

Prosiding Semiar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret Surakarta
Sabtu, 07 November 2015

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TERPADU SISWA KELAS VII SMP N 05 KOTABUMI

Nasmal Hamda

Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Metro
E_mail : nasmalhamda@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* merupakan suatu cara yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang akan disesuaikan dengan materi ajar, sebagai upaya untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Adapun penerapan model pembelajaran yang digunakan adalah (1) *Teach/*Presentasi Kelas (2) Kelompok/*Teams* (3) Permainan/*Games* (4) Pertandingan/*Tournament* (5) Penghargaan Tim. Hasil belajar merupakan nilai Subsumatif yang diperoleh siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu yang disajikan dalam bentuk nilai atau angka.

Berdasarkan hasil prasurvey yang dilakukan penulis yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah masih banyak siswa yang belum tuntas dalam mengikuti pelajaran IPS Terpadu siswa kelas VII Semester Genap SMP Negeri 05 Kotabumi tahun pelajaran 2013/2014. Sehubungan dengan masalah tersebut maka rumusan masalahnya adalah “ Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII SMP Negeri 05 Kotabumi Tahun Pelajaran 2013/2014. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperative learning type teams games tournament* terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMP Negeri 05 Kotabumi tahun pelajaran 2013/2014. Sedangkan Hipotesis yang penulis tulis adalah ada pengaruh yang positif penggunaan model pembelajaran *cooperative learning type teams games tournament* terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMP Negeri 05 Kotabumi tahun pelajaran 2013/2014.

Populasi dalam Penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 05 Kotabumi yang berjumlah 64 siswa. Pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling* dan yang menjadi sampelnya adalah siswa kelas VII^A sebanyak 32 siswa. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi, metode wawancara, metode dokumentasi, metode eksperimen, dan metode tes. Sedangkan untuk mengetahui tingkat validitas dan reabilitas test menggunakan rumus K-R 20 menurut Suharsimi Arikunto(2010:230), dengan rumus sebagai berikut:

$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) x \left(\frac{v_t - \sum pq}{v_t} \right)$ dan untuk menguji hipotesis digunakan rumus Regresi Linier sederhana

$\hat{Y} = a + b X$ Nilai $\hat{Y} = 35,1693 + 0,6198 X$ yang dilanjutkan dengan rumus $t_{hitung} t_o = \frac{b}{s_b} = 4,7531$.

$T_{tabel} = 1,70$. Hal ini ditunjukkan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan terlihat bahwa pada taraf signifikan 5% yaitu $4,75 > 1,70$. Dan pada taraf signifikan 1 % yaitu $4,75 > 2,46$, yang dapat dilihat pada daftar G tabel statistik.

Dengan demikian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif penggunaan model pembelajaran *cooperative learning type teams games tournament* terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMP Negeri 05 Kotabumi tahun pelajaran 2013/2014.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *cooperative learning type teams games tournament* dalam proses pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMP Negeri 05 Kotabumi tahun pelajaran 2013/2014.

Adapun saran yang diajukan dalam penelitian ini (1) Dalam meningkatkan hasil belajar siswa diharapkan guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diberikan kepada siswa sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan kondusif, serta mampu meningkatkan hasil belajar secara maksimal. Alternatif model pembelajaran yang penulis sarankan yaitu model pembelajaran *cooperative learning type teams games tournament* karena model ini merangsang siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. (2) Diharapkan bagi siswa agar dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas.

Kata kunci : Pengaruh, penggunaan model *cooperative learning type teams games tournament* dan Hasil Belajar.

ABSTRACT

Use of Learning Model Cooperative Learning Teams Games Tournament mode is a way used by teachers in implementing the learning process will be tailored teaching materials, in an effort to achieve the goals set. The application of learning models were used: (1) Teach / Presentation Classes (2) Groups / Teams (3) Games / Games (4) Game / Tournament (5) Team Award. Subsumatif learning outcomes is the value obtained by the student in the Integrated Social Science subjects are presented in the form of grades or numbers.

Based on the results prasurey the author is at issue in this study are still many students who have not completed following the social studies Integrated Semester VII grade students of SMPN 05 Kotabumi the school year 2013/2014. In connection with these problems, the formulation of the problem is "Is There Influence Type Learning Model Cooperative Learning Teams Games Tournament Against IPS Integrated Learning Outcomes Student Class VII SMP 05 Kotabumi academic year 2013/2014. The purpose of this study was to determine the effect of the teaching model of cooperative learning type teams tournament games against IPS Integrated learning outcomes of students of class VII SMP 05 Kotabumi the school year 2013/2014. While the hypothesis that the author wrote was no positive influence the use of cooperative learning teaching model type teams tournament games against IPS Integrated learning outcomes of students of class VII SMP 05 Kotabumi the school year 2013/2014.

The population in this study is all students of class VII SMP 05 Kotabumi totaling 64 students. Sampling using cluster random sampling and the sample is graders VIIa as many as 32 students. The research data was collected using observation, interviews, documentation methods, experimental methods, and methods of test. Whereas to determine the level of validity and reliability test using the formula KR 20 according Suharsimi Arikunto (2010: 230), with the following formula:

$r_{11} = (k / (k-1)) \times ((V_t - \sum pq) / V_t)$ and to test the hypothesis used simple linear regression formula Value $Y = 35.1693 + 0.6198$ followed tcount invitation formula $t_o = b / S_b = 4.7531$. Table = 1.70. It is intended to thitung > ttable, and it appears that the significant level of 5% ie $4.75 > 1.70$. And at 1% significance level is $4.75 > 2.46$, which can be seen in the list of G statistical tables.

Thus showing that there is a positive effect of the use of the learning model cooperative learning type teams tournament games against IPS Integrated learning outcomes of students of class VII SMP 05 Kotabumi the school year 2013/2014. Based on data analysis that has been done, it can be concluded that use of the teaching model of cooperative learning type teams tournament games in the learning process will improve learning outcomes Integrated IPS students of class VII SMP 05 Kotabumi the school year 2013/2014.

As for suggestions that diajukan in this study (1) In order to improve student learning outcomes expected teachers can use learning model that corresponds to the material provided to the students so as to create an active learning environment and conducive, and be able to improve learning outcomes to the maximum. Alternative learning model which the authors suggest that learning model of cooperative learning type teams tournament games because the model is to stimulate students to be active in the learning process. (2) It is expected that for students to be more active in participating in the learning process in class.

Keywords: Effects, using the model of cooperative learning type teams tournament games and Learning Outcomes.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat sekarang ini harus diiringi dengan bidang pendidikan, untuk itu pemerintah selalu meninjau dan meningkatkan mutu pendidikan yang ada. Dalam rangka peningkatan khususnya untuk mamacu penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sistem pendidikan nasional menurut UU No.20 Tahun 2003 dalam (<http://www.anneahira.com>) bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dari proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara.

Mortimor J. Adler (dalam Takdir Ilahi, 2012:29) mengemukakan bahwa:

Pendidikan adalah dengan mana semua kemampuan manusia (bakat dan kemampuan yang diperoleh) yang dapat dipengaruhi oleh pembiasaan, disempurnakan dengan kebiasaan yang baik melalui sarana yang secara artistik dibuat dan dipakai oleh siapapun untuk membantu orang lain atau dirinya sendiri mencapai tujuan yang ditetapkan yaitu kebiasaan yang baik.

Keberhasilan suatu pendidikan salah satunya ditentukan oleh bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. Selain itu proses interaksi belajar pada prinsipnya tergantung pada guru dan siswa. Guru dituntut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan guru harus memiliki kecakapan dalam memberikan motivasi belajar karena belajar pembelajaran sesungguhnya kegiatan mencakup penelitian dorongan kepada peserta belajar oleh guru. Maka perlu memiliki kemampuan menentukan tingkat perkembangan anak didik, terutama meraih hasil belajar yang baik sesuai dengan harapan.

Tujuan dari suatu proses pembelajaran adalah dicapainya target penguasaan materi yang disampaikan guru kepada siswa dimana indikator pencapaian target tersebut yaitu hasil belajar siswa akan baik dan meningkat apabila di dalam proses pembelajaran terjadi interaksi aktif antara guru dan siswa, interaksi siswa dengan siswa, sehingga pembelajarannya berlangsung efektif.

Proses pembelajaran selama ini yang dilakukan di SMP Negeri 05 Kotabumi Kabupaten Lampung Utara, guru hanya menggunakan metode yang umum atau metode yang sering digunakan seperti ceramah dan lain-lain sehingga di dalam kelas hanya didominasi oleh guru saja.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi, peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran IPS Terpadu untuk mengoptimalkan proses dan hasil belajar siswa, diperlukan model serta media pembelajaran yang menunjang. Melihat permasalahan tersebut, peneliti mencoba memperkenalkan model pembelajaran yang menunjang untuk pembelajaran IPS Terpadu. Model pembelajaran yang peneliti perkenalkan adalah model *cooperative learning* yaitu tipe *Teams Games Tournament*. Model jenis ini merupakan teknik pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas untuk melatih ingatan dan mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

Mengenai hal di atas, menunjukkan bahwa penggunaan Model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang akan memotivasi siswa untuk belajar secara aktif. Kemudian setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk berperan aktif. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar. Dengan demikian, rendahnya hasil belajar siswa diharapkan dapat diatasi dengan menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah bahwa masih banyaknya siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 05 Kotabumi tahun pelajaran 2013/2014.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, penulis merumuskan masalah: “Apakah ada pengaruh Penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMP Negeri 05 Kotabumi Tahun Pelajaran 2013/2014?”.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti mengangkat judul: **“PENGARUH PENGGUNAAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TERPADU SISWA KELAS VII SEMESTER GENAP SMP NEGERI 05 KOTABUMI KABUPATEN LAMPUNG UTARA TAHUN PELAJARAN 2013/2014.”**

Kegunaan penelitian ini adalah Dengan mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran tipe *teams games tournament* dengan hasil belajar IPS Terpadu dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis sehingga dapat dijadikan modal tambahan bagi penulis untuk dapat diterapkan di dunia kerja nantinya, juga sebagai salah satu syarat dalam penyusunan skripsi.

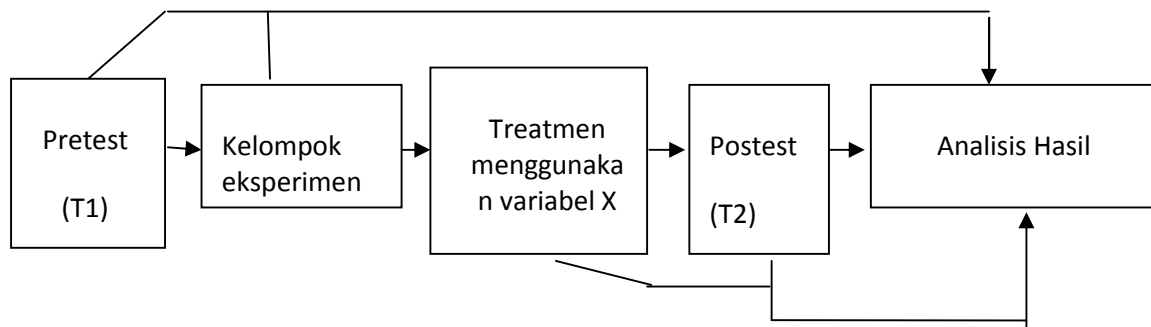
Adapun yang menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini adalah penggunaan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* sebagai Variabel (X), dan hasil Belajar siswa adalah sebagai Variabel (Y), sifat penelitian ini adalah pengaruh, adapun lokasi penelitian ini adalah SMP Negeri 05 Kotabumi, Waktu penelitian semester Genap, tahun Pelajaran 2013,2014.

II. METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian merupakan penelitian yang bersifat pengaruh yang mengkaji antara variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian ini mencari bagaimana pengaruh penggunaan model *teams games tournament* terhadap hasil belajar ekonomi ips terpadu. Dengan menggunakan metode eksperimen, ini sebagai metode dalam pengumpulan data hasil belajar setelah peserta didik di berikan (*treatment*).

Berdasarkan data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya, dan dari hasil pengujian hipotesis yang telah di analisis maka nantinya akan didapat dijadikan sebagai landasan untuk mengambil kesimpulan.

Adapun rancangan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 6. Rancangan Penelitian

III. PEMBAHASAN PENELITIAN

Berdasarkan nilai-nilai dari hasil belajar IPS Terpadu siswa dari evaluasi uji *pretest* ataupun *posttest*, setelah diberikan *treatment* menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 26. Persentase Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 05 Kotabumi Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014.

No	Interval Nilai	Kategori	Evaluasi Uji <i>Pretest</i>		Evaluasi Uji <i>Posttest</i>	
			Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
1	70	Tuntas	9	28,13	25	78,13
2	< 70	Belum Tuntas	23	71,87	7	21,87
Jumlah			32	100	32	100

Sumber: Dokumentasi Hasil Belajar IPS Terpadu dari Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada tahap evaluasi uji *pretest*, bahwa siswa yang mencapai tuntas belajar hanya 28,13% (9 siswa), sedangkan siswa yang belum mencapai tuntas belajar adalah 71,87% (23 siswa), dengan demikian dapat di temukan bahwa jumlah siswa yang belum tuntas belajar atau belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan masih banyak yaitu 71,87% atau 23 siswa dari total keseluruhan siswa sebanyak 32 siswa, dan tabel di atas dapat menunjukkan juga bahwa pada tahap evaluasi uji *posttest*, setelah siswa mendapatkan *treatment* atau perlakuan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* yang mencapai tuntas belajar berjumlah 78,13% (25 siswa), sedangkan siswa yang belum mencapai tuntas belajar berjumlah 21,87% (7 siswa), dari total keseluruhan siswa sebanyak 32 siswa.

Dalam penelitian setelah siswa mendapatkan *treatment* atau perlakuan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPS Terpadu mengalami peningkatan dilihat dari perbandingan pada evaluasi *pretest* dan evaluasi *posttest*, yaitu siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal pada evaluasi *pretest* adalah 28,13% atau 9 siswa dari total keseluruhan siswa 32 siswa, sedangkan siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal pada evaluasi *posttest* adalah 78,13% atau 25 siswa, dari total keseluruhan siswa sebanyak 32 siswa.

Secara keseluruhan bahwa setelah siswa mendapatkan *treatment* menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* hasil belajar IPS Terpadu mengalami peningkatan, karena penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams*

Games Tournament siswa lebih tertarik dalam belajar. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini merupakan pembelajaran kelompok dimana terdapat sebuah permainan dan diakhiri dengan pertandingan dan penghargaan kelompok. Berdasarkan perhitungan dengan rumus *Regresi Linier Sederhana* dengan menggunakan t_{hitung} (t_o) dalam analisis data dapat diketahui bahwa analisis perhitungan nilai tersebut $t_{hitung} > t_{tabel}$. Pada taraf signifikan 5% yaitu $4,75 > 1,70$ yaitu t_{hitung} lebih besar 3,05 dari t_{tabel} dan pada taraf signifikan 1% yaitu $4,75 > 2,46$ yaitu t_{hitung} lebih besar 2,29 dari t_{tabel} . Dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ berarti hipotesisnya diterima, dan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti hipotesisnya ditolak.

Dari uji tersebut di atas maka, “ada pengaruh positif penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPS Terpadu pada siswa kelas VIIA semester genap SMP Negeri 05 Kotabumi adalah hipotesisnya diterima/dibuktikan”.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis seperti yang dipaparkan dalam bab IV dapat disimpulkan bahwa hasil pengumpulan data dalam penelitian dari 32 siswa yang diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* siswa yang hasil belajar IPS Terpadu termasuk dalam kategori tuntas sebanyak 25 siswa atau sebanyak 78,13% sedangkan yang hasil belajar IPS Terpadu termasuk dalam kategori belum tuntas sebanyak 7 siswa atau sebesar 21,87%.

Berdasarkan analisis data dan uji hipotesis penelitian, yang penghitungannya menggunakan rumus Regresi Linier Sederhana diperoleh $a = 35,1693$, $b = 0,6198$ sehingga dengan demikian $\hat{Y} = a + b X$ adalah $Y = 35,1693 + 0,6198 X$. Kemudian, dari hasil analisis yang dilakukan maka terbukti bahwa ada pengaruh yang positif penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPS Terpadu pada siswa kelas VIIA semester genap SMP Negeri 05 Kotabumi Utara Kabupaten Lampung Utara. Hal ini dibuktikan dengan penghitungan analisis data dapat diketahui bahwa nilai tersebut $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan terlihat bahwa pada taraf signifikan 5% yaitu $4,75 > 1,70$ yaitu t_{hitung} lebih besar 3,05 dari t_{tabel} dan pada taraf signifikan 1% yaitu $4,75 > 2,46$ yaitu t_{hitung} lebih besar 2,29 dari t_{tabel} , yang dapat dilihat pada daftar G tabel statistik, dengan demikian maka hipotesis diterima, bahwa “Ada pengaruh positif penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIIA semester genap SMP Negeri 05 Kotabumi Utara tahun pelajaran 2013/2014.” Bila penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* di terapkan dengan optimal maka hasil belajar IPS Terpadu akan lebih meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Ayahanda H. Yurnalis Achmadi dan Ibunda Hj. Nur Asni S.Pd yang selalu ku sayangi dan ku cintai dalam hidupku, terimakasih banyak karena engkau selalu memberikan doa dalam setiap langkahku, keteduhan dalam hidupku dan memberikan dukungan baik moral maupun materi demi keberhasilan studiku.
2. Kakak-kakak perempuanku Ana Suryani, Dwi Maya Indriyarsi, Sri Agustina Wati dan Yulia Astuti S.Pd yang selalu memberikan dukungan dan motivasi untuk keberhasilanku dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Kakak-kakak iparku Wagito, Hendro Saputro, Efin Mulyana, Hadidi serta keponakanku yang selalu memberikan semangat dan nasehat kepadaku.
4. Kepada sahabat-sahabatku Ahmad Taufik S.Pd, Arief Syaikhul Muslimin, S.Pd, Bagus Pribadi, S.Pd, Eka Anggraini Dewi Permanik, S.Pd, Husnul Khotimah, S.Pd, Khusnawati Nadzifa, S.Pd,

- Danu Kurniawan, Lilis Meidarti, Rudi Prabowo yang selalu memberikan dukungan, motivasi, semangat, doa dan setia menunggu keberhasilan studiku.
5. Almamater Universitas Muhammadiyah Metro.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiati, dan Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Karwono. dan Mularsih, Heni. 2010. *Belajar dan Pembelajaran serta pemanfaatan Sumber Belajar*. Jakarta: Cerdas Jaya.
- Mortimer J. Adler. 2012. *Pengertian Pendidikan*. (<http://sobatbaru.blogspot.com>)
- Hamalik Oemar. 2000. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ilahi Takdir. 2012. *Revitalisasi Pendidikan*. Jogyakarta: Ar-ruzz Media
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media. Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media
- Universitas Muhammadiyah Metro. 2008. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Edisi Revisi. Metro: Universitas Muhammadiyah Metro.
- UU No.20 Tahun 2003. *Pengertian pendidikan* (<http://www.anneahira.com>)
- Yasa, Doantara. 2008. Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments. 11 juni 2012. Infogoe. 27 Juni 2012. http://pendidikan.infogoe.com/pembelajaran_kooperatif_tipe_teams_games_tournaments_tgt.

LOLOS