

Penerapan Model *Teams Games Tournament* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Materi Norma dan Kehidupan untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Kelas IV

Nabila Febriola Nichlatul Maulah¹, Muhammad Assegaf Baalwi^{1*}, Dina Rosjda²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia;

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, SDN BanjarBendo Sidoarjo, Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV SDN Banjarbendo pada materi Norma dan Kehidupan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Permasalahan awal menunjukkan bahwa siswa kurang memahami materi karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan bahan ajar yang terbatas. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari pra-siklus, Siklus I, hingga Siklus II. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 62,00 menjadi 75,54 pada Siklus I, dan mencapai 82,50 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 17% menjadi 58%, dan akhirnya mencapai 92%. Peningkatan hasil belajar, aktivitas siswa, dan kinerja guru menunjukkan efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan pemahaman materi Norma dan Kehidupan.

Kata kunci

Hasil belajar; Norma dan kehidupan; *Teams Games Tournament* (TGT)

Abstract

This study aims to improve the understanding of fourth-grade students of Banjarbendo Elementary School on the material of Norms and Life through the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model. Initial problems showed that students did not understand the material because learning was still centered on the teacher and limited teaching materials. This study used the Classroom Action Research (CAR) method, which was implemented in two cycles, combining qualitative and quantitative approaches. The research subjects were 24 students. Data were collected through observation, learning achievement tests, and documentation. The results showed an increase from the pre-cycle, Cycle I, to Cycle II. The average student score increased from 62.00 to 75.54 in Cycle I and reached 82.50 in Cycle II. The percentage of learning completion also increased from 17% to 58% and finally reached 92%. Improvements in learning outcomes, student activities, and teacher performance demonstrate the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) model in improving understanding of Norms and Life material.

Keywords

Learning outcomes; Norms and life; Teams Games Tournament (TGT)

Korespondensi
Muhammad Assegaf Baalwi
assegaf.pgsd@unusida.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila sebagai landasan ideologi bangsa Indonesia memiliki posisi yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan moral generasi muda. Berdasarkan berbagai penelitian, penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kurikulum pendidikan diharapkan tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa mengenai norma dan kehidupan, tetapi juga membangun sikap kolaboratif dan saling menghargai dalam berinteraksi sosial. Salah satu model pembelajaran yang menjanjikan untuk mencapai tujuan ini adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini mengintegrasikan elemen permainan dengan pembelajaran kolaboratif, sehingga dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif (Susanti, Faisal and Maimun, 2023; Prasetyo, Desvania and Japar, 2024; Hasanah, Sulistiono and Riris Setya Rini, 2025).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Pancasila dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, di tengah meningkatnya tantangan moral dan etika dalam masyarakat modern. Keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui model TGT diharapkan dapat memicu hasil yang lebih baik dalam pembelajaran (Al Maulidah *et al.*, 2023; Salsabila, Novitasari and Stiyan, 2024). Berbagai studi menunjukkan bahwa pengimplementasian model ini menjanjikan peningkatan nilai akademik dan pengembangan karakter individu (Rahmandani *et al.*, 2024; Panggalih, Salimi and Chamdani, 2025), namun masih terdapat bukti yang menunjukkan variasi efektivitas model TGT dalam konteks Pendidikan Pancasila, khususnya pada kelas IV.

Pada penelitian sebelumnya, peneliti telah menemukan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn, namun penelitian terkait penerapan model ini pada materi "Norma dan Kehidupan" khusus untuk siswa kelas IV masih minim (Alifia *et al.*, 2024; Hasanah, Sulistiono and Riris Setya Rini, 2025; Panggalih, Salimi and Chamdani, 2025). Hal ini menunjukkan adanya gap penelitian yang perlu dijawab, yakni penelitian yang meneliti efektivitas model TGT dalam konteks spesifik ini.

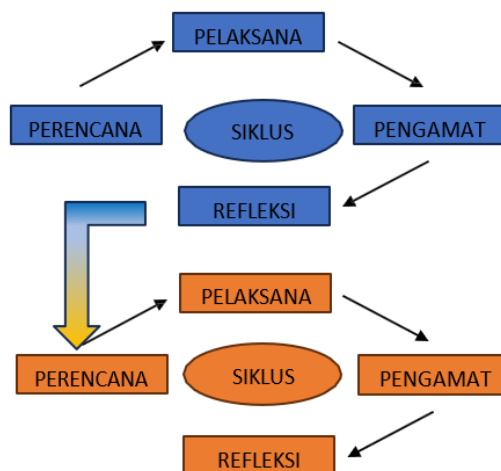
Oleh karena itu, pertanyaan penelitian ini akan fokus pada "Bagaimana penerapan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV mengenai norma dan kehidupan?" Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis penerapan model TGT serta dampaknya terhadap pemahaman materi norma dan kehidupan di dalam pendidikan Pancasila. Kebaruan penelitian ini tercermin pada penggunaan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pendalaman materi dengan metode kolaboratif *Teams Games Tournament* (TGT) yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV. Penerapan model ini tidak hanya menekankan pada hasil belajar, tetapi juga pada pengembangan sikap kerjasama dan kedewasaan siswa dalam menjalani interaksi sosial, yang sejalan dengan cita-cita pendidikan Pancasila itu sendiri (Susanti, Faisal and Maimun, 2023; Prasetyo, Desvania and Japar, 2024; Panggalih, Salimi and Chamdani, 2025).

Metode

Jenis penelitian ini, jika ditinjau berdasarkan tujuan utamanya, termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan memadukan pendekatan kuantitatif untuk mengukur hasil belajar siswa secara objektif. Penelitian jenis ini memiliki karakteristik yang membedakannya dari penelitian lain karena secara khusus diarahkan untuk melakukan perbaikan serta peningkatan mutu proses pendidikan. PTK merupakan suatu bentuk kegiatan reflektif yang dilakukan oleh guru maupun praktisi pendidikan dengan menerapkan tindakan nyata di dalam kelas. Melalui tindakan tersebut, peneliti berupaya mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, mencoba alternatif solusi, serta mengevaluasi hasilnya sehingga kualitas proses belajar mengajar dapat meningkat secara berkelanjutan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN Banjarbendo pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Norma dan Kehidupan. Subjek penelitian meliputi 24 siswa yang terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan kuantitatif melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* untuk memperoleh data peningkatan hasil belajar secara terukur. PTK bersifat dinamis karena dilaksanakan melalui empat tahapan yang berlangsung secara berulang dan sistematis, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan

refleksi (*planning, acting, observing, dan reflecting*) seperti yang ditunjukkan pada gambar 1, sehingga peneliti dapat terus memperbaiki proses pembelajaran pada setiap siklus.



Gambar 1. Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Setiap langkah dalam penelitian ini dirancang secara terstruktur untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan mempertimbangkan hasil evaluasi pada siklus sebelumnya sebagai dasar perbaikan. Analisis temuan penelitian dilakukan dengan menggunakan dua jenis pendekatan. Pendekatan kuantitatif diterapkan dengan mengolah data berupa persentase pencapaian ketuntasan belajar siswa, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan dengan menelaah aktivitas guru dan siswa berdasarkan pengamatan selama proses tindakan berlangsung.

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data difokuskan pada observasi partisipatif untuk mendapatkan gambaran komprehensif mengenai proses pembelajaran. Observasi terbagi menjadi dua aspek utama, yaitu:

1. Data observasi penguasaan kosakata siswa dikumpulkan dengan mencermati interaksi verbal siswa, penggunaan kata-kata baru dalam diskusi atau tulisan, serta kemampuan mereka memahami instruksi yang mengandung kosakata tertentu. Hal ini dilakukan dengan mencatat frekuensi dan konteks penggunaan kosakata, respons siswa terhadap pertanyaan yang melibatkan kosakata, dan ekspresi pemahaman non-verbal.
2. Data observasi aktivitas guru difokuskan pada strategi dan metode yang digunakan guru dalam mengajar kosakata. Ini meliputi observasi terhadap cara guru memperkenalkan kosakata baru, penggunaan media atau alat bantu, pemberian umpan balik, serta pengelolaan kelas untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam penguasaan kosakata.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus tindakan, dengan masing-masing tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tiga elemen utama dievaluasi: aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan pencapaian hasil belajar peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

A. Kinerja atau Aktivitas Guru Selama Pembelajaran

Kinerja guru dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan peningkatan yang jelas dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, guru sudah berupaya menerapkan seluruh rangkaian kegiatan TGT, mulai dari penyampaian materi, pembentukan kelompok, hingga pelaksanaan turnamen. Namun, masih terdapat beberapa

hambatan, seperti pengaturan waktu yang belum maksimal dan instruksi yang kurang jelas saat siswa melakukan diskusi kelompok. Guru juga masih dalam tahap adaptasi terhadap mekanisme turnamen sehingga pelaksanaannya belum sepenuhnya berjalan lancar.

Pada Siklus II, hasil refleksi dari siklus sebelumnya membawa perubahan positif terhadap pelaksanaan pembelajaran. Guru terlihat lebih terstruktur dalam menjelaskan materi dan memberikan arahan kepada setiap kelompok. Pengelolaan kelas selama kegiatan kelompok semakin efektif, ditandai dengan kemampuan guru memantau jalannya diskusi dan memberikan bantuan pada saat yang tepat. Turnamen pun terlaksana dengan lebih tertib karena guru telah mempersiapkan soal yang lebih bervariasi dan menyesuaikan alokasi waktu secara proporsional. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru semakin menguasai model TGT dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman dan terarah.

B. Keterlibatan/ Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas peserta didik selama pembelajaran dengan model TGT menunjukkan peningkatan yang sangat jelas. Pada Siklus I, keterlibatan siswa masih belum merata; sebagian besar siswa aktif, namun masih terdapat beberapa yang pasif, kurang percaya diri, dan tidak terlibat penuh dalam diskusi kelompok. Beberapa siswa terlihat hanya mengandalkan teman yang lebih mampu. Meskipun demikian, suasana antusias mulai terlihat ketika memasuki tahap permainan atau turnamen, meskipun belum semua siswa berpartisipasi optimal. Memasuki Siklus II, keterlibatan siswa meningkat secara menyeluruh setelah guru memperjelas pembagian peran serta memberikan arahan diskusi yang lebih terstruktur. Siswa yang sebelumnya pasif mulai ikut berdiskusi, berani tampil dalam turnamen, dan menunjukkan keaktifan saat kegiatan kelompok berlangsung. Mereka bekerja sama dalam memahami materi, saling membantu, serta berkompetisi secara sportif. Kelas menjadi lebih hidup, interaksi antaranggota kelompok lebih merata, dan motivasi siswa meningkat akibat suasana kompetisi yang menyenangkan.

C. Hasil Belajar Peserta Didik

Peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat sangat jelas dari perbandingan nilai antara Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, nilai rata-rata kelas mencapai 75,54 dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 14 dari 24 siswa, atau sekitar 58%. Masih terdapat 10 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran TGT telah memberikan dampak positif, penerapannya masih membutuhkan penyesuaian untuk dapat menghasilkan peningkatan yang lebih optimal.

Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, terjadi lonjakan signifikan pada hasil belajar. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 82,50, dan jumlah siswa yang tuntas melonjak menjadi 22 siswa, atau sekitar 92%. Hanya dua siswa yang belum mencapai ketuntasan. Peningkatan ini membuktikan bahwa tindakan yang dilakukan pada Siklus II berjalan efektif dan menghasilkan dampak yang konsisten terhadap pemahaman siswa. Dengan demikian, model TGT terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Norma dan Kehidupan seperti yang ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Petuntasan Hasil belajar Peserta Didik

Tahap	Rat-Rata	Tuntas (siswa)	%Tuntas	Tidak Tuntas (Siswa)	% Tidak Tuntas
Pra Siklus	62.00	4	17%	20	83%
Siklus I	76.54	14	58%	10	42%
Siklus II	82.50	22	92%	2	8%

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Peningkatan pertama tampak pada aspek kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung. Pada siklus awal, guru memang telah berupaya menerapkan seluruh langkah dalam model TGT, namun pelaksanaannya belum sepenuhnya optimal. Guru masih menghadapi hambatan seperti pengelolaan waktu yang kurang efektif, instruksi yang kurang jelas saat diskusi kelompok, serta adaptasi terhadap mekanisme turnamen yang belum maksimal. Kondisi tersebut menyebabkan

beberapa bagian pembelajaran berlangsung kurang lancar, terutama pada fase diskusi dan turnamen. Setelah dilakukan refleksi, berbagai kekurangan tersebut diperbaiki pada siklus berikutnya. Pada siklus kedua, guru tampak semakin terampil dalam melaksanakan pembelajaran. Penyampaian materi dilakukan secara lebih sistematis, instruksi lebih mudah dipahami siswa, dan pengelolaan kelas selama kegiatan kelompok berlangsung jauh lebih kondusif. Pelaksanaan turnamen juga menjadi lebih tertib dan terarah karena guru telah menyiapkan variasi soal dan pembagian waktu dengan lebih baik. Peningkatan ini menegaskan bahwa guru semakin menguasai langkah-langkah TGT dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus terstruktur.

Peningkatan berikutnya terlihat jelas pada aktivitas dan keterlibatan peserta didik. Pada siklus pertama, sebagian siswa belum menunjukkan partisipasi yang optimal. Beberapa siswa tampak pasif, kurang percaya diri, dan cenderung bergantung pada teman yang lebih mampu. Meskipun suasana belajar mulai hidup saat turnamen berlangsung, namun belum semua siswa terlibat secara maksimal. Pada siklus kedua, terjadilah perubahan yang signifikan. Setelah guru memberikan arahan yang lebih terstruktur dan pembagian peran dalam kelompok dibuat lebih jelas, seluruh siswa menunjukkan keaktifan yang lebih tinggi. Siswa yang sebelumnya pasif mulai terlibat dalam diskusi dan berani tampil dalam turnamen. Interaksi dalam kelompok juga berjalan lebih seimbang karena siswa saling membantu dan mendukung satu sama lain. Suasana kompetisi yang sehat membuat pembelajaran lebih menarik sehingga motivasi siswa meningkat. Mereka tidak hanya aktif saat turnamen, tetapi juga antusias selama diskusi dan kerja kelompok. Hal ini sejalan dengan teori TGT yang menekankan pentingnya kerja tim, interaksi sosial, dan motivasi melalui aktivitas permainan.

Aspek hasil belajar juga menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan setelah penerapan model TGT. Pada siklus pertama, nilai rata-rata siswa adalah 75,54 dan hanya 58% siswa yang mampu mencapai ketuntasan belajar. Angka ini menggambarkan bahwa banyak siswa belum memahami materi dengan baik meskipun sudah ada peningkatan dibandingkan pra-siklus. Setelah dilakukan perbaikan dalam pembelajaran pada siklus kedua, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82,50, dan persentase ketuntasan melonjak hingga 92%. Hanya dua siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis TGT memberikan dampak nyata terhadap pemahaman materi siswa. Melalui kerja kelompok, diskusi terarah, dan kegiatan turnamen yang menyenangkan, siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Bahkan siswa yang awalnya pasif mulai menunjukkan peningkatan yang berarti karena mereka terdorong untuk berpartisipasi dalam menyelesaikan soal dan mengikuti permainan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga memperbaiki proses interaksi dan suasana belajar di kelas. Model ini menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kooperatif, dan menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap pemahaman siswa. Dengan peningkatan kinerja guru, keterlibatan siswa yang semakin tinggi, serta peningkatan hasil belajar yang signifikan pada setiap siklus, model TGT dapat dinyatakan efektif untuk digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi Norma dan Kehidupan.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Norma dan Kehidupan di kelas IV SDN Banjarbendo. Penerapan model ini membuat kinerja guru semakin baik pada setiap siklus, ditunjukkan dengan kemampuan guru yang lebih terarah dalam mengelola kelas, memberikan penjelasan, serta mengatur jalannya kegiatan kelompok dan turnamen.

Aktivitas dan keterlibatan peserta didik juga mengalami peningkatan yang cukup besar. Siswa yang awalnya pasif menjadi lebih aktif berdiskusi, lebih percaya diri, dan lebih antusias mengikuti turnamen. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaksi dalam kelompok berjalan lebih merata. Peningkatan tersebut berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata meningkat dari pra-siklus ke Siklus I, dan kembali naik secara signifikan pada Siklus II. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 17% pada pra-siklus, menjadi 58% di Siklus I, dan mencapai 92% pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT efektif membantu siswa memahami materi norma dan meningkatkan prestasi

belajar mereka. Secara keseluruhan, model TGT terbukti mampu meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar, sehingga layak digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menarik, aktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Konflik Kepentingan

Tidak ada potensi konflik kepentingan yang relevan dengan artikel ini.

Ucapan Terima Kasih

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo dan SDN BanjarBendo Sidoarjo atas dukungan pelaksanaan penelitian.

Daftar Pustaka

Alifia, A.A. *et al.* (2024) 'Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kooperatif Tipe (Teams Games Tournament) TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 1 SD Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila', *JPNM Jurnal Pustaka Nusantara Multidisiplin*, 3(1). Available at: <https://doi.org/10.59945/jpnm.v3i1.295>.

Hasanah, U., Sulistiono and Riris Setya Rini (2025) 'Penerapan Model Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Makna Sila Pancasila Siswa Kelas 3 SD Negeri Balowerti', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), p. 11. Available at: <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1589>.

Al Maulidah, N. *et al.* (2023) 'Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 7(6), pp. 3781–3792. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6390>.

Panggalih, D., Salimi, M. and Chamdani, M. (2025) 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Peningkatan Hasil Belajar PPKN pada Kelas III Sekolah Dasar', *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1). Available at: <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.89021>.

Prasetyo, G.W., Desvania, N.R.T. and Japar, M. (2024) 'Pengintegrasian Nilai Gotong Royong Melalui Model Teams Games Tournament pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Menengah Pertama', *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 36(1), pp. 40–54. Available at: <https://doi.org/10.21009/parameter.361.03>.

Rahmandani, F. *et al.* (2024) 'Penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam Peningkatan Keaktifan dan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 2 Batu', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), pp. 1016–1027. Available at: <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.674>.

Salsabila, I., Novitasari, M. and Stiyani, D.F.M. (2024) 'Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Sikap Gotong Royong dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VI SD Negeri Kleco 1 Surakarta', *FONDATIA*, 8(2), pp. 381–394. Available at: <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4766>.

Susanti, E., Faisal, E. El and Maimun, M. (2023) 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)', *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 4(2). Available at: <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i2.7905>.