

Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Materi Penjumlahan Matematika Siswa Kelas II SDN 26 Sei Bun

Donata Yona^{1✉}, Ya'Julyanto²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, STKIP Melawi Kampus
Wilayah Perbatasan Entikong, Kabupaten Sanggau, Indonesia^{1,2}

Email Korespondensi: donatayona016@gmail.com ✉

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted 07-05-2025

Received 25-05-2025

Published 26-05-2025

Keywords:

Puzzle Media;

Learning Motivation;

Mathematical Addition;

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using puzzle media on students' learning motivation. The research subjects consisted of 29 students. The approach used was quantitative with a One Group Pre-Test Post-Test design. The data collection Instruments were a learning motivation questionnaire and documentation. The results showed an effect on students' learning motivation after the treatment. This is evident from the average pre-test score of 39,48 and the post-test 72,62 with an increase of 33,14 after the use of puzzle media, and a significance value of 0,000. Based on the SPSS 26 output in the Test Statistics table, H_0 was rejected and H_a was accepted. This indicates a difference in the average scores of the pre-test and post-test, proving the effect of using puzzle media on learning motivation in addition material of mathematics for second grade students at SDN 26 Sei Bun.

PENDAHULUAN

Keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar. Menurut Mayasari et al. (2024), motivasi belajar merupakan faktor pendorong yang bersumber dari internal peserta didik dan pengaruh eksternal lingkungan yang memunculkan semangat untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar demi mencapai prestasi optimal. Motivasi berperan sebagai pendorong utama agar siswa berusaha keras memahami materi, tekun mengerjakan tugas, serta tidak mudah putus asa saat menghadapi hambatan belajar. Dengan demikian, siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih fokus, aktif, dan bersemangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran yang memberikan pengaruh pada pencapaian hasil belajar yang lebih maksimal.

Istilah motivasi berakar dari istilah Latin “movere” yang memiliki arti dorongan atau tenaga penggerak. Sambara (2024) menjelaskan bahwa motivasi belajar ialah dorongan yang muncul baik dari dalam maupun dari luar diri siswa yang mampu membangkitkan gairah belajar serta memberikan petunjuk terhadap aktivitas belajar agar tujuan yang diharapkan dapat diwujudkan.

Adapun indikator motivasi belajar menurut Mayasari et al. (2024) di antaranya; a) Terdapat hasrat dan keinginan untuk mencapai keberhasilan; b) Terdapat dorongan serta keperluan dalam belajar; c) adanya

harapan dan cita-cita di masa depan; d) adanya penghargaan dalam belajar; e) adanya aktivitas belajar yang menarik; f) adanya lingkungan belajar yang mendukung. Peneliti hanya menggunakan tiga indikator Pemilihan tiga indikator ini didasarkan pada hubungan langsung dengan permasalahan motivasi belajar yang ditemukan di lapangan. Dengan fokus pada aspek keinginan berhasil, dorongan untuk belajar dan ketertarikan terhadap kegiatan belajar.

Berdasarkan kegiatan observasi dan hasil wawancara bersama guru kelas II SDN 26 Sei Bun, ditemukan beberapa permasalahan mengenai motivasi belajar siswa antara lain: 1) semangat belajar siswa masih rendah, 2) siswa kurang fokus saat mengikuti pembelajaran, 3) terdapat siswa yang kurang aktif dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar, serta hasil nilai harian menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini terjadi karena proses belajar masih didominasi oleh penerapan metode ceramah serta pemberian tugas latihan soal yang bersifat monoton tanpa variasi media yang menarik. Untuk mengatasi persoalan tersebut, diperlukan inovasi berupa pemanfaatan media ajar yang menarik, kreatif, dan menyenangkan sehingga mampu mendorong peningkatan motivasi dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar.

Salah satu media alternatif yang bisa diterapkan yaitu *puzzle*. *Puzzle* adalah media yang melibatkan aktivitas menyusun, mencocokkan, dan mengelompokkan gambar atau konsep tertentu. Selain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, media *puzzle* juga mampu meningkatkan konsentrasi, kreativitas, dan partisipasi siswa.

Menurut Oktaviani (2020), *puzzle* merupakan media permainan yang merangkai kepingan gambar acak menjadi gambar utuh. *Puzzle* adalah permainan menyusun gambar dengan cara memasang bagian-bagian gambar hingga terbentuk satu kesatuan utuh.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti mengambil judul “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Materi Penjumlahan Matematika Siswa Kelas II SDN 26 Sei Bun”.

Menurut Jannah dan Saryantono (2023), matematika merupakan ilmu atau konsep yang saling berkaitan serta terbagi menjadi tiga cabang utama, yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Sementara itu, Heryanto et al. (2022) menyatakan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran dalam pendidikan yang tidak dapat dikuasai dalam sekali belajar, melainkan memerlukan waktu dan perlu dipelajari secara berulang-ulang.

METODE

Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain One Group Pre-Test Post-Test. Menurut Mutmainah et al. (2022), penelitian eksperimen merupakan studi yang dilaksanakan untuk menemukan sebab-akibat dari suatu tindakan yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti.

Subjek penelitian dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 26 Sei Bun dengan jumlah 29 siswa 17 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan yang mengikuti pembelajaran Matematika pada materi penjumlahan. Data primer dikumpulkan diperoleh langsung dari siswa lewat Observasi langsung, wawancara dan Angket yang dilakukan oleh peneliti, Sementara itu Data sekunder berupa dokumen laporan hasil belajar sebelumnya.

Instrumen penelitian adalah komponen krusial dalam tahapan penelitian. Instrumen berperan sebagai sarana pengumpulan data yang dibutuhkan. Instrumen data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar dan dokumentasi, yang diberikan sesuai pada indikator motivasi belajar siswa.

Menurut Sugiyono (2022), angket adalah cara menghimpun data melalui pemberian sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media puzzle dengan menggunakan skala Likert untuk penilaian.

Data dari hasil angket dipakai untuk untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah memakai media *puzzle* dalam proses pembelajaran. Data hasil angket juga digunakan untuk menguji analisis normalitas data melaui uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan *software* IBM-SPSS 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Materi Penjumlahan Matematika Siswa Kelas II SDN 26 Sei Bun . Data diperoleh berdasarkan nilai *pre-test* dan nilai *post-test* dari 29 siswa pada tabel berikut :

Tabel 1. Data *Pre-Test* Data Hasil (Angket) Sebelum Perlakuan Media *Puzzle*

Nama	Nilai Pernyataan																				Jumlah
AZM	3	1	2	1	3	2	1	2	3	2	1	2	2	1	3	3	1	1	2	1	37
AM	1	2	1	3	2	1	3	1	1	3	1	1	1	3	1	3	2	1	2	1	34
AD	3	2	1	1	1	3	2	1	2	3	2	1	1	1	1	2	2	2	3	2	36
A	2	1	2	2	2	2	1	2	3	3	1	2	2	3	2	3	1	3	3	1	41
AMH	3	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	3	1	2	3	1	35
BCB	3	1	1	2	3	1	2	2	3	3	1	2	3	2	2	1	1	1	2	2	38
CAS	2	1	1	1	2	2	1	2	4	3	3	1	3	1	3	4	1	2	3	1	41
FS	2	1	2	1	2	2	2	3	1	3	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	33
GK	2	3	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	4	2	1	1	2	35
GD	1	3	2	3	1	3	1	3	2	2	1	3	3	2	2	1	1	2	1	1	38
GBA	1	2	1	1	2	2	3	2	3	3	1	1	3	1	3	3	1	1	3	3	40
IB	1	1	3	1	2	3	1	4	3	3	1	4	1	3	2	3	2	1	2	1	42
JG	3	1	1	1	2	2	1	3	3	3	1	2	3	3	2	3	1	2	1	1	39
KNO	4	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	1	37
KAPA	2	1	3	1	2	2	2	2	3	1	1	4	1	1	1	4	2	3	1	3	40
KL	2	2	2	2	1	2	1	2	3	1	1	1	2	2	2	2	4	3	4	4	43
KWV	4	2	1	3	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	4	4	4	3	3	2	45
LHC	2	2	1	1	3	1	1	2	2	1	1	1	2	3	3	2	2	1	1	1	33
MYY	3	3	4	2	1	2	1	1	3	2	1	4	1	4	2	2	3	1	1	1	42
MB	2	2	2	3	2	4	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	1	1	2	1	41
MV	1	3	4	3	2	2	3	4	2	1	2	3	2	2	2	1	1	3	2	4	47
MS	1	3	2	1	1	2	2	3	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	32
NK	3	1	2	1	1	1	2	3	2	2	3	2	2	1	1	4	4	2	1	4	42
NMP	2	2	3	3	4	2	1	2	3	2	1	2	2	2	1	2	2	3	2	2	43
NID	2	3	2	3	1	2	1	2	3	2	2	2	1	2	1	3	2	2	2	1	39
SAA	2	2	1	2	2	3	4	3	3	3	2	1	1	2	3	3	2	3	2	1	45
SP	2	3	2	4	2	2	2	3	3	1	1	1	2	3	3	2	4	2	1	1	44
SWS	1	4	3	1	1	2	2	3	2	1	1	2	3	2	1	4	4	2	3	2	44
YMP	2	1	2	2	2	1	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	2	3	1	3	39

Jumlah	1145
--------	------

Berdasarkan tabel 1 sebelum diberi perlakuan nilai keseluruhan siswa adalah 1145 dengan rata-rata 39,48 data nilai angket *pre-test* skor yang diperoleh oleh 29 siswa bervariasi nilai rata-rata siswa terendah adalah 32, sedangkan nilai rata-rata siswa tertinggi memiliki nilai 47.

Tabel 2. Perangkingan Per indikator Data Poin / Skor (angket) *Pre-Test*

No	Indikator	Poin/Skor Pre-Test
1	Terdapat hasrat dan keinginan untuk mencapai keberhasilan	388
2	Terdapat dorongan serta keperluan dalam belajar	407
3	Adanya aktivitas belajar yang menarik	350

Hasil analisis per indikator angket motivasi belajar siswa pada data *pre-test* menunjukkan perolehan rata-rata nilai yang bervariasi tiap indikator. Rangking pertama terdapat dorongan serta keperluan dalam belajar dengan skor tertinggi yaitu 407. Yang berarti bahwa siswa telah memiliki kesadaran awal untuk belajar. Rangking kedua terdapat hasrat dan keinginan untuk mencapai keberhasilan memperoleh skor 388. Yang berarti keinginan siswa untuk berhasil sudah ada tetapi belum sepenuhnya. Rangking yang ketiga adanya aktivitas belajar yang menarik memperoleh skor terendah yaitu 350. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran masih rendah dan proses belajar kurang menarik atau monoton.

Tabel 3. Data *Post-Test* Data Hasil (Angket) Sesudah Perlakuan Media *Puzzle*

Nama	Nilai Pernyataan																				Jumlah
AZM	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	71
AM	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	73
AD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	79
A	4	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	68
AMH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
BCB	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	71
CAS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
FS	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	70
GK	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	72
GD	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	74
GBA	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	75
IB	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	76
JG	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	77
KNO	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	78
KAPA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	79
KL	4	4	2	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	69
KWV	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	67
LHC	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	66
MYY	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	65

MB	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	64
MV	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	71
MS	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	74
NK	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	72
NMP	4	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	69
NID	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	65
SAA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	76
SP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	77
SWS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	78
YMP	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	70
Jumlah																					2106	

Berdasarkan pada tabel 3 Setelah diberikan perlakuan penggunaan media *puzzle* nilai keseluruhan siswa meningkat menjadi 2106 dengan rata-rata 72,62 menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif membantu siswa lebih mudah memahami konsep penjumlahan.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan media *puzzle*, perbandingan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* terlihat adanya pengaruh yang cukup signifikan. ini membuktikan bahwa penggunaan media *puzzle* berdampak positif pada motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* terdapat perbedaan dimana nilai nilai *pre-test* sebesar 39,48 sedangkan *post-test* 72,62. Selisih nilai rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* memperlihatkan adanya pengaruh motivasi belajar siswa sebesar 33,14 poin.

Tabel 4. Perangkingan Per-indikator Data Poin/Skor (angket) *Post-Test*

No	Indikator	Poin/Skor Pre-Test
1	Terdapat hasrat dan keinginan untuk mencapai keberhasilan	742
2	Terdapat dorongan serta keperluan dalam belajar	740
3	Adanya aktivitas belajar yang menarik	624

Hasil analisis per indikator angket motivasi belajar siswa pada data *post-test* diperoleh nilai rata-rata yang berbeda. Rangking pertama terdapat hasrat dan keinginan untuk mencapai keberhasilan memperoleh skor tertinggi yaitu 742. Yang berarti bahwa setelah diberikan perlakuan berupa media siswa memiliki dorongan kuat untuk mencapai keberhasilan belajar. Rangking kedua terdapat dorongan serta keperluan dalam belajar memperoleh skor 740 menunjukkan bahwa siswa memiliki kesadaran akan pentingnya belajar serta kebutuhan untuk memahami materi pelajaran. Rangking ketiga adanya aktivitas belajar yang menarik memperoleh skor terendah yaitu 624, hal ini karena tingkat ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran belum optimal. Penggunaan media pembelajaran terbukti memengaruhi motivasi belajar siswa, namun perlu penguatan pada aspek ketertarikan kegiatan pembelajaran.

Tabel 5. Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTEST - PRETEST	Negative Ranks	0 ^a	,00

Positive Ranks	29 ^b	15,00	435,00
Ties	0 ^c		
Total	29		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

Berdasarkan tabel Ranks, nilai Negative Ranks sebesar 0 menunjukkan bahwa tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan nilai antara pre-test dan post-test. Selanjutnya, nilai Positive Ranks sebesar 29 menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan nilai setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media puzzle. Sementara itu, nilai Ties sebesar 0 menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang memiliki nilai pre-test dan post-test yang sama. Dengan demikian, hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan analisis uji *Wilcoxon Signed Rank Test* didapatkan hasil yang membuktikan adanya pengaruh terhadap motivasi belajar siswa setelah penggunaan media *puzzle*.

Tabel 6. Test Statistics

Test Statistics	POSTEST – PRETEST
Z	-4,706 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan output SPSS pada tabel Test Statistics, didapatkan nilai Z sebesar -4,706 dan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari pada taraf yang dipakai dalam penelitian, yaitu 0,05. Oleh sebab itu H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terlihat perbedaan antara rata-rata *pre-test* dan *post-test* adanya Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar pada Materi Penjumlahan Matematika Siswa Kelas II SDN 26 Sei Bun.

Hasil penelitian yang dilakukan pada kelas II dengan jumlah 29 siswa diperoleh data hasil *pre-test* dan *post-test*. sebelum diberi perlakuan nilai keseluruhan siswa adalah 1145 dengan rata-rata 39,48 data nilai angket *pre-test* skor yang diperoleh oleh 29 siswa bervariasi rata-rata nilai siswa terendah memiliki 32, rata-rata nilai siswa tertinggi memiliki nilai 47.

Setelah diberi perlakuan menggunakan media *puzzle*, hasil *post-test* menunjukkan adanya pengaruh yang cukup signifikan. Jumlah nilai *post-test* yang didapat siswa adalah 2106 dengan nilai rata-rata 72,62, nilai ini jauh lebih besar dibandingkan dengan rata-rata nilai *pre-test*. Pengaruh tersebut membuktikan bahwa penggunaan media *puzzle* efektif membantu siswa lebih mudah dalam memahami konsep penjumlahan.

Hasil analisis data dengan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* membuktikan adanya pengaruh terhadap motivasi belajar siswa setelah penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran matematika pada materi penjumlahan. Hal ini tampak pada tabel Ranks yang memperlihatkan nilai negative ranks sebesar 0, positive ranks sebesar 29, dan ties sebesar 0 dari total 29 siswa sebagai sampel penelitian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan, nilai rata-rata *pre-test* siswa sebelum menggunakan media *puzzle* adalah 39,48, sedangkan nilai rata-rata *post-test* setelah menggunakan media *puzzle* meningkat menjadi 72,62. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh nilai rata-rata siswa sebesar 33,14 setelah penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, A., et al. (2023). *Metodologi penelitian pendidikan*. Deepublish.
- Heryanto, H., Sembiring, S. B. S., & Togatorop, J. B. T. (2022). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Curere*, 6(1), 45–54.
- Jannah, Z. R., & Saryantono, B. (2023). Penggunaan media puzzle bangun ruang untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Waylunik tahun pelajaran 2022/2023. *Cerdas: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 431–438.
- Mayasari, M., et al. (2024). Pengaruh strategi pembelajaran inovatif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(3), 545–550.
- Mutmainah, M., Astini, B. N., & Astawa, I. M. S. (2022). Efektivitas penerapan teknik ecoprint terhadap keterampilan sains sederhana. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2388–2392.
- Oktaviani, A. (2020). *Penggunaan media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 3 Simbarwaringin tahun pelajaran 2019/2020* [Doctoral dissertation, IAIN Metro].
- Sambara, M. (2024). *Hubungan bimbingan orang tua terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 1 Kabupaten Sorong* [Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong].
- Siregar, T. N. (2023). *Pengaruh media puzzle terhadap pemahaman konsep siswa pada pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 100900 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara*.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suriani, A. (2024). Efektivitas media puzzle matematika terhadap pemahaman konsep penjumlahan siswa kelas 2 SD. *Journal Central Publisher*, 2(5), 2064–2071.
- Wahyuni, N., Purnama, W. M., & Ramdoniati, N. (2022). Pengembangan media Sipitung (aksi pintar berhitung) pada materi penjumlahan dan pengurangan. *Al-Mujahidah*, 3(2), 364–376.