

Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Pemahaman Hak dan Kewajiban Anak di Sekolah Dasar

Nur Alma Rering^{a,1*}, Lisyè Salamor^{a,2}, Samuel Patra Ritiauw^{a,3}

^a Universitas Pattimura Ambon, Indonesia

¹ almaarering@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 24 Juli 2024;

Revised: 12 Agustus 2024.

Accepted: 24 Agustus 2024.

Kata-kata kunci:

Metode Bermain Peran;

Pemahaman Siswa;

Hak dan Kewajiban.

Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan.

: ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap hak dan kewajiban mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas (PTK) yang diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran melalui perbaikan yang sistematis dan berkelanjutan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Metode ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga mendukung pemahaman siswa terhadap konsep hak dan kewajiban secara lebih mendalam. Selain memahami aspek teoretis, siswa juga memiliki kesempatan untuk menerapkan konsep tersebut melalui simulasi situasi kehidupan nyata. Peningkatan pemahaman ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, menjelaskan, dan mendiskusikan hak serta kewajiban mereka dalam berbagai konteks sosial. Selain itu, metode bermain peran juga mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan berkomunikasi yang esensial dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, aktivitas bermain peran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

ABSTRACT

The Use of the Role-Playing Method in Civic Education Learning to Enhance Children's Understanding of Rights and Responsibilities in Elementary Schools. This study aims to analyze the effectiveness of the role-playing method in Civic Education learning to enhance students' understanding of their rights and responsibilities. This research employs a classroom action research (CAR) approach, which is directly implemented in the learning process to improve the quality and effectiveness of instruction through systematic and continuous improvements. The findings indicate that the use of the role-playing method significantly enhances student engagement and learning motivation. This method creates a more interactive and engaging learning environment, thereby supporting a deeper understanding of the concepts of rights and responsibilities. In addition to grasping theoretical aspects, students also have the opportunity to apply these concepts through simulations of real-life situations. This improvement is reflected in students' ability to identify, explain, and discuss their rights and responsibilities in various social contexts. Furthermore, the role-playing method encourages students to develop critical thinking skills and communication abilities, which are essential for active participation in society. Thus, role-playing activities not only enrich the learning experience but also make learning more meaningful and relevant to real-life situations.

Keywords:

Role-Playing Method;

Students' Comprehension;

Rights and Responsibilities;

Pancasila and Civic

Education.

Copyright © 2024 (Nur Alma Rering, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Rering, N. A., Salamor, L., & Ritiauw, S. P. (2024). Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Pemahaman Hak dan Kewajiban Anak di Sekolah Dasar. *Educare : Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 39–44. <https://doi.org/10.56393/educare.v4i2.2811>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya adalah upaya sadar untuk membentuk manusia yang lebih manusiawi. Dalam prosesnya, pendidikan bukan hanya menjadi tanggung jawab utama sekolah, melainkan juga melibatkan semua unsur yang harus berperan secara seimbang dalam menjalankan tugas dan fungsinya demi kemajuan pendidikan (Purwaningsih et al., 2022). Sementara itu menurut (Pristiawanti et al., 2022) Pendidikan dapat dipahami dalam dua perspektif berbeda: Secara umum, pendidikan mencakup seluruh pengalaman hidup yang mendukung perkembangan individu. Pembelajaran terjadi sepanjang kehidupan dalam beragam konteks dan pengalaman, berkontribusi pada perkembangan individu serta keberlangsungan hidupnya dengan cara yang bermakna. Dalam cakupan yang lebih terbatas, pendidikan mengacu pada sistem formal di institusi akademik, seperti sekolah. Dalam lingkungan ini, peserta didik mengikuti aturan dan kurikulum tertentu yang telah dirancang untuk membimbing proses belajar mereka secara terstruktur.

Sebagai hak dasar setiap warga negara Indonesia, pendidikan memungkinkan setiap individu memperoleh pengajaran dan bimbingan di sekolah formal. Setiap anak memiliki kemampuan yang beragam dalam memahami pelajaran. Oleh sebab itu, pendidik harus berperan aktif dalam membantu setiap siswa mencapai perkembangan terbaiknya (Widiansyah, 2018).

Keefektifan suatu program pendidikan di Lembaga pendidikan dapat diukur melalui tingkat pemahaman serta penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan oleh pengajar. Indikator penting lainnya adalah meningkatnya sikap dan perilaku positif siswa, baik dalam interaksi di sekolah maupun dalam kehidupan sosial mereka. Menurut (Hasanah, 2015) Di ranah pendidikan, peran seorang pendidik sangatlah penting dalam menggerakkan aktivitas belajar-mengajar. Seorang guru tidak hanya bertanggung jawab untuk menyampaikan ilmu, tetapi juga berperan sebagai mentor, bagian dari komunitas akademik, pengelola kelas, serta perancang metode pembelajaran yang efektif. Karena itu, diperlukan kreativitas dan keberanian dari para guru untuk mengembangkan inovasi dalam pendekatan pengajaran mereka. Dengan langkah ini, proses belajar dapat menjadi lebih efektif, interaktif, dan memberikan pengalaman bermakna bagi para siswa (Sirait, 2021).

Hakikat belajar saat ini menuntut pandangan mengajar yang paling sesuai dengan kebutuhan, yaitu bahwa mengajar adalah suatu proses membimbing, menyampaikan informasi, serta mengatur lingkungan agar tercipta proses belajar yang efektif. Dalam proses pembelajaran, terdapat dua faktor penting yang berperan besar, yaitu cara pengajaran dan alat bantu pembelajaran yang digunakan. Apabila metode pengajaran yang diterapkan cenderung monoton, siswa akan merasa jenuh selama mengikuti pelajaran. Akibatnya, partisipasi siswa dalam pembelajaran menurun, yang akhirnya berdampak pada pencapaian akademik mereka yang kurang optimal.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan adanya kendala dalam pembelajaran PPKn di kelas IV SD Negeri 246 Maluku Tengah. Beberapa guru masih menerapkan metode tradisional dalam mengajar, di mana penyampaian materi berlangsung secara dominan tanpa melibatkan interaksi aktif dari siswa. Hal ini menyebabkan keterlibatan mereka dalam proses belajar menjadi minim, sehingga pemahaman terhadap materi kurang optimal. Hal ini terungkap dalam wawancara dengan guru kelas IV, yang menyatakan bahwa pemahaman siswa mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara sesuai dengan UUD 1945 masih tergolong rendah. Sayangnya, kesadaran akan hak dan kewajiban tersebut belum tertanam dengan baik pada setiap siswa maupun warga negara secara umum.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan belum mampu secara optimal mencetak individu yang berkualitas. Rendahnya keterlibatan serta partisipasi siswa dalam pembelajaran mata pelajaran ini menyebabkan prestasi akademik mereka tidak mengalami perkembangan yang signifikan. Pemahaman siswa terhadap materi masih terbatas, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil belajar yang kurang memuaskan. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran yang kurang variatif dan tidak selaras dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Selain itu, dominasi peran guru dalam proses pembelajaran menyebabkan minimnya keterlibatan aktif dari siswa. Kurangnya motivasi

serta rasa percaya diri siswa dalam berpartisipasi, seperti mengajukan atau menjawab pertanyaan, juga menjadi tantangan tersendiri. Demi meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, dibutuhkan metode pembelajaran yang lebih kreatif serta interaktif. Dengan pendekatan yang lebih partisipatif, siswa akan merasa lebih termotivasi, percaya diri untuk bertanya, serta lebih berani menjawab pertanyaan. Hal ini pada akhirnya akan membantu mereka mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan meningkatkan hasil belajar. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menggunakan metode bermain peran. Pendekatan ini memungkinkan siswa berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar, sehingga mereka lebih mudah memahami materi dan memperdalam wawasan mereka. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Menurut Fathurrohman (Faizah et al., 2017), metode bermain peran yakni salah satu teknik dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat dalam berbagai aktivitas untuk menggambarkan sikap, nilai-nilai, dan perilaku tertentu yang mencerminkan situasi kehidupan nyata di masyarakat. Menurut (Annajih & Bakhtiar, 2024) Pendekatan bermain peran terbukti ampuh dalam mendorong interaksi antara siswa. Dengan menitikberatkan pada keterampilan berbicara, baik dalam komunikasi antar siswa maupun dengan pengajar, metode ini juga berkontribusi pada peningkatan kepercayaan diri serta pengelolaan emosi. Dengan metode ini, peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang memungkinkan mereka memahami materi secara lebih mendalam serta mengembangkan sikap yang lebih positif terhadap proses belajar. Menurut (Andini & Ramianti, 2020) dengan bermain peran, anak akan belajar membangun hubungan harmonis dengan orang lain, berkompromi, berbagi, dan bekerjasama.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV, dengan jumlah keseluruhan 25 peserta, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus yang mencakup tahapan utama, yaitu: (1) perencanaan, yang meliputi penyusunan skenario bermain peran dan instrumen penelitian; (2) pelaksanaan tindakan, di mana metode bermain peran diterapkan dalam proses pembelajaran; (3) observasi, yang dilakukan untuk mengamati keterlibatan dan pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung; serta (4) refleksi, yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode yang digunakan serta melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes pemahaman siswa guna memperoleh gambaran komprehensif mengenai dampak metode bermain peran terhadap hasil belajar.

Hasil dan pembahasan

Studi ini diterapkan melalui 2 siklus, yakni siklus I dan siklus II, yang dilanjutkan jika masih terdapat kekurangan pada siklus I. Sebelum memulai penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal dan bekerja sama dengan guru kelas IV di SD Negeri 246 Maluku Tengah guna memahami kondisi awal siswa dalam proses pembelajaran PPKn. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kedua siklus, diperoleh hasil yang mengacu pada skor yang dicapai siswa dalam pembelajaran PPKn mengenai hak dan kewajiban anak dengan metode bermain peran.

Sebelum penerapan metode bermain peran, nilai rata-rata pre-test masih tergolong rendah, yaitu 47,40. Namun, setelah metode tersebut diterapkan, terjadi peningkatan yang mencolok pada hasil post-test, di mana rata-rata skor meningkat drastis hingga mencapai 85,20. Keadaan tersebut menunjukkan adanya kemajuan yang substansial dalam pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban anak. Nilai yang meningkat ini tidak hanya terlihat pada rata-rata, tetapi juga tercermin dalam N-Gain, yang mengindikasikan bahwa mayoritas siswa mencapai kategori tinggi. Sebanyak 68% siswa masuk dalam kategori tersebut, sementara tidak ada satu pun yang tergolong dalam kategori rendah.

Menggunakan pendekatan bermain peran dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa secara lebih interaktif dan berkesan. Metode ini memungkinkan mereka untuk tidak hanya memahami konsep hak dan kewajiban secara teoritis, tetapi juga mengasah pemahaman mereka dengan terlibat langsung dalam simulasi berbagai skenario yang mencerminkan situasi di dunia nyata. Kegiatan bermain peran memungkinkan siswa untuk mendiskusikan dan merefleksikan pengalaman pribadi mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan.

Meskipun demikian, beberapa tantangan masih perlu diperhatikan. Selama pelaksanaan siklus I, terlihat bahwa siswa dari kelompok tertentu mengalami kesulitan dalam berkolaborasi dan memahami peran mereka masing-masing. Masalah ini berlanjut di siklus II, meskipun ada peningkatan partisipasi secara umum. Beberapa siswa yang duduk di belakang kelas masih kurang fokus, sehingga menunjukkan perlunya strategi pengelolaan kelas yang lebih baik untuk memastikan semua siswa terlibat aktif.

Hasil studi ini selaras dengan temuan yang telah dipaparkan oleh (Agustinwati, 2021) dalam studinya yang berjudul "Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Harmonisasi Hak Dan Kewajiban Siswa", Studi yang dilakukan mengindikasikan bahwa hasil pengumpulan data mencerminkan perubahan skor rata-rata dalam kelompok eksperimen. Sebelum intervensi, skor rata-rata tes awal kelompok ini tercatat sebesar 30,88. Usai mendapatkan perlakuan, hasil rata-rata pada tes akhir mengalami peningkatan hingga mencapai 35,72, dengan selisih kenaikan sebesar 4,84 poin. Sementara itu, skor median awal yang sebelumnya berada di angka 31 mengalami pergeseran, dengan skor median akhir turun dari 34 menjadi 33. Pada tes awal, skor tertinggi dalam kelompok eksperimen mencapai 35, sedangkan skor terendahnya tercatat 26. Setelah intervensi, skor tertinggi meningkat hingga 42, tetapi skor terendah justru sedikit menurun menjadi 25. Kelompok kontrol, meskipun tidak menerima perlakuan khusus, mengalami peningkatan skor rata-rata dari 30,19 pada tes awal menjadi 32,34 pada tes akhir. Ini mengindikasikan adanya perkembangan setelah proses pembelajaran, dengan selisih kenaikan sebesar 2,15. Selain itu, skor median yang semula 31 meningkat menjadi 34, sementara skor yang paling sering muncul (modus) naik dari 28 menjadi 36. Pada tes awal, kelompok ini memiliki rentang skor antara 25 sebagai nilai terendah dan 35 sebagai nilai tertinggi. Setelah evaluasi akhir, skor tertinggi meningkat hingga 40, sedangkan skor terendah tidak mengalami perubahan, tetap di angka 25. Perbedaan peningkatan pemahaman mengenai keseimbangan antara hak dan kewajiban siswa terlihat dari hasil tes akhir yang membandingkan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Pembelajaran dengan pendekatan bermain peran memberikan dampak positif bagi siswa dalam kelompok eksperimen, yang menunjukkan hasil lebih unggul dibandingkan mereka yang belajar tanpa strategi tersebut. Oleh karena itu, pendekatan ini terbukti lebih berhasil dalam memfasilitasi pemahaman siswa kelas XI IIS 3 dan 4 di SMA Negeri 1 Stabat mengenai keseimbangan antara hak dan kewajiban.

Penelitian ini didukung (Susilo, 2015) yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Metode Bermain Peran". Penelitian ini membuktikan bahwa pemahaman siswa terhadap makna pahlawan dan prinsip Pancasila dalam pendidikan kewarganegaraan mengalami peningkatan. Kemajuan yang dicapai tercermin dalam peningkatan hasil belajar siswa PKn mengenai tokoh pahlawan. Pada siklus I, hanya 50% siswa yang berhasil mencapai standar ketuntasan dengan rata-rata skor 69. Namun, di tahap kedua, persentase ketuntasan meningkat menjadi 80% dengan rata-rata skor 77. Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran terbukti efektif, terlihat dari keterlibatan penuh (100%) di penghujung sesi belajar, terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik. Selain itu, kualitas perencanaan pembelajaran oleh guru juga menunjukkan perkembangan positif, dengan skor rata-rata yang awalnya 3,41 di tahap pertama meningkat menjadi 3,77 di siklus II. Setelah dilakukan peninjauan serta penyempurnaan, keterampilan mengajar guru menunjukkan perkembangan yang pesat. Pada siklus pertama, rata-rata skor masih berada di angka 3,46, tetapi mengalami peningkatan hingga mencapai 3,64 pada siklus kedua. Secara keseluruhan, hasil analisis

memperlihatkan adanya kenaikan dalam pencapaian akhir siswa, dari 97,50 di siklus pertama menjadi 99,58 di tahap berikutnya. Temuan ini menegaskan bahwa proses pembelajaran pada tahap kedua berlangsung lebih efektif dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Selain itu, metode bermain peran dalam pembelajaran PKn mendapat respons positif dari siswa, terbukti dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa seluruh siswa, yaitu 100%, merasa puas dan memberikan jawaban “ya” pada setiap pertanyaan.

Mengacu pada pemaparan teori yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini mengungkapkan bahwa metode bermain peran memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga menekankan pentingnya pengelolaan kelas dan penguatan kolaborasi dalam kelompok untuk memaksimalkan hasil pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa perbaikan terus-menerus dan adaptasi dalam pendekatan pembelajaran diperlukan untuk mencapai hasil yang optimal. Penelitian ini juga memberikan perspektif baru bagi pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih dinamis dan engaging, sekaligus merangsang keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mereka.

Simpulan

Berdasarkan penelitian mengenai efektivitas metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar, diperoleh beberapa temuan utama. Pertama, peningkatan pemahaman konsep: Metode ini terbukti efektif dalam memperdalam pemahaman siswa tentang hak dan kewajiban anak. Analisis hasil belajar menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai post-test dibandingkan pre-test, dari 47,40 menjadi 85,20, yang mengindikasikan bahwa siswa lebih mampu memahami dan mengaplikasikan konsep yang dipelajari. Kedua, peningkatan keterlibatan dan kerja sama: Mayoritas peserta didik menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Namun, beberapa kendala masih ditemukan dalam kerja sama kelompok, terutama dalam memahami peran masing-masing, yang berdampak pada efektivitas kegiatan. Ketiga, efektivitas pendekatan interaktif: Metode bermain peran menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan bermakna, memungkinkan siswa untuk menerapkan konsep teoretis dalam berbagai situasi kehidupan nyata. Keempat, rekomendasi perbaikan: Evaluasi dari dua siklus pembelajaran mengindikasikan perlunya pengelolaan kelas yang lebih efektif serta strategi yang lebih baik dalam meningkatkan kerja sama kelompok, agar setiap siswa dapat berpartisipasi secara optimal. Oleh karena itu, metode ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran inovatif dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dengan perbaikan pada aspek pengelolaan kelas dan kerja sama kelompok untuk hasil yang lebih maksimal.

Referensi

- Agustinwati. (2021). Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Harmonisasi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas XI IIS di SMA Negeri 1 Stabat. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 7(1), 123–129.
- Andini, Y. T., & Ramiati, E. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran Guna Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 8–15. <https://ejournal.unib.ac.id/potensia/article/view/9364/5134>
- Annajih, M. H., & Bakhtiar, A. M. (2024). Analisis Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Interaksi Antar Siswa. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1292–1298.
- Faizah, Y., Nisa, K., & Husniati, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Tipe Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN Ampenan Tahun Ajaran 2016/2017. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(1).
- Hasanah, N. (2015). Dampak Kompetensi Profesional Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Di Kota Salatiga. *INFERENSI: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 9(2), 445. <https://doi.org/10.18326/infsl3.v9i2.445-466>
- Pristiawanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6). <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
-

- Purwaningsih, I., Oktariani, O., Hernawati, L., Wardarita, R., & Utami, P. I. (2022). Pendidikan Sebagai Suatu Sistem. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 10(1), 21. <https://doi.org/10.33394/vis.v10i1.5113>
- Sirait, J. E. (2021). Analisis Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Keberhasilan Pembelajaran di Sekolah Dasar Bethel Tanjung Priok Jakarta Utara. *Diegesis: Jurnal Teologi*, 6(1), 49–69. <https://doi.org/10.46933/dgs.vol6i149-69>
- Susilo, L. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Kelas IV Sekolah Dasar Kabupaten Tanah Tidung. *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ*, 6(1).
- Widiansyah, A. (2018). Peranan Sumber Daya Pendidikan sebagai Faktor Penentu dalam Manajemen Sistem Pendidikan. *Jurnal Humaniora*, 18, 2029–2032.