

Transformasi Literasi Digital Mahasiswa Baru melalui Pelatihan Komputer Dasar Interaktif

Jauharil Maknuni¹, Masitah^{2*}, Erni Wiriani³, Ismail⁴

^{1,2,3,4} Keuangan dan Perbankan, Akademi Keuangan Perbankan Nusantara.

*Correspondence email:
tazkiyajauhar@gmail.com

Received: 2 Mei 2025
Accepted: 20 June 2025
Published: 30 June 2025

Daftar lengkap informasi penulis
tersedia di akhir artikel.

Abstract

Digital literacy skills have become an essential competency for students in the era of technological transformation and educational digitalization. However, initial observations revealed that most first-year students still faced significant limitations in operating computers, particularly in using word processing applications such as *Microsoft Word*, which are crucial for academic activities. To address this issue, a basic computer training program was implemented using an interactive approach that combines theoretical instruction with hands-on practice. This program aimed to enhance students' fundamental computer skills and build their confidence in utilizing digital technology. The *learning by doing* method was applied through individual mentoring and direct practice in the computer laboratory. The results indicated a significant improvement in students' abilities, including operating computers, managing documents with *Microsoft Word*, and understanding ethical aspects of technology use. Beyond technical proficiency, the training also fostered positive attitudes toward technology use in academic contexts. Students became more active, independent, and receptive to digital-based learning. Therefore, the interactive basic computer training proved to be an effective strategy for transforming digital literacy among first-year students and served as a crucial foundation for preparing them to meet the demands of digital-era education.

Keywords: Digital Literacy, Interactive Training, Basic Computer Skills, *Microsoft Word*, First-Year Students

Abstrak

Kemampuan literasi digital menjadi keterampilan esensial bagi mahasiswa di era transformasi teknologi dan digitalisasi pendidikan. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa baru masih mengalami keterbatasan dalam mengoperasikan komputer, terutama pada penggunaan aplikasi pengolah kata seperti *Microsoft Word* yang sangat dibutuhkan dalam kegiatan akademik. Untuk mengatasi hal tersebut, dilakukan pelatihan komputer dasar dengan pendekatan interaktif yang memadukan teori dan praktik langsung. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dasar mahasiswa dalam mengoperasikan komputer serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam penggunaan teknologi digital. Metode *learning by doing* diterapkan melalui pendampingan individual dan praktik langsung di laboratorium komputer. Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan mahasiswa, mulai dari kemampuan mengoperasikan perangkat komputer, mengelola dokumen menggunakan *Microsoft Word*, hingga memahami etika penggunaan teknologi. Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan ini juga menumbuhkan sikap positif terhadap penggunaan teknologi dalam konteks akademik. Mahasiswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan terbuka terhadap pembelajaran berbasis digital. Dengan demikian, pelatihan komputer dasar interaktif terbukti efektif sebagai strategi transformasi literasi digital bagi mahasiswa baru, sekaligus sebagai fondasi penting dalam membangun kesiapan mereka menghadapi tuntutan era pendidikan digital.

Kata Kunci: literasi digital, pelatihan interaktif, komputer dasar, *Microsoft Word*, mahasiswa baru.



1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat pada era Revolusi Industri 4.0 telah mengubah pola interaksi manusia dalam hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan tinggi. Perguruan tinggi dituntut untuk melahirkan lulusan yang memiliki literasi digital tinggi agar mampu beradaptasi dengan tuntutan global dan dunia kerja yang serba digital (Prasetyo & Sutopo, 2020). Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup pemahaman kritis terhadap informasi yang diakses serta etika dalam penggunaannya (Rohman et al., 2021). Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat komputer, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta penggunaan teknologi secara etis dan produktif (Rahmawati & Putra, 2022). Namun, hasil observasi terhadap mahasiswa baru menunjukkan bahwa masih banyak di antara mereka yang belum memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan komputer, terutama dalam menggunakan aplikasi pengolah kata seperti *Microsoft Word*. Kondisi ini disebabkan oleh minimnya pengalaman sebelumnya dalam menggunakan perangkat komputer, serta terbatasnya akses terhadap pelatihan teknologi di tingkat sekolah menengah (Handayani & Ningsih, 2022). Hasil observasi di Akademi Keuangan dan Perbankan Nusantara menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa baru belum menguasai dasar-dasar penggunaan komputer, khususnya dalam pengolahan dokumen akademik menggunakan *Microsoft Word*.

Menanggapi permasalahan tersebut, dilaksanakan program pelatihan komputer dasar interaktif yang dirancang untuk membantu mahasiswa memahami konsep dasar penggunaan komputer sekaligus melatih keterampilan praktis melalui pendekatan *learning by doing*. Pentingnya etika digital, efisiensi penggunaan teknologi, (Fatimah & Kurniawan, 2023). Mahasiswa sebagai bagian dari generasi digital seharusnya memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer dan aplikasi dasar seperti *Microsoft Word*, *Excel*, dan *PowerPoint*, yang merupakan perangkat utama dalam menunjang kegiatan akademik. Namun kenyataannya, banyak mahasiswa baru di perguruan tinggi vokasi masih memiliki keterbatasan dalam menggunakan perangkat komputer secara efektif (Handayani & Ningsih, 2022). Hasil observasi di Akademi Keuangan dan Perbankan Nusantara menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa baru belum menguasai dasar-dasar penggunaan komputer, khususnya dalam pengolahan dokumen akademik menggunakan *Microsoft Word*.

Keterbatasan ini berdampak pada rendahnya produktivitas dan efisiensi mahasiswa dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik yang menuntut keterampilan digital. Padahal, kemampuan tersebut merupakan bagian penting dari kompetensi abad ke-21, yang mencakup *critical thinking*, *communication*, *collaboration*, dan *creativity* (Wijaya, Sudjimat, & Nyoto, 2020). Oleh karena itu, pelatihan komputer dasar menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kompetensi literasi digital mahasiswa baru secara bertahap dan terstruktur. Pelatihan komputer dasar dengan fokus pada penguasaan *Microsoft Word* diharapkan dapat membantu mahasiswa memahami fungsi, fitur, dan teknik penulisan akademik yang baik menggunakan perangkat lunak tersebut. Selain itu, pelatihan ini juga menjadi sarana pemberdayaan digital agar mahasiswa lebih percaya diri dalam mengakses dan mengelola informasi berbasis teknologi (Fitriyani, 2023). Dengan meningkatnya literasi digital, mahasiswa diharapkan mampu beradaptasi dengan sistem pembelajaran digital, meningkatkan kemampuan akademik, serta siap menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin terdigitalisasi (Sari & Rahmawati, 2021). Dengan demikian, kegiatan Pelatihan Komputer Dasar (*Microsoft Word*) ini menjadi bentuk nyata komitmen lembaga pendidikan dalam menyiapkan mahasiswa baru agar memiliki kemampuan literasi digital yang baik, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan akademik serta profesional di masa depan.

2. Metode

2.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode partisipatif. Pendekatan ini dipilih karena kegiatan pelatihan dilakukan secara langsung dengan melibatkan mahasiswa sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran dan praktik komputer. Penelitian partisipatif berfokus pada keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran untuk memahami fenomena yang terjadi secara nyata di lapangan (Sukmadinata, 2021). Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pelatihan komputer dasar yang bertujuan meningkatkan literasi digital mahasiswa baru di Akademi Keuangan dan Perbankan Nusantara.

2.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan di laboratorium komputer Akademi Keuangan dan Perbankan Nusantara selama dua minggu pada semester ganjil tahun akademik 2024/2025. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada

ketersediaan fasilitas komputer kampus yang memadai serta kemudahan dalam pelaksanaan praktik langsung oleh mahasiswa.

2.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah mahasiswa baru program studi Keuangan dan Perbankan yang berjumlah 30 orang. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar mahasiswa belum memiliki pengalaman dalam menggunakan laptop atau komputer, bahkan beberapa belum pernah mengoperasikannya sama sekali. Kondisi ini menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang bersifat personal dan aplikatif agar setiap mahasiswa dapat memahami materi dengan baik.

2.4 Desain Pelatihan

Pelatihan komputer dasar ini menggunakan model pembelajaran teori dan praktik langsung (learning by doing). Kegiatan pelatihan dilakukan dalam tiga tahap utama:

- 2.4.1 Penyampaian teori dasar komputer – meliputi pengenalan komponen komputer, sistem operasi, dan etika penggunaan perangkat digital.
- 2.4.2 Praktik langsung di laboratorium komputer – mahasiswa menggunakan laptop kampus untuk mempraktikkan materi yang diajarkan, khususnya penggunaan *Microsoft Word* dalam pembuatan tugas akademik seperti laporan, makalah, dan surat resmi.
- 2.4.3 Pendampingan individual – setiap mahasiswa dipanggil satu per satu untuk praktik langsung di depan kelas. Peserta yang belum memahami materi didampingi secara langsung oleh instruktur agar mampu mengikuti langkah-langkah penggunaan komputer secara benar.

Pendekatan praktik langsung ini sejalan dengan pendapat Rahmawati dan Putra (2022), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis praktik dapat meningkatkan pemahaman konsep teknologi secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran teoritis semata.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa metode:

- 2.5.1 Observasi langsung, untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa dalam mengoperasikan komputer sebelum pelatihan dimulai.
- 2.5.2 Wawancara singkat, untuk menggali pengalaman dan kendala mahasiswa selama proses belajar.
- 2.5.3 Dokumentasi, berupa foto kegiatan, daftar hadir, serta hasil tugas praktik mahasiswa.
- 2.5.4 Tes praktik, digunakan untuk menilai kemampuan mahasiswa setelah mengikuti pelatihan komputer dasar.

Teknik triangulasi digunakan untuk memastikan keabsahan data melalui perbandingan antara hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Moleong, 2021).

3 Hasil Kegiatan

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan dasar mahasiswa baru dalam mengoperasikan komputer masih sangat terbatas. Banyak di antara mereka belum memahami fungsi elemen utama perangkat komputer, baik perangkat keras maupun perangkat lunak. Bahkan, sebagian peserta belum mengetahui cara menyalakan laptop, mengenali menu pada sistem operasi, atau membuka aplikasi pengolah kata seperti *Microsoft Word*. Kondisi ini menggambarkan bahwa literasi digital mahasiswa baru masih berada pada tahap awal dan membutuhkan intervensi pembelajaran yang sistematis melalui pendekatan pelatihan yang aplikatif dan menyenangkan.

Perbedaan latar belakang pendidikan menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan awal tersebut. Sebagian besar mahasiswa berasal dari daerah dengan akses terbatas terhadap perangkat teknologi, sehingga belum terbiasa menggunakan komputer dalam kegiatan belajar sebelumnya. Hal ini berdampak pada munculnya rasa canggung, takut salah, dan kurang percaya diri ketika berhadapan dengan perangkat digital.

3.1 Tahap Pertama Pelatihan: Pengenalan dan Adaptasi

Pada pertemuan pertama, pelatihan diarahkan untuk memperkenalkan peserta pada komponen dasar komputer. Instruktur menjelaskan tentang fungsi masing-masing perangkat keras seperti monitor, keyboard, dan *touchpad*, serta memperkenalkan konsep dasar perangkat lunak dan sistem operasi. Selain itu, mahasiswa juga mulai diperkenalkan dengan tampilan awal aplikasi *Microsoft Word* dan beberapa fitur dasarnya. Selama tahap ini, suasana pembelajaran masih cenderung pasif. Sebagian besar mahasiswa hanya memperhatikan instruksi tanpa banyak berpartisipasi aktif. Ketika diminta mencoba praktik mengetik, hanya sebagian kecil

peserta yang berani melakukannya. Sikap ragu-ragu dan ketakutan untuk berbuat salah tampak jelas pada mayoritas peserta. Interaksi dua arah antara instruktur dan mahasiswa juga masih terbatas, yang menunjukkan bahwa rasa percaya diri mereka terhadap penggunaan komputer masih rendah.

Namun demikian, kegiatan ini memberikan gambaran penting bagi penyelenggara pelatihan dalam menentukan strategi pembelajaran selanjutnya. Pendekatan pembelajaran yang hanya bersifat ceramah terbukti kurang efektif untuk kelompok pemula. Oleh karena itu, pada tahap berikutnya diterapkan metode yang lebih partisipatif dan berorientasi pada praktik langsung agar mahasiswa dapat belajar secara konkret melalui pengalaman.

3.2 Tahap Kedua Pelatihan: Praktik Interaktif dan Pendampingan

Memasuki pertemuan kedua, strategi pembelajaran difokuskan pada penerapan metode *learning by doing*. Mahasiswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga diminta mempraktikkan setiap langkah secara langsung di komputer. Instruktur memberikan panduan bertahap mulai dari membuat dokumen baru, mengetik teks, mengatur format tulisan, hingga menyimpan file dengan benar. Pendekatan interaktif ini berhasil menciptakan suasana belajar yang dinamis dan kondusif. Mahasiswa mulai berani maju ke depan untuk menunjukkan hasil pekerjaannya, serta tidak segan bertanya ketika menemui kesulitan. Pendampingan dilakukan secara individual sehingga peserta mendapatkan bimbingan sesuai dengan tingkat pemahamannya. Dalam proses ini, tampak adanya perubahan signifikan dalam sikap dan keterlibatan mahasiswa. Mereka menjadi lebih aktif, antusias, dan saling membantu satu sama lain dalam memecahkan kendala teknis yang muncul selama praktik.

Dinamika kelas berubah dari suasana pasif menjadi kolaboratif. Mahasiswa yang sebelumnya takut salah kini lebih terbuka terhadap proses belajar dan menunjukkan keinginan kuat untuk menguasai keterampilan baru. Aktivitas praktik langsung juga menumbuhkan kebiasaan eksploratif, di mana peserta mencoba berbagai fitur *Microsoft Word* di luar instruksi dasar yang diberikan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis dalam konteks penggunaan teknologi.

3.3 Peningkatan Kompetensi dan Dampak Pelatihan

Setelah mengikuti seluruh rangkaian pelatihan, terjadi peningkatan kemampuan mahasiswa dalam tiga aspek utama: keterampilan teknis, kepercayaan diri, dan sikap terhadap teknologi.

3.3.1 Keterampilan Teknis.

Mahasiswa telah mampu menjalankan komputer secara mandiri, mengenali struktur sistem operasi, dan mengoperasikan aplikasi *Microsoft Word* untuk berbagai kebutuhan akademik. Mereka mampu mengetik dengan rapi, mengatur tata letak dokumen, serta menyimpan dan mengelola file dengan benar.

3.3.2 Kepercayaan Diri.

Sebelum pelatihan dimulai, banyak mahasiswa yang menunjukkan keraguan dalam menggunakan perangkat digital. Namun setelah mendapatkan pengalaman praktik langsung, rasa percaya diri mereka meningkat signifikan. Mahasiswa tidak lagi takut mencoba dan justru merasa tertantang untuk terus belajar teknologi baru.

3.3.3 Sikap dan Etika Digital.

Selain keterampilan teknis, pelatihan juga menumbuhkan kesadaran mengenai pentingnya etika penggunaan teknologi. Mahasiswa belajar menjaga keaslian karya, menghargai sumber informasi, dan mengelola dokumen akademik secara tertib.

Secara umum, hasil pelatihan menunjukkan transformasi yang positif dalam literasi digital mahasiswa baru. Kemampuan mereka dalam menggunakan komputer meningkat pesat dibandingkan kondisi awal. Mahasiswa yang sebelumnya sama sekali tidak terbiasa menggunakan komputer kini mampu menyusun dokumen akademik sederhana secara mandiri.

Dari perspektif pedagogis, keberhasilan pelatihan ini memperkuat asumsi bahwa metode pembelajaran berbasis praktik lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi teknologi di kalangan pemula. Kombinasi antara teori dan praktik, serta suasana pembelajaran yang interaktif, mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Selain memberikan dampak langsung terhadap peningkatan keterampilan digital, pelatihan ini juga memiliki implikasi jangka panjang. Mahasiswa yang telah memiliki bekal kemampuan komputer dasar akan lebih siap menghadapi tuntutan perkuliahan yang berbasis teknologi dan mampu memanfaatkan perangkat digital secara produktif. Kegiatan ini juga berkontribusi terhadap pembentukan budaya literasi digital di lingkungan akademik, yang menjadi fondasi penting bagi transformasi pendidikan tinggi menuju era digital.

Secara keseluruhan, pelatihan komputer dasar interaktif tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga membentuk karakter belajar yang adaptif dan mandiri. Mahasiswa tidak lagi memandang komputer

sebagai sesuatu yang sulit, melainkan sebagai alat bantu penting untuk mengembangkan kompetensi akademik dan profesional di masa depan.

3.4 Pembahasan

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung sangat efektif untuk membangun kompetensi digital mahasiswa pemula. Hal ini sejalan dengan penelitian (Rahmawati dan Putra, 2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis praktik mendorong keterlibatan aktif peserta dan meningkatkan retensi pengetahuan teknologi secara signifikan. Perubahan perilaku mahasiswa dari rasa takut menjadi aktif dan percaya diri menggambarkan keberhasilan pendekatan partisipatif dalam kegiatan pelatihan. Kegiatan praktik langsung di depan kelas, di mana mahasiswa diminta untuk maju satu per satu, memberikan pengalaman nyata sekaligus mengurangi rasa canggung terhadap penggunaan komputer. Pendampingan personal yang diberikan oleh instruktur juga berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan inklusif (Fatimah & Kurniawan, 2023).

Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan ini juga memperlihatkan peningkatan aspek nonteknis seperti komunikasi, keberanian bertanya, dan kerjasama antar peserta. Mahasiswa mulai membentuk komunitas belajar kecil untuk saling membantu dalam memahami fitur-fitur *Microsoft Word*. Temuan ini sejalan dengan pernyataan (Wijaya, Sudjimat, dan Nyoto, 2020) bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknologi, tetapi juga mencakup aspek kolaboratif dan adaptif terhadap lingkungan belajar yang dinamis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan komputer dasar berbasis praktik langsung merupakan strategi efektif dalam meningkatkan literasi digital mahasiswa baru di Akademi Keuangan dan Perbankan Nusantara. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis mahasiswa, tetapi juga menumbuhkan sikap percaya diri, partisipatif, dan adaptif terhadap pembelajaran berbasis teknologi.

4 Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan komputer dasar (*Microsoft Word*) bagi mahasiswa baru di Akademi Keuangan dan Perbankan Nusantara menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan literasi digital dan kepercayaan diri mahasiswa dalam menggunakan perangkat komputer. Pada tahap awal pelatihan, sebagian besar mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan komputer karena kurangnya pengalaman sebelumnya. Namun, melalui pendekatan teori dan praktik langsung (*learning by doing*), disertai dengan pendampingan personal dan kesempatan bagi mahasiswa untuk maju satu per satu dalam praktik, terjadi peningkatan kemampuan yang signifikan. Mahasiswa mulai berani bertanya, aktif berdiskusi, dan mampu menyelesaikan tugas-tugas akademik menggunakan *Microsoft Word* secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik efektif dalam membangun pemahaman dan keterampilan dasar komputer, sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi belajar mahasiswa.

Referensi

- Fatimah, N., & Kurniawan, D. (2023). *Etika digital dalam pembelajaran interaktif di perguruan tinggi: Tantangan dan strategi penguatan literasi teknologi*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 8(2), 115–127.
- Fitriyani, L. (2023). *Pemberdayaan literasi digital mahasiswa melalui pelatihan berbasis praktik di era transformasi pendidikan*. *Jurnal Literasi Digital*, 5(1), 44–59.
- Handayani, S., & Ningsih, E. (2022). *Analisis keterampilan dasar komputer mahasiswa baru dalam pembelajaran digital di perguruan tinggi vokasi*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 12(3), 301–312.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Prasetyo, B., & Sutopo, W. (2020). *Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset*. *Jurnal Teknik Industri*, 21(1), 10–18.
- Rahmawati, T., & Putra, A. D. (2022). *Peningkatan literasi digital mahasiswa melalui pembelajaran berbasis praktik teknologi informasi*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 75–89.

- Rohman, A., Mulyani, T., & Kurniawati, D. (2021). *Peran Literasi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), 245–256.
- Sari, N., & Rahmawati, D. (2021). *Penguatan kompetensi abad ke-21 melalui literasi digital di pendidikan tinggi*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(4), 288–298.
- Sukmadinata, N. S. (2021). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2020). *Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global*. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 110–125.

How Cites

Maknuni, J., Masitah, M., Wiriani, E., & Ismail. (2025). Transformasi Literasi Digital Mahasiswa Baru melalui Pelatihan Komputer Dasar Interaktif. *PASAI : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 19–24. <https://doi.org/10.58477/pasai.v4i1.342>

Publisher's Note

Yayasan Pendidikan Mitra Mandiri Aceh (YPPMA) remains neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations. Submit your manuscript to YPMMA Journal and benefit from: <https://journal.ypmma.org/index.php/pasai>.