



# Pengenalan Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini di TK Akhsanuttaqwim di Kelurahan Gunungpring, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah

Boris Ramadhika<sup>1</sup>, Sukarno<sup>2</sup>, Prima Ferry<sup>3</sup>, Ika Setyowati<sup>4</sup>  
Email: [ggramadhika@untidar.ac.id](mailto:ggramadhika@untidar.ac.id)

## ABSTRAK

Peningkatan mutu kualitas pribadi haruslah dimulai dari sejak sedini mungkin. Terlebih, anak yang dalam masa pertumbuhan masih tergolong ke dalam *golden age* yang berarti segala input yang diberikan kepada anak akan melekat ke karakter mereka. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang secara khusus ditujukan untuk guru di TK Akhsanuttaqwim, di kelurahan Gunungpring, kecamatan Muntilan, kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Metode pelaksanaan program Pengabdian Unggulan Universitas ini terdiri atas beberapa tahap yakni persiapan, sosialisasi, pelaksanaan, dan evaluasi. Terdapat dua kegiatan inti pada tahap pelaksanaan, yaitu pelatihan dan pendampingan. Dari hasil yang diperoleh, guru-guru menjadi lebih termotivasi dalam memberikan pelajaran. Terlebih, guru menjadi lebih berwawasan mengenai APE yang lebih modern dan ramah lingkungan namun sederhana dan mudah didapat. Selain itu, guru mendapatkan pengalaman baru setelah adanya pendampingan mengenai pembelajaran daring secara lebih efektif dan tepat guna.

**Kata Kunci:** *Alat Permainan Edukatif, daring, tepat guna*

1. Staf Pengajar Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Untidar
2. Staf Pengajar Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Untidar
3. Staf Pengajar Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Untidar
4. Staf Pengajar Prodi Teknik Elektro Fakultas Teknik Untidar

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Anak-anak adalah insan penerus dan harapan suatu bangsa sudah sewajibnya diberikan pendidikan yang berkelanjutan demi mengikuti kemajuan teknologi seiring beranjak dewasanya mereka. Dalam menghadapi hal tersebut, perlunya antisipasi sejak dini demi menjaga para penerus bangsa dari hal-hal yang dapat menjerumuskan masa depan mereka ke hal yang negatif. Literasi digital akan menjadi hal yang sangat penting bagi para generasi Alfa ini dalam mengiringi perkembangan pendidikan mereka.

Generasi Alfa merupakan generasi yang lahir di atas tahun 2010 sampai nanti tahun 2025 yang dikelilingi dengan pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi (Gartshore, 2018). Bagaikan pedang bermata dua, penggunaan teknologi dapat berakibat fatal pada anak jika tidak diimbangi dengan pendidikan karakter sejak usia dini. Hal ini dapat menimbulkan pertumbuhan individualis pada anak serta pertumbuhan motoris dan emosional yang tidak maksimal (Indrayana et al., 2018)



Secara umum, sebagai upaya untuk ikut menjaga para calon aset bangsa ini, pengusul beserta tim melihat bahwa anak-anak di dusun Wonosari dan Nepen, kelurahan Gunungpring, kecamatan Muntilan perlu diberikan suatu pembinaan dalam mempersiapkan generasi yang cerdas. Hal ini dikarenakan di wilayah yang berjarak sekitar 25 kilometer dari Universitas Tidar tersebut mempunyai potensi sebagai desa wisata. Oleh karena itu, sumber daya manusia yang berkualitas dan mandiri akan membangun desa tersebut menjadi lebih maju dan sejahtera.

Sebagai rintisan desa wisata, dusun Wonosari haruslah mempunyai sumber daya manusia yang mumpuni. Peningkatan mutu pendidikan yang dimulai sejak dini menjadi suatu keharusan agar nantinya desa menjadi terus berkembang tidak hanya pada sektor wisata, namun melebar ke produksi dan pendidikan. Dengan meningkatnya kualitas sumber daya manusianya, nantinya masyarakat secara sosial dan ekonomi juga akan lebih sejahtera.

Pemilihan kegiatan pengenalan Alat Permainan Edukatif (APE) bukanlah tanpa alasan. APE dipilih sebagai upaya dalam memberikan pengajaran yang menarik sehingga dapat berjalan secara efektif dan efisien. Sumber belajar bagi anak usia dini antara 0-8 tahun diperlukan berbagai sumber belajar dan alat permainan edukatif dalam mengembangkan potensi dirinya (Nurlaili, 2018). Ketepatan dalam menggunakan APE juga dapat menunjang keberhasilan dan kesuksesan belajar (Syamsuardi, 2012). Terlebih, Pemberian stimulus dari penggunaan APE akan dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak yang terlihat dari perkembangan motorik kasar, halus, dan kemampuan berbicara dan berbahasa (Sain et al., 2013).

Sudah menjadi hal umum bahwasanya sekolah haruslah menjadi rumah ke dua bagi siswa. TK yang menjadi sekolah pertama bagi kebanyakan anak haruslah mempunyai kondisi yang nyaman dan menyenangkan. Hal ini menjadi perhatian tersendiri mengingat sekolah masih kekurangan media sebagai alat untuk mengajarkan materi yang menyenangkan bagi anak-anak. Kurang dimanfaatkannya bahan-bahan yang ada untuk dijadikan sebagai alat peraga membuat permasalahan ini patut untuk diselesaikan. Guru sebagai orang tua ke dua bagi anak-anak TK wajib mempunyai kreativitas tinggi mengingat sifat asli anak-anak yang haus akan permainan,

Dari pemaparan dan analisis situasi di atas, disimpulkan bahwa pendidikan sejak dini sangat diperlukan dalam membekali anak-anak di desa Gunungpring dalam menghadapi globalisasi yang menjadi salah satu urgensi yang harus diprioritaskan. Terlebih, wilayah Gunungpring mempunyai potensi besar sebagai rintisan desa wisata yang mana memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas yang tetap menjaga tata krama namun tetap mampu menjangkau dunia dengan literasi yang luas. Pengenalan Alat Permainan Edukatif menjadi salah satu alternatif yang tim pilih untuk dilakukan dengan tetap memadukan teknologi yang tepat guna.

### 1.2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pengenalan Alat Permainan Edukatif yang dipadukan dengan teknologi tepat guna kepada guru di TK Akhsanuttaqwim
2. Memberikan pelatihan kepada guru di TK Akhsanuttaqwim mengenai penggunaan Alat Permainan Edukatif yang dipadukan dengan teknologi tepat guna.
3. Memberikan pendampingan serta evaluasi kepada guru di TK Akhsanuttaqwim terhadap pembuatan serta penggunaan Alat Permainan Edukatif yang dipadukan dengan teknologi tepat guna

Adapun manfaat dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

Dikarenakan dengan adanya pandemi, kegiatan ini akan sangat bermanfaat untuk membantu guru dalam memberikan pelajaran secara daring. Alat Permainan Edukatif yang dikenalkan berupa alat permainan sederhana yang dapat dibuat di rumah serta sangat berhubungan dengan keadaan sekitar. Meskipun sederhana, pengemasan dengan teknologi berupa video interaktif



dengan berbagai macam efek akan membuat suasana menjadi lebih menarik. Dengan begitu, manfaat yang didapat adalah guru dapat menambah wawasan dalam mengajar secara daring sementara anak-anak dapat belajar sambil bermain guna menumbuhkembangkan baik dari sisi kognitif, afektif, maupun motoriknya.

## II. METODE PELAKSANAAN

### 2.1. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran adalah guru-guru di TK Akhsanuttaqwim yang berjumlah 6 orang di Kelurahan Gunungpring, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Diharapkan dengan adanya kegiatan ini, pembelajaran mengenai Alat Permainan Edukatif yang memanfaatkan teknologi menjadi lebih efektif diterapkan di masa pandemi.

### 2.2. Kerangka Pemecahan Masalah

Kegiatan pengenalan Alat Permainan Edukatif yang memanfaatkan teknologi ini sangat diperlukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran terlebih pada masa pandemi ini. Selain penambahan varietas dan jenis APE yang digunakan, literasi mengenai penggunaan teknologi oleh guru juga menjadi perhatian tersendiri yang harus ditingkatkan dalam memperbaiki kualitas pembelajaran bagi anak-anak.

### 2.3. Metode Kegiatan

Metode pelaksanaan program Pengabdian Unggulan Universitas ini terdiri atas beberapa tahap yakni persiapan, sosialisasi, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan dilakukan guna mempersiapkan bahan-bahan ajar serta pengadaan bahan lain yang digunakan dalam kegiatan pengabdian. Bahan-bahan yang dimaksud berupa alat tulis, buku, gawai, bahan ajar, dan lainnya. Sosialisasi dilakukan sebagai bagian dari informasi kepada guru mengenai kegiatan yang dilakukan. Adapun tahapan dalam pelaksanaan adalah pelatihan dan pendampingan yang masing-masing kegiatan berjumlah 4 (empat) pertemuan. Pelaksanaan ini dilakukan oleh tim pengabdian yang juga melibatkan mahasiswa. Adapun rincian kegiatan adalah sebagai berikut:

#### a. Pelatihan

Pelatihan diberikan kepada guru ini bertujuan untuk memberikan guru pengetahuan lebih mengenai pengajaran pada pendidikan anak usia dini dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif. Pelatihan ini akan dilakukan sebanyak 4 (empat) kali pertemuan yang diisi oleh tim pengusul beserta dengan mahasiswa. Pada praktiknya, karena adanya pandemi, proses pelatihan dilanjutkan dengan pelatihan daring menggunakan *google meet* setelah pertemuan pertama.

#### b. Pendampingan

Pendampingan dilakukan dengan tujuan untuk mendampingi guru dalam menerapkan apa yang sudah diajarkan oleh tim. Masukan dan saran akan senantiasa diberikan guna menjadikan mitra mandiri. Selama pendampingan, tim mendampingi guru selama mempraktikkan, dengan tugas pokok membantu guru menerapkan hasil dari pelatihan sebelumnya yang telah diberikan.

### 2.4. Personalia

Dalam kegiatannya, tim Program Pengabdian Unggulan yang bertugas adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tim Pelaksana Program Pengabdian Unggulan

No.	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal
1.	Prof. Dr. Sukarno, M.Si.	Ketua	Pendidikan Bahasa Inggris	Universitas Tidar
2.	Carolus Prima Ferry, M.Pd.	Anggota 1	Pendidikan Bahasa Inggris	Universitas Tidar
3.	Boris Ramadhika, M.Pd.	Anggota 2	Linguistik Terapan	Universitas Tidar
4.	Ika Setyowati, S.T., M.Eng	Anggota 3	Teknik Elektro	Universitas Tidar
5.	Khairunnisa Aisyah	Pembantu 1	Pendidikan Bahasa Inggris	Mahasiswa FKIP Universitas Tidar
6.	Nabilah Yumn Tarend	Pembantu 2	Pendidikan Bahasa Inggris	Mahasiswa FKIP Universitas Tidar

Setiap pelaksana kegiatan pengabdian mempunyai perannya masing-masing. Ketua tim, yang juga merupakan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tidar, menjadi pembina sekaligus pengarah kegiatan. Anggota 1 dan 2 bertanggungjawab atas materi serta pemilihan alat dan bahan APE. Anggota 3 mempunyai tugas di bidang teknologi. Pembantu 1 dan 2 bertugas membantu kegiatan pengabdian.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini berlangsung dimulai pada bulan Maret 2020 dengan dua minggu pertama merupakan tahap persiapan. Selanjutnya, tahap sosialisasi dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2020. Tahap pelaksanaan kemudian dimulai pada seminggu setelahnya, yaitu tanggal 23 Maret 2020. Akan tetapi baru berselang dua pertemuan, karena adanya pandemi, kegiatan akhirnya harus tertunda dan dimulai kembali pada tanggal 29 Juni 2020 sampai dengan 30 September 2020 melalui pertemuan daring. Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada tanggal 5 dan 9 Oktober 2020.

#### 3.1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilaksanakan pada bulan Maret 2020 di minggu pertama. Tahapan persiapan dilakukan berupa menyiapkan bahan dan materi yang akan disampaikan. Selain itu, perwakilan tim juga meminta perijinan kepada dinas dan sekolah terkait dalam melaksanakan kegiatan pengabdian ini. Setelah semua terlaksana, tahapan selanjutnya adalah sosialisasi mengenai kegiatan ini kepada guru dan beberapa perangkat desa di TK Akhsanuttaqwim.

#### 3.2. Tahap Sosialisasi

Tahap sosialisasi dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2020. Pada tahapan ini, tim pengabdian yang diketuai Prof. Dr. Sukarno, M.Si. memberikan sosialisasi yang dihadiri oleh guru-guru TK Akhsanuttaqwim beserta beberapa perangkat desa.



Gambar 1. Sosialisasi Tim bersama Guru dan Perangkat Desa

Di sosialisasi tersebut, pemaparan mengenai tujuan, maksud, dan ekspektasi yang diharapkan setelah dilaksanakannya kegiatan juga disampaikan kepada khalayak. Selama sosialisasi berlangsung, selain pemaparan oleh Ketua tim, beberapa guru dan perangkat desa juga memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait dana dan bantuan. Agar tidak menjadi suatu kesalahpahaman, Ketua tim menyampaikan bahwa bantuan yang dikhususkan kepada sekolah TK Akhsanuttaqwm berupa materi, bahan, serta alat penunjang kegiatan. Di sini, terlihat guru-guru sangat antusias dan bersemangat. Selain itu, pihak perangkat desa juga menyambut baik kegiatan ini. Kegiatan sosialisasi ini berlangsung selama kurang lebih 2 jam.

### 3.3. Tahap Pelaksanaan

Setelah tahap sosialisasi selesai dilakukan, tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan. Terdapat dua tahapan pada tahap persiapan, yaitu pelatihan dan evaluasi. Pelatihan dilakukan melalui dua cara, yaitu luring dan daring. Pelatihan secara daring dilakukan setelah adanya pandemi.

#### a. Pelatihan

Berikut adalah materi yang diajarkan selama kegiatan pengabdian:

Tabel 2. Materi Pelaksanaan Kegiatan

Materi	Target	Pertemuan Ke-	Tutor
Pemaparan Alat Permainan Edukatif	Guru	1	Tim PUU
Balok Cruissenaire	Guru dan siswa	2	Tim PUU dan mahasiswa
Kartu Pasangan	Guru dan siswa	3	Tim PUU dan mahasiswa
Boneka Jari	Guru dan siswa	4	Tim PUU dan mahasiswa
Puzzle Besar	Guru dan siswa	5	Tim PUU dan mahasiswa
Kotak Alfabet	Guru dan siswa	6	Tim PUU dan mahasiswa
Tangram	Guru dan siswa	7	Tim PUU dan mahasiswa
Puzzle Gambar	Guru dan siswa	8	Tim PUU dan mahasiswa

Tahapan pelatihan luring dilaksanakan selama dua kali, yaitu pada tanggal 23 dan 30 Maret 2020 sebelum adanya pandemi. Pada pertemuan pertama, tim memberikan beberapa alat



dan buku berkaitan dengan APE. Di sini, tim mempresentasikan apa dan bagaimana mengenai APE.



Gambar 2. Presentasi Tim Pengabdian kepada Guru

Selanjutnya, di pertemuan kedua, tim memperkenalkan mengenai Balok Cruissenaire. Di sini, ditengarai balok Cruissenaire yang terbuat dari balok kayu akan dapat membuat bahaya bagi anak. Oleh karenanya, tim kemudian mengenalkan mengenai balok Cruissenaire yang terbuat dari bahan plastik agar lebih aman dan nyaman digunakan.

Pada saat akan dilaksanakan pertemuan ketiga, pemerintah kemudian mengumumkan akan adanya pandemi corona di Indonesia. Oleh karena itu, kegiatan ini kemudian terhenti sampai pada bulan Juni. Di bulan Juni ini, tim kemudian menghubungi kembali guru di TK Akhsanuttaqwm untuk dilanjutkan kembali melalui daring. Di sini, tim kemudian merumuskan ulang kegiatan untuk menyesuaikan dengan prosesi pertemuan daring.

Pada pertemuan ketiga, Tim pertama kalinya mengadakan pertemuan daring pada kegiatan pengabdian ini. Namun sejatinya, kegiatan ini tetap berjalan lancar tanpa ada kendala yang berarti, hanya sekadar koneksi yang kadang kala terputus dari guru. Pada materi atau pertemuan ketiga, kami mengirimkan menggunakan jasa kurir untuk barang berupa kartu pasangan bilingual. Di sini, kartu pasangan tersebut mengajarkan anak untuk dapat berbahasa selain Indonesia, juga Inggris dengan baik dengan mengenalkan beberapa kosakata terkait. Dalam penyampaiannya secara daring, tidak ada kendala berarti.

Pada pertemuan keempat dengan materi boneka jari, kami meminta mahasiswa khususnya yang mengambil konsentrasi *English for Children* untuk membantu cara menggunakan boneka jari sebagai alat permainan dalam pembelajaran. Mahasiswa tersebut juga menjelaskan secara singkat mengenai pembuatan boneka jari yang sangat sederhana dengan menggunakan kertas buffalo dengan digambar menggunakan spidol. Setelah pertemuan keempat selesai, pada pertemuan kelima dan selanjutnya tim kemudian melaksanakan tahapan pendampingan.

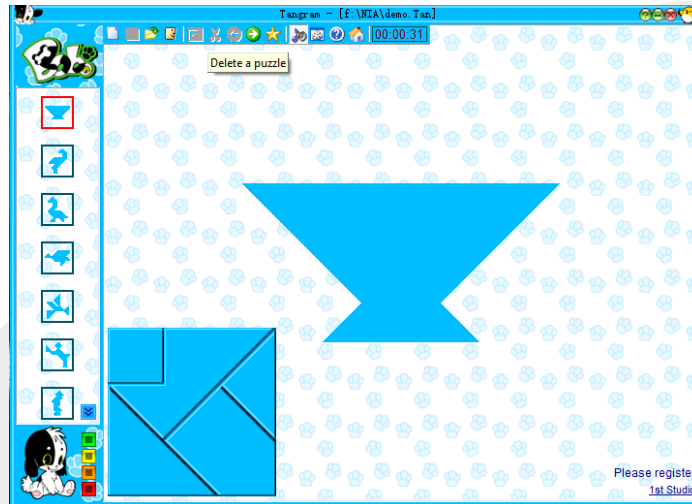
#### b. Pendampingan

Pada tahapan pendampingan, tim menjadi fasilitator dan memberikan masukan maupun komentar mengenai apa yang guru lakukan. Di sini, tim menekankan bahwasanya apa yang dilakukan oleh tim cenderung untuk membantu guru, sehingga guru tidak merasa tersinggung. Hal ini sangat penting diperhatikan karena tujuan pengabdian bisa jadi tidak terpenuhi apabila ada masalah secara psikis dan atau emosi.

Dikarenakan melakukan sampai pada pendampingan saja, tim kemudian secara berkala mengirimkan bahan-bahan yang dipakai sebagai materi melalui jasa kurir. Pada materi Puzzle Besar, guru seyogyanya sudah paham akan pemakaiannya; hanya memerlukan sedikit penyesuaian karena barang yang sedikit lebih besar. Untuk kotak alfabet, guru menerima hal yang cukup baru yang mana bentuk dari kotak alfabet ini adalah magnet yang terdapat papan sebagai tempat tempel. Selain alfabet, terdapat juga angka dan juga tanda baca atau tanda

hitung. Sehingga, alat permainan ini sangatlah menarik digunakan, baik secara langsung maupun secara daring.

Alat permainan selanjutnya adalah tangram yang mana tangram ini hampir mirip dengan *building blocks* yang melatih anak dalam berimajinasi. Sebagai akibat dari pandemi, selain alat permainan fisik, tim juga memberikan materi berupa aplikasi tangram yang dapat diaplikasikan di gawai.



Gambar 3. Aplikasi Tangram pada Gawai

Selain aplikasi, tim juga menyerahkan file beberapa gambar tangram sederhana dengan berbentuk berbagai macam bentuk seperti hewan dan kendaraan. Dengan begitu, anak juga mempunyai referensi dalam mengembangkan imajinasinya.

Kemudian yang terakhir adalah puzzle bergambar. Pada puzzle bergambar ini, tim juga selain memberikan puzzle fisik, juga puzzle digital berupa perangkat lunak. Dalam permainan digital ini, guru dapat memberikan materi ini melalui proyektor yang juga diberikan oleh tim. Dengan begitu, guru menjadi lebih bisa bervariasi dalam membuat video pembelajaran bagi murid-muridnya.

#### 3.4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah kegiatan pelaksanaan selesai. Dari hasil evaluasi yang didapat, semua guru merasa bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat bagi mereka. Terlebih, mereka juga banyak mendapatkan bahan-bahan ajar baik itu bahan sebagai pembuatan APE maupun buku-buku APE yang banyak memberikan materi dan contoh pembuatan dari bahan-bahan sederhana yang dapat ditemukan di sekitar. Akan tetapi, 4 dari 6 guru lebih menghendaki pertemuan atau pelatihan secara luring. Hal ini dirasa guru bahwa pelatihan secara langsung bisa dipahami secara lebih jelas, mengingat kebanyakan guru sudah menginjak usia 45 tahun keatas yang mana sebagian kurang bisa mengikuti teknologi. Pada prinsipnya, kegiatan dapat berjalan lancar dan juga mempunyai nilai tepat guna yang dapat diterima oleh guru di TK Akhsanuttaqwim.

## IV. KESIMPULAN DAN SARAN

### *Kesimpulan*

Kesimpulan yang didapat adalah bahwa meskipun bersifat sederhana, kehadiran Alat Permainan Edukatif dirasa sangat diperlukan bagi pembelajaran anak usia dini. Selain memberikan banyak manfaat, anak juga dapat bermain sembari tetap belajar dan menerima



materi. Selain itu, dengan adanya pandemi, guru juga harus mampu mensiasati keadaan sebaik mungkin. Penggunaan APE yang memadukan teknologi menjadi hal yang sangat efektif dalam memberikan materi secara daring. Dari semua kegiatan yang dilaksanakan, guru mendapatkan wawasan dan pengetahuan tambahan mengenai penggunaan APE di masa pandemi ini sebagai bahan ajar. Terlebih, secara tidak langsung, literasi digital guru juga meningkat seiring dengan terbiasanya guru menggunakan perangkat lunak *video conference*.

#### Saran

Diharapkan kepada Universitas Tidar untuk senantiasa memfasilitasi dosen dalam membagi ilmu kepada khalayak masyarakat. Bagi Dosen Universitas Tidar, mereka diharapkan agar ilmu yang dibagi kepada masyarakat haruslah tepat guna dan sesuai dengan kepakaran dan keilmuannya. Bagi guru di TK Akhsanuttaqwm, diharapkan agar selalu mengikuti perkembangan jaman yang sangat cepat dan mampu memanfaatkan barang-barang yang ada sebagai bahan ajar dalam memberikan materi kepada murid-murid.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gartshore, L. (2018). Understanding Generation Alpha. *BDJ Team*. <https://doi.org/10.1038/bdjteam.2018.198>
- [2] Indrayana, M., Aryanto, H., & Christianna, A. (2018). Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Pengembangan Karakter Pada Generasi Alfa. *Jurnal DKV Adiwarna*.
- [3] Nurlaili, N. (2018). SUMBER BELAJAR DAN ALAT PERMAINAN UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*. <https://doi.org/10.29300/alfitrah.v2i1.1518>
- [4] Sain, S., Ismanto, A., & Babakal, A. (2013). PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP ASPEK PERKEMBANGAN PADA ANAK PRA SEKOLAH DI WILAYAH PUSKESMAS ONDONG KABUPATEN KEPULAUAN SIAU TAGULANDANG BIARO. *E-NERS*.
- [5] Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. <https://doi.org/10.26858/publikan.v2i1.1586>