

## **Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) di SD Al-Ittihadiyah**

**Silvana Bayu**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

e-mail: [silvana.bayu05@gmail.com](mailto:silvana.bayu05@gmail.com)

### **Abstrak**

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang diterapkan secara berkelompok yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan niat murid dalam memahami materi pelajaran melalui penggunaan permainan dan kompetisi. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian literature review terkait peningkatan hasil belajar matematika melalui model teams games tournament. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Berdasarkan penelitian ini didapatkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika. Penggunaan media konkrit memberi kontribusi yang baik dalam mengembangkan pemahaman pemahaman konsep siswa terhadap pembelajaran matematika. hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT di kelas IV SD Al-Ittihadiyah memberikan dampak positif bagi siswa. Dampak tersebut meliputi : 1) pembelajaran lebih variatif, menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. 2). Pembelajaran mengutamakan kerjasama antara kelompok, hal ini berdampak pada peningkatan karakter siswa seperti tanggung jawab, kerjasama dan empati. 3) pembelajaran yang menantang, maksudnya siswa dituntut untuk lebih aktif menjawab pertanyaan dalam ajang game atau turnamen hal ini membawa dampak positif bagi siswa untuk rajin belajar agar menimbulkan kenaikan minat belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournament, Kooperatif, Hasil Belajar Matematika*

### **Abstract**

Teams Games Tournament (TGT) is a cooperative learning model applied in groups which aims to improve students' abilities and intentions in understanding subject matter through the use of games and competitions. This research aims to conduct a literature review regarding improving mathematics learning outcomes through the teams games tournament model. This research uses descriptive qualitative methods. Based on this research, it was found that learning using the Team Games Tournament learning model can improve students' understanding of mathematics learning. The use of concrete media makes a good contribution in developing students' conceptual understanding of mathematics learning. The results of this research show that the use of the TGT model in class IV of Al-Ittihadiyah Elementary School has had a positive impact on students. These impacts include: 1) learning is more varied and enjoyable so that it has an impact on improving student learning outcomes. 2). Learning prioritizes cooperation between groups, this has an impact on improving student character such as responsibility, cooperation and empathy. 3) challenging learning, meaning that students are required to be more active in answering questions in games or tournaments. This has a positive impact on students to study diligently in order to increase students' interest in learning.

**Keywords:** *Teams Games Tournament, Cooperative, Mathematics Learning Result*

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah disetiap jenjangnya. Pembelajaran matematika dimulai dari pendidikan yang mendasar untuk anak yang memulai pembelajaran, dan juga diajarkan sebagai mata kuliah yang wajib didapat setiap mahasiswa pada jenjang kuliah sebagai mata kuliah wajib matematika dasar (Nurhayati, et. al. 2019). Berbeda dengan ilmu lainnya, dalam pembelajaran matematika, pengajarannya menggunakan beberapa bahasa matematika yang tidak terdapat dipelajaran lain, seperti penggunaan tabel, grafik, maupun beberapa sistem persamaan dan pertidaksamaan yang hanya terdapat pada matematika. Dalam mempelajari matematika tersebut dengan adanya bahasa matematika yang berbeda pengajaran dengan pembelajaran pelajaran lain sebenarnya terdapat tujuan untuk mempelajari matematika tersebut. (Yeni, E. M. 2015).

Menurut standar isi mata pelajaran matematika untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Tujuan pembelajaran Matematika di sekolah agar siswa memiliki kemampuan berikut: 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah. 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh. 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. (Wardhani, S. 2010)

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu juga dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penalaran dalam penerapan matematika di kehidupan sehari-hari. Menurut

Depdiknas dalam Samidi dan Istarani (2016: 11) tujuan pengajaran matematika di SD sebagai berikut: (1) Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari), (2) Menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialihgunakan, melalui kegiatan matematika, (3) Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai hasil lebih lanjut di sekolah Menengah Pertama (SMP), (4) Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

Model pembelajaran kooperatif sangat baik di terapkan pada proses pembelajaran. Hal ini membuat murid menjadi saling menghargai pendapat sesama teman satu kelompok, si murid sendiri menjadi lebih berani mengungkapkan pendapatnya sendiri di dalam kelompoknya. Setiap anggota kelompok diusahakan memiliki kemampuan pengetahuan, suku, jenis kelamin, ras, budaya yang berbeda-beda pula. Model TGT merupakan salah satu dari berbagai model pembelajaran kooperatif yang relevan untuk diterapkan. Menurut Slavin (2005: 163) dalam Susanti, TGT adalah model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) ini siswa dituntut untuk saling kerjasama, aktif dan bertanggungjawab terhadap dirinya. sendiri maupun kelompoknya. Selain itu dalam pembelajaran TGT ini siswa dihadapkan pada suatu permainan dan kompetisi, sehingga kemauan dan kemampuan siswa ada perubahan. Dengan model pembelajaran tersebut

diharapkan kebebasan dan keaktifan siswa meningkat, sehingga siswa menjadi senang dalam mengikuti pelajaran. (Amni, Z & Ningrat, H. K. 2021)

Pembelajaran kooperatif (Cooperative learning) merupakan pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Yulia, A, et al. 2020) Dengan kata lain pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (academic skill), sekaligus kecakapan sosial (social skill). Karakteristik model pembelajaran kooperatif ada enam, diantaranya tujuan belajar, tanggung jawab individual, kesempatan sukses yang sama, kompetisi tim, spesialisasi tugas, dan adaptasi terhadap kebutuhan kelompok. Tujuan belajar diberikan berupa sertifikat atau bisa rekognisi lainnya yang diberikan kepada tim yang memenuhi kriteria yang diberikan kepada tim yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. (San Fauziya, D. 2018) Tanggung jawab tim dilaksanakan dalam dua cara. Yang pertama adalah dengan menjumlahkan skor kelompok atau nilai rata-rata kuis individual atau penilaian lainnya, seperti model pembelajaran siswa. Yang kedua adalah spesialisasi tugas, di 11 mana tiap siswa diberikan tanggung jawab khusus untuk sebagian tugas kelompok. Kesempatan sukses yang sama, adalah karakteristik yang unik karena dalam model kooperatif memastikan semua siswa mendapat kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam timnya. Kompetisi, model TGT memakai kompetisi antartim sebagai sarana untuk memotivasi siswa untuk bekerja sama dengan anggota timnya. Spesialisasi tugas, adalah tugas untuk melaksanakan sub tugas terhadap masing-masing anggota kelompok. adaptasi terhadap kebutuhan kelompok, dimana model pembelajaran kooperatif menggunakan pengajaran yang mempercepat langkah kelompok (Slavin, 2005: 26-28).

Dalam pelaksanaan model kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika, diharapkan guru melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki kinerjanya yang membuat hasil belajar matematika siswa meningkat. Hopkins (Muslich, M. 2009:8) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Wardani dkk (2004:14), bahwa penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Dari model pembelajaran tersebut dapat diketahui bahwa Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan ide pikirannya tentang bagaimana cara memahami konsep-konsep matematika siswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam pelajaran matematika. Oleh karena itu, tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan hasil belajar matematika melalui Model Teams Games Tournament (TGT) (Nabilla, H & Fitriyana, N. 2022).

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Creswell (1998) mendefinisikan pendekatan kualitatif sebagai suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami. Bogdan dan Taylor (Moleong, 2007) mengemukakan bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa katakata tertulis

maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen kunci. Oleh karena itu, peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas jadi bisa bertanya, menganalisis, dan mengkonstruksi obyek yang diteliti menjadi lebih jelas. Penelitian ini lebih menekankan pada makna dan terikat nilai. (Gunawan, I. 2022).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan bahwa penggunaan model TGT di kelas IV SD Al-Ittihadiyah memberikan dampak positif bagi siswa. Dampak tersebut meliputi : 1) pembelajaran lebih variatif, menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. 2). Pembelajaran mengutamakan kerjasama antara kelompok, hal ini berdampak pada peningkatan karakter siswa seperti tanggung jawab, kerjasama dan empati. 3) pembelajaran yang menantang, maksudnya siswa dituntut untuk lebih aktif menjawab pertanyaan dalam ajang game atau turnamen hal ini membawa dampak positif bagi siswa untuk rajin belajar agar menimbulkan kenaikan minat belajar siswa.

Dewasa ini banyak model pembelajaran matematika yang baik dengan banyaknya variasi model pembelajaran yang dinilai lebih efektif dan efisien daripada model pembelajaran konvensional, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Metode kooperatif adalah suatu metode pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok.. Dalam model pembelajaran kooperatif siswa dibiasakan untuk aktif dalam kelompok yang guru buat dan juga siswa didorong untuk saling bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Didalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas IV SD Al-Ittihadiyah siswa dapat meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa siswa lain yang berbeda. Oleh karena itu model model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan kemampuan penalaran matematika siswa pada pokok bahasan barisan dan deret kelas.

Dalam proses belajar menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan adanya games dan turnamen dalam proses pembelajaran karena siswa sekolah dasar senang terhadap permainan. Peserta didik menjadi semangat dalam belajar, antusias siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan adanya games dan turnamen, sehingga antusias siswa untuk memenangkan games dan turnamen menjadikan siswa semangat dalam belajar. Pengetahuan diperoleh tidak hanya dari guru, pemahaman siswa tidak hanya diperoleh dari guru tetapi dari teman anggota kelompok ketika siswa akan mengikuti games dan turnamen karena setiap kelompok harus bersaing memahami materi pelajaran satu sama lain agar kelompok mereka dapat menjawab soal-soal dalam games dan pertandingan.

Kesulitan belajar matematika dapat direduksi oleh guru dengan berbagai alternatif, seperti menggunakan dan memadukan metode atau pendekatan pembelajaran. Salah satunya adalah metode permainan dan pendekatan open-ended. Penting bagi guru untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa, sebab matematika merupakan salah satu pelajaran penting bagi kehidupan nyata.

Teams Games Tournament (TGT) membuat seluruh siswa kelas IV terlibat tanpa ada perbedaan status. Hal ini dikarenakan setiap kelompok memiliki 4 atau 5 anggota yang berbeda kemampuan, jenis kelamin, suku, ras dan agama. Setiap anggota kelompok bekerja sama untuk memenangkan permainan game dengan meraih point dari menjawab setiap soal yang diberikan pada kartu. Kelompok yang memiliki nilai yang tertinggi berhak mendapatkan penghargaan. Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau

metode pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung penguatan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam belajar.

Dalam model pembelajaran TGT siswa kelas VI dibagi dalam kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi, academic, kelamin, ras, maupun ethniss. Dalam TGT menggunakan turnamen akademik, siswa berkompetisi sebagai akil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang hasil atau prestasi serupa paya waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan Penghargaan Kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping mengemban tanggung jawab, bekerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Menurut Misbahul (2022) Model pembelajaran TGT memiliki keunggulan yaitu (1) mengasah siswa berpikir kritis dan kreatif melalui kegiatan diskusi dan bertanya jawab (2) mengasah siswa menyelesaikan permasalahan terkait sumber pembelajaran, yang membuat pembelajaran dapat bertahan lama dan lebih bermakna. (3) siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan setiap pendapat (4) partisipasi siswa tinggi (7) siswa lebih berpikir rasional.

Menurut Sudjana (2010:20) salah satu aktivitas yang menunjukkan keaktifan peserta didik juga dapat dilihat dari melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru. Awalnya peserta didik mengalami kesulitan untuk menjalankan instruksi guru. Akan tetapi, setelah dilakukannya pembiasaan guru menjelaskan petunjuk dalam berdiskusi, mengerjakan LKPD, dan petunjuk melaksanakan turnamen mengakibatkan indikator menjalankan instruksi yang diberikan guru mengalami peningkatan yang sangat signifikan.

Keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar, dalam proses belajar menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan adanya games dan turnamen dalam proses pembelajaran karena siswa sekolah dasar senang terhadap permainan. Peserta didik menjadi semangat dalam belajar, antusias siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan adanya games dan turnamen, sehingga antusias siswa untuk memenangkan games dan turnamen menjadikan siswa semangat dalam belajar. Pengetahuan diperoleh tidak hanya dari guru, pemahaman siswa tidak hanya diperoleh dari guru tetapi dari teman anggota kelompok ketika siswa akan mengikuti games dan turnamen karena setiap kelompok harus bersaing memahami materi pelajaran satu sama lain agar kelompok mereka dapat menjawab soal-soal dalam games dan pertandingan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa penggunaan model TGT di kelas IV SD Al-Ittihadiyah memberikan dampak positif bagi siswa. Dampak tersebut meliputi : 1) pembelajaran lebih variatif, menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. 2). Pembelajaran mengutamakan kerjasama antara kelompok, hal ini berdampak pada peningkatan karakter siswa seperti tanggung jawab, kerjasama dan empati. 3) pembelajaran yang menantang, maksudnya siswa dituntut untuk

lebih aktif menjawab pertanyaan dalam ajang game atau turnamen hal ini membawa dampak positif bagi siswa untuk rajin belajar agar menimbulkan kenaikan minat belajar siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104-111.
- Amni, Z., & Ningrat, H. K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840-2848.
- Darma Indra. G, Tiofanny, Cici Sri. I, Lestari. L, Simon. M. P. (2021). Studi Literatur Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt). *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 2 (2)
- Gristi. D. P, Yosep D. K, Partini. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11 (2)
- Gunawan, I. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: teori dan praktik*. Bumi Aksara.
- Hurin. N, Nur. F. (2022). Systematic Literature Review: Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Science and Education*, 5 (1)
- Muslich, Masnur. (2009). *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Nabilla, H., & Fitriyana, N. (2022). Systematic literature review: model pembelajaran team games tournament (tgt) pada pembelajaran matematika. *Journal of mathematics science and education*, 5(1), 34-43.
- Nurhayati, N., & Marliani, N. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Nurhayati, Novi Marliani. (2019). *Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika*. Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika 2019, 405-410
- Nuri Ria S. W, Rhomiy. H. (2023). *Systematic literature review: peningkatan hasil belajar matematika melalui model teams games tournament*. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3 (1)
- Nurjaya, Nina. R, Rita, S. (2023). *Deskripsi minat peserta didik dalam belajar matematika melalui permainan*. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 8 (1)
- Samidi dan Istarani. 2016. *Kompetensi & Profesionalisme Guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Dan Matematika*. Jakarta : LARISPA
- San Fauziya, D. (2018). *Pembelajaran kooperatif melalui teknik duti-duta dalam meningkatkan kemampuan menulis argumentasi*. *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2(2), 159-167.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Laerning*. London: Allymand Bacon
- Wardani, I.G.A.K. (2004). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Wardhani, S. (2010). *Implikasi karakteristik matematika dalam pencapaian tujuan mata pelajaran matematika di SMP/MTs*. Yogyakarta: Depdiknas PPPPTK.
- Yeni, E. M. (2015). *Kesulitan belajar matematika di sekolah dasar*. *JUPENDAS (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 2(2).

- Yulia, A., Juwandani, E., & Mauliddya, D. (2020). *Model pembelajaran kooperatif learning. In Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin (Vol. 3).*
- Zahrotul. F, Maila Sal Sabila, Rani, S. (2022). *Systematic Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penggunaan Model Team Games Tournament. Seminar Nasional LPPM UMMAT Universitas Muhammadiyah Mataram, 2 (1)*
- Zamista, A. A. (2022). *Asesmen Online sebagai Asesmen Alternatif dalam Pembelajaran Era Digital: Penelitian Systematic Literature Review. INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan, 27(2), 108-1*