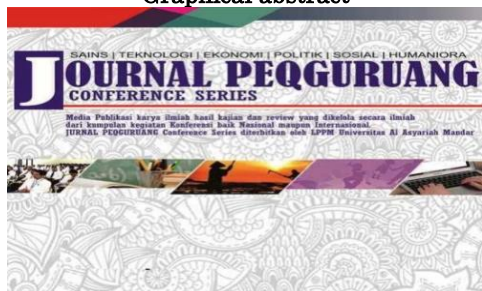


Graphical abstract



## Penerapan Model Project Based Learning dengan menggunakan Media Aplikasi *Canva* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri Binuang

<sup>1</sup>Irfawandi Samad, <sup>1</sup>Muhammad Assaibin, <sup>3</sup>Sopyan,  
<sup>1</sup>Universitas Al Asyariah Mandar,  
<sup>2</sup>SMP Negeri Binuang

[sopyanpion@gmail.com](mailto:sopyanpion@gmail.com)

[ippank05@gmail.com](mailto:ippank05@gmail.com)

[muhammad.assaibin89@gmail.com](mailto:muhammad.assaibin89@gmail.com)

### Abstract

This research is a class action research (PTK) that aims to improve the mathematics learning outcomes of students of Kels VIII SMP Negeri Binuang. Mathematics learning outcomes include indicators, namely: (1) cognitive, (2) Subjects totaling 19 students. The instruments used in the study consisted of: (1) Observsion sheets of learning implementation, (2) Observation sheets of student activities (1) Test of student mathematics learning outcomes. The observation sheet was analyzed qualitatively while the mathematics learning outcome test was analyzed qualitatively using descriptive statistical analysis. Based on the results of qualitative data analysis on the observation sheet of the Project Based Learning model with Canva pad application media in the first cycle 88.41% was obtained, in the second cycle it increased to 91.67%. Based on the results of data analysis on the student activity observation sheet, it was obtained in the first cycle 88.41% and in the second cycle it was obtained 90.73% while in the mathematics learning outcome test the students obtained 31.53%, incresing to 89.47% in the second cycle. Mathematics teaching results of grade VIII students of Binuang State Junior High School.

**Keywords:** Implementation, Project Based Learning, Canva Application, Mathematics Learning Outcomes

### ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kels VIII SMP Negeri Binuang. Hasil belajar matematika meliputi indikator yaitu: (1) kognitif, (2) Subjek berjumlah 19 Siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian terdiri dari : (1) Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, (2) Lembar observasi akivitas siswa (3) Tes Hasil belajar matematika siswa. Lembar observasi dianalisis secara kualitatif sedangkan tes hasil belajar matematika dianalisis secara kuantitatif. dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Berdasarkan hasil analisis data kualitatif pada lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran model *Project Based Learning* dengan media aplikasi *Canva* pada siklus I diperoleh 88,41% pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 91,67%. Berdasarkan hasil analisis data pada lembar observasi aktivitas siswa, diperoleh pada siklus I 88,41% dan pada siklus II diperoleh 90,73% sedangkan pada tes hasil belajar matematika siswa diperoleh 31,53% meningkat menjadi 89,47% pada siklus II. Berdasarkan hasil analisis data kualitatif dan kuantitatif dapat disimpulkan bahwa model *Pproject Based Learning* dengan menggunakan media aplikasi *Canva* dapat meningkatkan hasil bellajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri Binuang.

**Kata Kunci :** Penenerapan, *Project Based Learning*, Aplikasi *Canva*, Hasil Belajar matematika

### Article history

DOI: .....

Received : 2024-07-17/ Received in revised form : 2024-11-05/ Accepted : 2024-11-30

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan terbangun Ruang sebagai pilar fundamental di mana suatu bangsa dibangun, yang menjadi landasan pembangunan dan kemajuannya. Pendidikan dapat dikategorikan menjadi dua jenis: pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Perjalanan pendidikan formal dimulai di taman kanak-kanak dan berlanjut hingga puncak pencapaian akademis, yaitu pendidikan universitas. Tujuan pendidikan berbeda-beda di berbagai tingkatan, sehingga menyebabkan variasi dalam konten pengajaran dan pendekatan yang terstruktur dan berjenjang. (Nikmah & Andriani, 2023).

Proses pendidikan formal di lembaga pendidikan melibatkan pengajaran siswa dalam beragam mata pelajaran. Pengembangan tindakan merupakan aspek integral dari setiap tingkat sekolah. Aktivitas belajar mengajar inilah yang akan menentukan seberapa tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Menurut (Utarini, 2022). motivasi belajar mencakup berbagai atribut, termasuk kecenderungan untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan tantangan. Sehingga penting bagi lembaga pendidikan untuk berupaya menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa dalam upaya pendidikan. Menurut (Muawanah et al., 2024). pemanfaatan pendekatan, model, dan media pembelajaran yang sesuai menjanjikan peningkatan motivasi siswa,

mendorong keterlibatan dalam upaya pembelajaran, mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, dan memperkuat rasa percaya diri siswa. Meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan semangat yang tinggi sehingga dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki siswa. Sebagaimana adanya pertukaran kurikulum di Indonesia yang menekankan agar pembelajaran berlangsung lebih bermakna atau lebih dikenal dengan pembelajaran bermakna. (Aisyah et al., 2023)

Pembentukan pengalaman pendidikan yang bertujuan dan difokuskan pada pengembangan kapasitas belajar siswa memerlukan penerapan pendekatan pedagogi yang dinamis dan inventif. Penggabungan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif diakui secara luas memiliki dampak yang signifikan terhadap efektivitas proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang diinginkan di kalangan siswa. Pembelajaran kreatif lebih menekankan pada metodologi dan teknik yang digunakan dalam pengajaran pendidikan dan upaya pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMPN Binuang didapati bahwa hasil belajar Matematika siswa kelas VII SMPN Binuang masih tergolong rendah. Hal serupa disampaikan pula oleh guru pembelajaran Matematika ia mengatakan rendahnya hasil belajar Matematika kemungkinan disebabkan oleh pembelajaran yang di bawakan oleh guru terlalu monoton.

Canva Pembelajaran Matematika mencakup berbagai dimensi, termasuk sifatnya sebagai produk, proses, dan aplikasi. Pembelajaran Matematika, pada hakikatnya, dapat dianggap sebagai kumpulan konsep,

diagram yang mewakili konsep-konsep tersebut, dan kumpulan pengetahuan. Pembelajaran Matematika, sebagai usaha sistematis dan metodis, melibatkan penemuan dan pemeriksaan hasil ilmiah, penyelidikan subjek penyelidikan, dan pemanfaatan selanjutnya dari pengetahuan yang diperoleh.

Pemanfaatan teori Matematika akan menghasilkan perkembangan teknologi yang bermanfaat bagi keberadaan manusia. Mata pelajaran Matematika merupakan disiplin ilmu yang memerlukan keterlibatan aktif siswa dalam seluruh proses perolehan ilmu. Bidang Matematika menawarkan kesempatan untuk mengembangkan banyak keterampilan siswa, termasuk namun tidak terbatas pada observasi dan analisis. Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan hipotesis, membuat prediksi, melakukan pengukuran, dan menarik kesimpulan mengenai kompetensi yang memberikan pengaruh terhadap pengembangan potensi diri, pertumbuhan intelektual, dan sikap siswa. Dalam mempelajari Matematika diperlukan minat yang tinggi untuk mempelajarinya karena banyak hal yang bisa dieksplor selama kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, pendekatan yang layak untuk menumbuhkan kecenderungan dan minat siswa terhadap pembelajaran Matematika adalah penerapan model pembelajaran pembelajaran berbasis proyek (PJBL).

Model Project Based Learning (PJBL) menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk mengatasi tantangan otentik dengan memperkenalkan masalah asli di dalam lingkungan kelas. (Khaningrum et al., 2023). Project-Based Learning (PJBL) merupakan ujian komprehensif terhadap mata pelajaran praktik di dunia nyata. Pembelajaran berbasis proyek (PJBL) menggunakan pendekatan bertanya sebagai fase awal untuk memperoleh dan mengasimilasi pengetahuan baru yang diperoleh melalui keterlibatan praktis dalam tugas-tugas kehidupan nyata. (A. I. Nasution, 2024). Penerapan Project-Based Learning meningkatkan kebermaknaan dan daya tahan informasi yang diperoleh siswa. Selain itu, siswa memiliki kesempatan untuk mewujudkan kreativitas mereka dan mengartikulasikan pandangan mereka sepanjang perjalanan pendidikan. Pembelajaran berbasis proyek mencakup konsep, ide, dan pengalaman yang melibatkan siswa. Karena siswa dalam pembelajaran berbasis proyek Matematika aktif dalam proses pembelajaran dan berkontribusi terhadap pertumbuhan pengetahuannya, pendekatan ini dianggap dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik mengkaji penelitian berjudul "Pengaruh Project Based Learning (PJBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran Matematika Kelas 7".

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan tahapan tahapan meliputi: Perencanaan, Pelaksanaan, Tindakan, Evaluasi dan refleksi secara berulang

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan Siklus II merupakan rangkaian kegiatan yang saling berkaitan, dalam artian pelaksanaan siklus II merupakan kelanjutan perbaikan dari siklus I. Masing-masing diadakan sebanyak 4 kali pertemuan yang terdiri dari tiga kali proses belajar mengajar ditambah satu kali tes siklus. Dan setiap siklus terdiri dari 4 tahap yakni Perencanaan (*Planning*), tindakan (*Action*), Observasi (*Observation*) dan Refleksi (*Reflection*):

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri Binuang yang terletak di Desa Ammassangan. Penelitian ini dilaksanakan dibulan Mei pada semester genap tahun ajaran 2023-2024.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Analisis statistik deskriptif Siklus I

##### 3.1.1. Hasil Analisis Peningkatan hasil belajar siklus I

Hasil analisis data tes hasil belajar siklus I dapat dijelaskan berdasarkan pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS, seperti yang tercantum dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 3.1 Distribusi Frekuensi siklus I Kelas VIII SMP Negeri Binuang**

N	Valid	19
	Missing	0
Mean		58.9328
Median		54.5400
Mode		45.45
Std. Deviation		15.95504
Minimum		34.09
Maximum		88.64

Pada siklus I Siswa yang memperoleh kategori kemampuan matematika sangat tinggi hanya 2 orang atau persentasinya hanya 10,53%, Siswa yang memperoleh kategori kemampuan matematika tinggi 3 orang atau dengan persentasenya 15,78% yang berada pada kategori sedang ada 3 orang atau persentase 15,78% pada kategori rendah ada 7 orang atau persentase 36,85% pada kategori sangat rendah ada 4 orang dengan persentasenya 21,06%. Menurut (Nuraini et al., 2022). Hasil tes menunjukan bahwa kemampuan matematika Siswa masih sangat rendah. Dengan melihat skor yang diperoleh Siswa dari soal-soal soal yang diberikan pada siklus I ini, diperoleh 5 Siswa atau ketuntasan belajar klasikal mencapai 26,32% dari 19 Siswa yang hanya mampu memperoleh nilai 68 keatas dan terdapat 14 Siswa atau ketuntasan belajar klasikal mencapai 73,68% yang memperoleh nilai 68 kebawah.

Setelah Siswa di berikan tes hasil belajar siklus I Peneliti mmendapati hasil belajar siswa yang belum sesuai dengan apa yang diinginkan peneliti dengan maka peneliti melakukan refleksi baik itu dari keterlaksanaan pembelajaran maupun observasi aktivitas siswa yang dimana peneliti kembali

melanjutkan pada siklus II yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi

#### 3.1.2. Analisis statistik deskriptif Siklus II

Seperti halnya pada siklus I hasil analisis data tes hasil belajar pada siklus II dijelaskan berdasarkan pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS, seperti yang tercantum pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3.2. Distribusi Frekuensi Siklus II Kelas VIII SMP Negeri Binuang**

N	Valid	19
	Missing	0
Mean		78.5941
Median		79.2400
Mode		73.58
Std. Deviation		9.54631
Minimum		56.60
Maximum		94.34

Pada siklus II Siswa yang memperoleh kategori kemampuan matematika sangat tinggi ada 5 orang atau persentasenya hanya 26,31%, Siswa yang memperoleh kategori kemampuan matematika tinggi 10 orang atau dengan persentasenya 52,64% ,Siswa yang memperoleh kategori kemampuan matematika sedang 3 orang atau persentasenya 15,78%, yang berada pada kategori rendah ada 1 orang atau persentase 5,26%, dan 0 siswa yang berada pada kategori sangat rendah. Bisa kita katakan penelitian ini hanya sampai pada dua siklus seperti yang dijelaskan bahwasannya pada siklus II ini mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya yaitu pada siklus I.

#### 3.2. Peningkatan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

##### 3.2.1. Tes Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Penerapan model Project Based Learning (PjBL) mampu meningkatkan kemampuan matematika siswa di ukur dari tes hasil belajar Siswa. (Putri & Astawan, 2022). Tes hasil belajar Siswa mengalami kemajuan dari siklus I ke siklus II. Terbukti dengan adanya peningkatan jumlah Siswa yang mencapai nilai di atas KKM. Peningkatan hasil belajar Siswa ditunjukkan dalam tabel 3.1 dan 3.2 berikut: Tabel 3.3. Peningkatan Distribusi Frekuensi Siklus I dan Siklus II

No	Statistik	Nilai	
		Siklus I	Siklus II
1	Mean	58,93	78.59
2	Median	54,54	79.24
3	Modus	45,45	73.58

4	Nilai Terbesar	88,64	94.34
5	Nilai Terkecil	34,09	56.60
6	Standar Deviasi	15,95	9.55

Berdasarkan table 3.3 terlihat peningkatan distribusi frekuensi dari siklus I ke siklus II yaitu Mean dari 58,93 menjadi 78,59 median dari 54,54 menjadi 79,24 modus dari 45,45 menjadi 73,58 Nilai terbesar dari 88,64 ke 93,34, Nilai kecil dari 34,09 menjadi 56,60.

**Tabel 3.4 Hasil Tes Ketuntasan Peningkatan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II**

Nilai	Kriteria	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	presentase	Jumlah	presentase
0 ≤ nilai ≤ 68	Tidak tuntas	13	68,43%	2	10,52%
68 ≤ nilai ≤ 100	Tuntas	6	31,57%	17	89,47%
Jumlah		19	100%	19	100%

Berdasarkan table 3.4 terlihat adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar setelah diadakan tes siklus. Pada siklus I terdapat 13 Siswa dalam kategori tidak tuntas, dan hanya 6 Siswa yang berada dalam kategori tuntas. Sedangkan pada siklus II terdapat 2 Siswa yang berada dalam kategori tidak tuntas, dan terdapat 17 Siswa yang berada dalam kategori tuntas.

### 3.2.2. Peningkatan Keterlaksanaan Pembelajaran dan Aktivitas Siswa pada siklus I dan siklus II

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus. setiap siklus terdiri dari 4 kali pertemuan. Pada penelitian ini selain memberikan tes Siklus I dan Siklus II juga dilakukan observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas Siswa pada setiap pertemuan. (Alfauzi et al., 2022).

**Tabel 3.6. Peningkatan Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran Pada Siklus I Dan Siklus II**

Siklus	Pertemuan			Rara-Rata Presentase (%)	Kriteria
	1	2	3		
I	78,57 %	86,66 %	100 %	88,41	Memenuhi
II	80,95 %	95,23 %	100 %	91,67	Memenuhi

Siklus	PERTEMUAN			Rata-Rata Presentase (%)	Kriteria
	1	2	3		
I	78,57 %	86,66 %	100 %	88,41	Memenuhi
II	83,33 %	88,88 %	100 %	90,73	Memenuhi

### 3.3.1 Hasil Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan pada tabel di atas terjadi peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning*

menggunakan media aplikasi *Canva* yaitu pada siklus I rata-rata persentasenya adalah 88,41% dan pada siklus II rata-rata persentasenya mencapai 91,67%

**Tabel 3.7 Peningkatan Presentase Aktivitas Siswa pada tiap siklus**

Dapat kita lihat bahwa aktivitas Siswa pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pada Siklus I rata-rata persentase Siswa mencapai 88,41% dan pada siklus II rata-rata persentase Siswa meningkat mencapai 90,73% untuk peningkatan Aktivitas Siswa pada penelitian Penerapan Model Project Based Learning menggunakan Media Aplikasi *Canva* berhasil seperti yang di jelaskan (L. A. Nasution et al., 2024) .

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Menentukan luas permukaan bangun ruang dan menentukan volume bangun ruang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dengan menggunakan media aplikasi *Canva* pada kelas VIII SMP Negeri Binuang Desa Ammassangan dapat di simpulkan sebagai berikut :

“Penerapan Model Project Based Learning dengan menggunakan media aplikasi *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi menentukan luas permukaan bangun ruang dan menentukan volume bangun ruang terbukti adanya peningkatan hasil penelitian pada setiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar siswa dimana pada siklus I terdapat 13 siswa dalam kategori tidak tuntas dan hanya 6 siswa yang ada dalam kategori tuntas dengan presentase ketuntasan sebesar 31,57% Sedangkan pada siklus II terdapat 2 siswa yang berada dalam kategori tidak tuntas, dan terdapat 17 siswa yang berada dalam kategori tuntas dengan presentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat sebesar 89,47%.

### B. Saran

#### a) Bagi Siswa

Siswa disarankan untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran dengan model *Project Based Learning (PjBL)* .Mereka diharapkan dapat memanfaatkan berbagai fitur yang ada di aplikasi *Canva* untuk mengembangkan proyek yang lebih menarik.

#### b) Bagi Guru

Guru disarankan untuk terus mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran inovatif seperti *Project Based Learning (PjBL)* dengan memanfaatkan teknologi dan media yang relevan, seperti aplikasi *Canva*. Guru perlu memberikan bimbingan yang cukup kepada siswa dalam menggunakan aplikasi tersebut agar siswa dapat memanfaatkannya dengan optimal.

#### c) Bagi Peneliti

Peneliti lain disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan mengkaji aspek – aspek lain dari penerapan *Project Based Learning (PjBL)* dengan media aplikasi *Canva*. Misalnya, penelitian mengenai pengaruh metode ini terhadap aspek non – akademis

siswa seperti motivasi belajar, keterampilan sosial, dan lain-lain.

d) Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung dan memfasilitasi penerapan metode pembelajaran inovatif seperti *Project Based Learning (PjBL)* dengan menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan, termasuk akses ke aplikasi *Canva* dan pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi tersebut

## 5. DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, A. N. I., Hasyim, M., & Jumriani, J. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif (Indikator Kelancaran) Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 1460–1468.

Alfauzi, R., Amrulloh, H., & Aisyah, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran IPA Di MI Nurul Islam Gunung Mekar. *Lensa Pedagogika: Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan*, 1(1), 1–8.

Khaningrum, N. I., Dewi, F. A., Elsola, D. A. N., & Zulfiati, H. M. (2023). Penggunaan Project Based Learning dengan Media Scrapbook Berbasis Canva dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keanekaragaman Hayati dan Kebudayaan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 4415–4429.

Muawanah, Romadhona, R., & Cipta, D. A. S. (2024). MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA PROJECT BASED LEARNING DENGAN PENDEKATAN TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL AND CONTENT KNOWLEDGE. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 6(2), 410–421.

Nasution, A. I. (2024). PENERAPAN MODEL PJBL BERBANTUAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD NEGERI 066650 MEDAN KOTA. *JPRONUS: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Nusantara*, 01(01), 8–17.

Nasution, L. A., Khairiah, Siregar, J., & Novika, S. (2024). MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBASIS MEDIA CANVA UNTUK CALON GURU SEKOLAH DASAR. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN(JIP)*, 1(1), 1–10.

Nikmah, N. H., & Andriani, A. E. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20113–20117. <https://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/view/9442%0Ahttps://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/download/9442/7698>

Nuraini, E., Saktiari, L. I., & Kristiono, N. (2022). Implementasi Project Based Learning Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar dan

Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal*, 1(1), 607–620.

Putri, N. L. P. D., & Astawan, I. G. (2022). E-LKPD Interaktif Dengan Model Project Based Learning Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 303–311. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47231>

Utarni, N. K. (2022). Penerapan Model Project Based Learning (PJBL) Dengan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Peserta Didik Kelas XII BDP 1 SMK Negeri 1 Negara Best Practice. *Widyadari Jurnal Pendidikan*, 23(1), 105–114. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6390990>