

STUDI LITERATUR PEMANFAATAN APLIKASI ASSEMBLR EDU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA JENJANG SMP/MTS

Muhamad Chairudin¹, Nurhanifa², Trifirma Yustianingsih³, Zahratul Aidah⁴, Atoillah⁵,
Muhamad Sofian Hadi⁶

^{1,2,3,4,5,6} Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta
e-mail: ppg.muhamadchairudin76@program.belajar.id

Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran matematika dapat membantu guru menyampaikan informasi kepada peserta didik salah satunya menggunakan aplikasi Assemblr Edu. Assemblr Edu merupakan sebuah aplikasi yang dikembangkan untuk membuat konten tiga dimensi (3D) dan Augmented Reality (AR) yang interaktif dan menyenangkan. Assemblr Edu dapat menggunakan konten edukasi AR siap pakai yang bersifat interaktif. Pengguna Assemblr Edu dapat langsung memilih topik atau mata pelajaran yang diinginkan lalu selanjutnya dapat memilih konten yang sesuai dengan materi yang ingin disampaikan di kelas. Aplikasi Assemblr Edu merupakan salah satu solusi pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Metode yang dipakai pada penelitian ini yaitu metode studi kepustakaan atau biasa disebut studi literatur (library research). Hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi Assemblr Edu dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran matematika yang interaktif dan menyenangkan. Kesimpulan penelitian ini dari artikel penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya terkait penggunaan Assemblr Edu sebagai media pembelajaran matematika.

Kata kunci: Assemblr Edu, Media Pembelajaran, Studi Literatur.

Abstract

The use of technology in making mathematics learning media can help teachers convey information to students, one of which is using the Assemblr Edu application. Assemblr Edu is an application developed to create interactive and fun three-dimensional (3D) and Augmented Reality (AR) content. Assemblr Edu can use interactive, ready-to-use AR educational content. Assemblr Edu users can directly select the topic or subject they want and can then choose content that is appropriate to the material they want to convey in class. The Assemblr Edu application is a solution for making learning media to improve the quality of the learning process and student learning outcomes. The method used in this research is the literature study method or commonly called literature study. The results of this study are that the Assemblr Edu application can be used to create interactive and fun mathematics learning media. The conclusion of this research is based on previous research articles related to the use of Assemblr Edu as mathematics learning media.

Keywords: Assemblr Edu, Learning Media, Literature Study

PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu yang mengkaji konsep-konsep seperti bilangan, struktur, ruang dan perubahan. Matematika digunakan dalam berbagai bidang seperti fisika, kimia, ekonomi, dan teknologi untuk menyelesaikan masalah dan menganalisis data. Matematika berasal dari Bahasa Latin "*mathematika*" yang diambil dari Bahasa Yunani "*mathematike*". Asal kata "*mathematika*" berasal dari "*mathema*" yang berarti pengetahuan atau ilmu, dan "*mathematike*" berhubungan dengan kata "*mathein*" atau "*mathenein*" yang berarti belajar berpikir. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang dipelajari dengan cara berpikir atau bernalar. Matematika lebih menitikberatkan pada kegiatan penalaran atau rasio, daripada hanya mengandalkan hasil eksperimen atau observasi. Matematika terbentuk melalui pemikiran manusia yang terkait dengan ide, proses, dan penalaran (Wulandari dalam Rahmah, 2021).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran penting dan mempunyai peranan yang besar dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, matematika adalah salah satu pelajaran wajib yang ada berbagai jenjang sekolah salah satunya di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTS) adalah jenjang pendidikan setelah Sekolah Dasar dan sebelum melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas (SMA). Usia peserta didik yang masuk ke jenjang SMP

berkisar antara 12-15 tahun. Menurut Piaget, anak-anak usia 11-12 tahun keatas masuk ke dalam Tahap Operasional Formal yang merupakan tahap akhir dalam perkembangan kognitif. Anak-anak sudah dapat berpikir mengenai objek yang bersifat abstrak dan berfikir sistematis dalam merancang langkah-langkah strategis untuk menyelesaikan permasalahan yang ada (Andesta Bujuri, 2018). Untuk mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik, diperlukan hal-hal yang mendukung selama proses pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran sebagai salah satu elemen yang mendukung proses pembelajaran tidak dapat diabaikan.

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam proses belajar untuk menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memahami dan mengevaluasi materi yang disampaikan. Peranan media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran matematika. khususnya kajian objek yang bersifat abstrak seperti geometri (Ar Rakhman Awaludin et al., 2019). Pendidikan pada zaman sekarang cenderung lebih beragam, sehingga seorang guru haruslah memiliki kreativitas dan inovasi yang tinggi dalam pembuatan media pembelajaran. Upaya untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi guru dalam pengintegrasian media pembelajaran yaitu melalui memanfaatkan teknologi.

Pemanfaatan teknologi dapat membantu guru dalam pembuatan media pembelajaran serta dalam menyajikan konten yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, serta membantu peserta didik untuk belajar dengan cara yang berbeda dan meningkatkan hasil belajarnya. Teknologi dalam media pembelajaran digunakan untuk peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dalam pengembangan media pembelajaran, penggunaan teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik dan mendorong mereka untuk belajar secara mandiri.

Beberapa contoh teknologi yang digunakan dalam media pembelajaran adalah:

1. *Learning Management System (LMS)* - digunakan untuk mengelola konten pembelajaran, tugas, dan ujian secara online.
2. *E-learning* - menyediakan materi pembelajaran melalui internet, seperti video, audio, dan presentasi.
3. *Virtual Reality (VR)* - digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif.
4. *Augmented Reality (AR)* - digunakan untuk menambahkan informasi visual atau interaktif pada lingkungan nyata untuk meningkatkan pemahaman konsep.
5. *Game-based learning* - digunakan untuk meningkatkan motivasi dan engagement siswa dengan menggunakan elemen game dalam pembelajaran.
6. Tablet dan *smartphone* - digunakan sebagai alat untuk mengakses konten pembelajaran, berkomunikasi dengan guru, dan mengerjakan tugas.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dengan berbasis lingkungan nyata adalah teknologi *Augmented Reality (AR)*. Menurut Bowers (Nazilah & Saepul Ramdhan, 2021) menjelaskan bahwa *Augmented Reality (AR)* adalah suatu teknologi yang menggabungkan objek maya (2D atau 3D) untuk melihat dunia nyata dengan memproyeksikan objek-objek tersebut dalam waktu yang sama secara digital. Salah satu contoh aplikasi yang menggunakan teknologi *Augmented Reality (AR)* adalah *Assemblr Edu*.

Assemblr Edu adalah sebuah aplikasi yang dikembangkan untuk membuat konten tiga dimensi (3D) dan *Augmented Reality (AR)* yang interaktif dan menyenangkan dengan menggabungkan beberapa objek yang tersedia (Assemblr, 2023). Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru, pengajar, pengembang pendidikan atau peserta didik. Platform ini juga memiliki fitur yang memungkinkan untuk mengelola, menyimpan dan berbagi konten yang dibuat, sehingga memudahkan proses kolaborasi antar guru atau pengajar. *Assemblr Edu* juga dapat digunakan untuk mengevaluasi kinerja peserta didik dengan menambahkan soal atau kuis dalam konten AR yang dibuat.

Assemblr Edu merupakan salah satu ide untuk pembuatan media pembelajaran interaktif yang efektif dalam menarik minat belajar peserta didik serta peningkatan dalam hasil belajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dewi, dkk (Rissa Putri Intari Dewi et al., 2022) menunjukkan bahwa pada pembelajaran matematika penggunaan aplikasi *Assemblr Edu* di tingkat SMK efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terdapat 73,2% peserta didik menunjukkan hasil yang positif. Kemudian, terlihat pula bahwa terdapat peningkatan rasa antusias dalam pelaksanaan pembelajaran karena pemanfaatan aplikasi *Assemblr Edu*.

Berdasarkan beberapa paparan yang telah dijabarkan, tujuan dari dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mencari informasi lebih dalam mengenai pemanfaatan *Assemblr Edu* sebagai media pembelajaran matematika dengan didasarkan pada beberapa penelitian terdahulu sebagai rujukan

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kepustakaan atau sering disebut studi literatur (*library research*). Ciri khas dari penelitian ini adalah peneliti berhadapan langsung dengan teks (data pustaka) yang telah tersedia melalui berbagai sumber seperti jurnal, buku, kamus, dokumen, majalah dan sumber daya lainnya tanpa perlu penelitian lapangan karena terbatasnya ruang dan waktu (Zed, 2014) Menggunakan metode studi literatur karena sumber informasi yang digunakan adalah karya ilmiah yang diteliti tanpa melibatkan observasi lapangan dari peneliti.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan mengumpulkan catatan melalui website, artikel, prosiding hingga jurnal publikasi. Peneliti menyadari bahwa minimnya artikel yang membahas mengenai teknologi aplikasi *Assemblr Edu* khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran, maka penelitian ini memiliki tujuan, yaitu berusaha untuk menjelaskan apa dan bagaimana menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* beserta kelebihan, kekurangan dan manfaat aplikasi *Assemblr Edu* terutama dalam pembelajaran matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media merupakan alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi kepada peserta didik. Jenis-jenis media yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi kepada peserta didik antara lain media audio visual, audio, cetak, internet, permainan, alat peraga, hingga *virtual reality*. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep yang disampaikan secara lebih efektif, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Era globalisasi membawa penggunaan teknologi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan berbagai bidang, tak terkecuali pada bidang pendidikan. Contoh penggunaan teknologi pada bidang pendidikan diantaranya sebagai media pembelajaran, alat administratif, serta sumber belajar (Lestari, 2018) Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong partisipasi keaktifan peserta didik dan meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Kosasih (2015) yang menyatakan penggunaan teknologi merupakan salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Salah satu penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran matematika adalah *Assemblr Edu*.

Assemblr Edu merupakan salah satu aplikasi yang mengusung konsep Augmented Reality. Sesuai dengan konsepnya aplikasi ini mampu mengkonstruksi tampilan dalam bentuk tiga dimensi. Aplikasi ini tersedia dalam sajian website yang dapat diakses melalui <https://id.edu.assemblrworld.com/> dan tersedia pada play store atau app store dalam bentuk aplikasi yang dapat diunduh secara gratis. *Assemblr Edu* ini dirancang guna membantu penggunaannya dalam mengkonstruksi konten yang berupa tiga dimensi yang divisualisasikan dengan konsep Augmented Reality (Ryza, 2017). Matematika merupakan ilmu yang abstrak dapat divisualisasikan dengan menggunakan aplikasi *Assemblr Edu*.

Kelebihan yang didapatkan dari penggunaan *Assemblr Edu* diantaranya (Assemblr, 2023).

- 1) Mampu mengkonstruksi output yang berbasis visual dalam bentuk tiga dimensi, hal ini dapat menarik perhatian dan menambah rasa ingin tahu bagi peserta didik
- 2) Membantu dalam penyampaian konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih nyata sehingga memudahkan peserta didik
- 3) Telah tersedia konten-konten siap pakai yang dapat digunakan oleh guru. Konten ini terdapat dalam beberapa bentuk seperti model, diagram, bahkan simulasi
- 4) Guru dapat mengkreasi konten yang diinginkan, selain konten siap pakai, *Assemblr Edu* ini juga memungkinkan penggunaannya untuk mengkonstruksi dari awal sesuai dengan yang diinginkan.
- 5) Menjadikan aktivitas belajar lebih bermakna, salah satunya dengan penggunaan fitur scan to see yang memungkinkan terjadinya aktivitas secara dua arah.

Kelebihan *Assemblr Edu* dibandingkan dengan aplikasi lain yang berkonsep *Augmented Reality* yakni memiliki animasi, audio, dan video yang bersifat *user friendly* artinya mudah digunakan tanpa perlu pemahaman tentang pemrograman yang advance (Assemblr, 2023). Kelebihan-kelebihan yang telah dijabarkan menjadikan aplikasi ini terlihat sangat powerfull. Namun, terdapat kekurangan pada aplikasi ini yaitu tidak semua fitur yang ada pada aplikasi ini bersifat gratis. Terdapat beberapa fitur yang mengharuskan penggunaanya untuk berlangganan dengan pilihan paket yang beragam.

Berikut ini hasil penelitian terdahulu terkait penggunaan *Assemblr Edu* sebagai media pembelajaran :

Tabel 1. Penelitian Penggunaan Aplikasi *Assemblr Edu*

Nama Peneliti dan Tahun Terbit	Artikel	
	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Padang F, Ramlawat, Yunus S, et al (2021)	Penerapan Media <i>Assemblr Edu</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 3 Makassar (Studi pada Materi Pokok Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup)	Penggunaan media pembelajaran <i>Assemblr Edu</i> dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena tampilannya yang interaktif, nyata, dan dapat dilihat dari berbagai sudut. (Padang et al., 2021).
Akhmad Sugiarto (2022)	Penggunaan Media <i>Augmented Reality Assemblr Edu</i> untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah.	Respon peserta didik terkait kelayakan sebagai media sebesar 99,11% dan penggunaan <i>Assemblr Edu</i> memudahkan dalam memahami konsep peredaran darah karena terasa hidup serta bergerak (Sugiarto, 2022).
Iskandar S, Sholihah Rosmana P, Mutiara E, et al (2023)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Assemblr Edu</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN.	Penggunaan <i>Assemblr Edu</i> sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap minat dan motivasi belajar peserta didik, namun pengaruh tersebut belum cukup kuat. Tetapi penggunaan <i>Assemblr Edu</i> dapat menjadi salah satu inovasi untuk pengajar sebagai media pembelajaran yang variatif dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. (Iskandar et al., 2023).

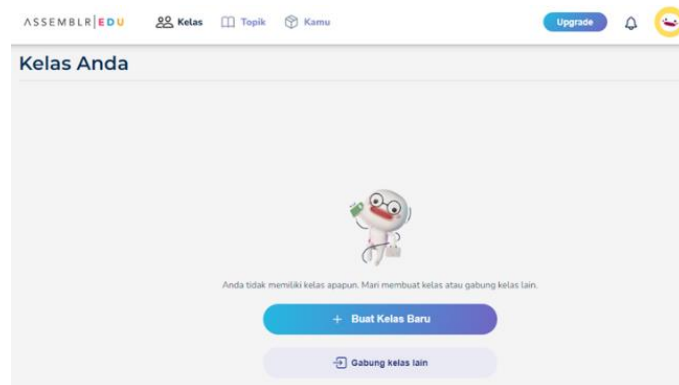
Berdasarkan penelitian sebelumnya terkait penggunaan *Assemblr Edu* sebagai media pembelajaran terutama mata pelajaran yang abstrak seperti matematika bahwa aplikasi tersebut dapat menjadi alternatif pilihan dalam inovasi media pembelajaran yang variatif dan dapat meningkatkan minat belajar serta motivasi belajar peserta didik. Disamping itu, pemanfaatan media pembelajaran seperti *Assemblr Edu* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan informasi terkait konsep yang akan diajarkan di kelas sehingga materi dapat lebih mudah dipahami terlebih pada materi yang abstrak dan dapat mengefesiansikan waktu.

Manfaat *Assemblr Edu*

1. Membuat Kelas

Assemblr Edu memungkinkan penggunaanya untuk dapat membuat kelas guna berkolaborasi dan berbagi ide. Kolaborasi ini dapat dilakukan antara guru dan siswa lainnya. Kelas ini dapat

digunakan secara virtual untuk berbagi proyek yang akan digunakan, berbagi materi pelajaran, hingga memantau kegiatan yang ada pada kelas.

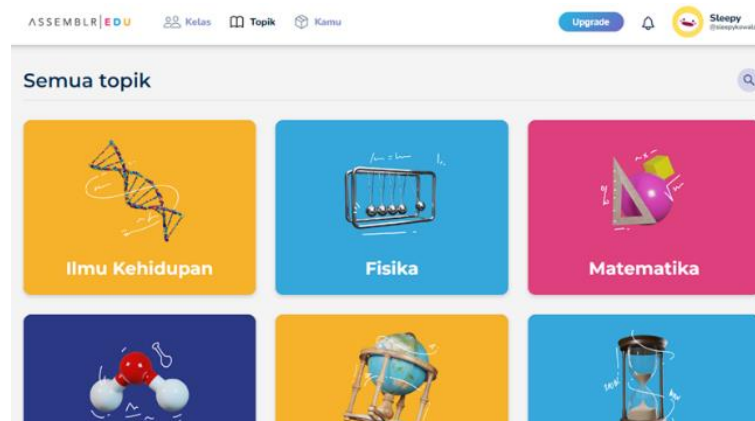


Sumber: <https://id.edu.assemblrworld.com/>

Gambar 1. Tampilan fitur “Kelas”

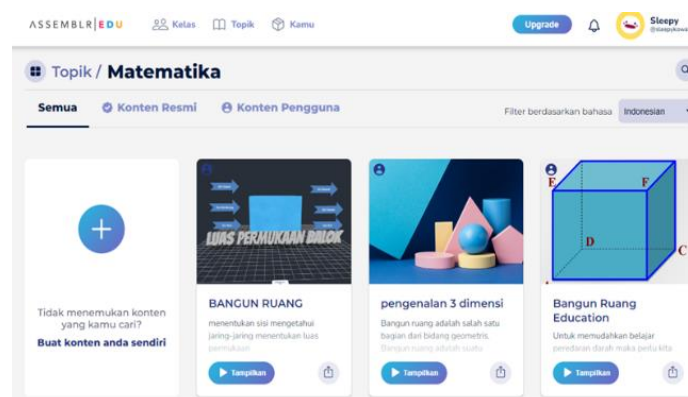
2. Menggunakan Konten Siap Pakai

Assemblr Edu telah menyediakan konten-konten siap pakai yang berada pada Fitur Topik. Konten yang telah tersedia ini berasal dari konten resmi *Assemblr Edu* dan pengguna lainnya yang melakukan publikasi konten. Sehingga melalui fitur topik ini pengguna *Assemblr Edu* dapat menggunakan konten edukasi AR siap pakai yang bersifat interaktif. Pengguna *Assemblr Edu* dapat langsung memilih topik atau mata pelajaran yang diinginkan lalu selanjutnya dapat memilih konten yang sesuai dengan materi yang ingin disampaikan di kelas.



Sumber: <https://id.edu.assemblrworld.com/>

Gambar 2. Tampilan fitur “Topik”

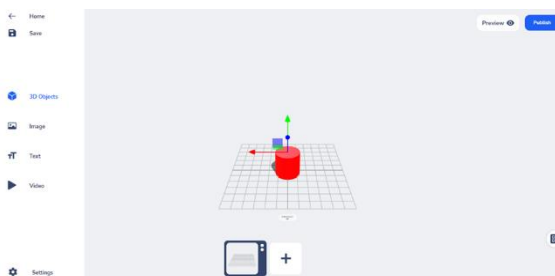


Sumber: <https://id.edu.assemblrworld.com/>

Gambar 3. Tampilan fitur “Topik” per materi

3. Membuat Konten Sesuai dengan Kebutuhan Pengguna

Assemblr Edu dapat mengkonstruksi konten berbasis AR sesuai dengan fungsi utamanya. Jika penggunanya tidak dapat menemukan konten yang sesuai dengan materi yang ingin disampaikan pada bagian “topik” maka pengguna *Assemblr Edu* dapat membuat kontennya sendiri pada fitur ini. Untuk membuat konten yang diinginkan dapat dilakukan melalui fitur “kamu”. Pengguna dapat mengkombinasinya objek 3D, gambar, teks, dan video untuk dijadikan sebagai konten berbasis AR. Setelah membuat konten, pengguna dapat membagikan hasilnya dan dapat digunakan oleh pengguna lain.



Sumber: <https://id.edu.assemblrworld.com/>

Gambar 4. Tampilan halaman kerja konten

SIMPULAN

Berdasarkan artikel dan jurnal penelitian terdahulu terkait dengan pemanfaatan aplikasi *Assemblr Edu* sebagai media pembelajaran bahwa aplikasi *Assemblr Edu* merupakan salah satu solusi pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu pelajaran yang dapat menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* sebagai media pembelajaran adalah matematika. Aplikasi ini membantu penggunanya dalam mengkonstruksi konten yang berupa tiga dimensi yang divisualisasikan secara nyata sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan informasi terkait konsep yang akan diajarkan kepada peserta didik dan peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan mengenai studi literatur penggunaan *Assemblr Edu* sebagai media pembelajaran terdapat beberapa saran, yaitu:

1. Penggunaan *Assemblr Edu* sebagai media pembelajaran matematika perlu dilakukan penyesuaian dan pengembangan terkait dengan fitur-fitur sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
2. Membandingkan efektivitas aplikasi *Assemblr Edu* dengan yang lainnya sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Para penulis mengucapkan terimakasih kepada teman-teman mahasiswa PPG Prajabatan UMI matematika gelombang satu yang telah membantu menyelesaikan artikel ini serta dosen mata kuliah proyek kepemimpinan I yang telah membimbing pembuatan artikel ini sampai dengan selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Andesta Bujuri, D. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI*, IX(1), 37. www.ejournal.almaata.ac.id/literasi
- Ar Rakhman Awaludin, A., Hartuti, P. M., & Rahadyan, A. (2019). Aplikasi Cabri 3D Berbantu Camtasia Studio untuk Pembelajaran Matematika di SMP. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 68–75. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>
- Assemblr. (2023). *Assemblr-Visualize Ideas in 3D and AR*. <https://id.edu.assemblrworld.com/how-it-works>
- Iskandar, S., Sholihah Rosmana, P., Mutiara, E. A., Nisrina, A., Nadhirah, N. E., & Nengsih, N. W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI. *AL QODRI*, 20(3), 596–606. <https://doi.org/10.53515/qodiri>

- Kosasih, I. (2015). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Saintifika Islamica*, 2(1), 43–52.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia*, 2(2), 94–100. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia>
- Mestika Zed. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan* (3rd ed.). Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Padang, F. A. L., Ramlawat, Yunus, S. R., & Samputri, S. (2021). *Penerapan Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 3 Makassar (Studi pada Materi Pokok Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup)*.
- Prayogo Ryza. (2017, December 6). *Mengenal Assemblr, Platform Berkreasi dengan Teknologi AR*. <https://dailysocial.id/post/mengenal-assemblr-platform-berkreasi-dengan-teknologi-ar>
- Rissa Putri Intari Dewi, P., Made Winda Wijayanti, N., & Dewa Putu Juwana, I. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika di SMK Negeri 4 Denpasar. *PKM. Widya Mahadi*, 2(2), 98–109. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6606066>
- Sugiarto, A. (2022). Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah. *Madaris*, 1–13.
- Wulandari, D. A. (2021). Analisis Kesalahan Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Siswa Kelas VIII SMPS Tunas Agro Subur Kencana. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 08(01), 62–71.