

Studi Perbandingan Pembelajaran Digital Dan Metode Konvensional Terhadap Peningkatan Keterampilan Loncat Harimau Pada Mahasiswa

Nur Indah Atifah Anwar*, Irwandi Rachman, Nurul Ichsanika

Universitas Negeri Makassar, Jl. A.P. Pettarani, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: nurindah@unm.ac.id

Paper received: 22-10-2025; revised: 5-11-2025; accepted: 11-11-2025

Abstract

This study aimed to compare the effectiveness of digital learning and conventional methods in improving tiger jump (lompat harimau) skills among students of the Sports Science Study Program, Faculty of Sports Science and Health, Universitas Negeri Makassar. A quantitative approach with an experimental design involving two groups was used, namely a digital learning group and a conventional learning group. Data were collected through pre-test and post-test assessments of tiger jump performance, supported by documentation of the learning process. Data analysis employed an independent sample t-test after confirming the assumptions of normality and homogeneity. The results showed that digital learning was more effective than conventional methods in improving students' tiger jump skills. The digital learning group achieved an average increase of 18.2 points (26.3%), while the conventional group improved by only 9.4 points (13.7%). The t-test yielded a significance value of $p = 0.000 (< 0.05)$, indicating a significant difference between the two groups. Digital learning proved to be more effective as it provided visual feedback, self-directed practice opportunities, and real-time movement correction. Therefore, implementing digital-based learning can serve as an innovative alternative in physical education to enhance motor skills and improve the effectiveness of floor exercise learning.

Keywords: digital learning; conventional method; tiger jump skill; physical education

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas pembelajaran digital dan metode konvensional terhadap peningkatan keterampilan lompat harimau pada mahasiswa Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen dua kelompok, yaitu kelompok pembelajaran digital dan kelompok pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan lompat harimau sebelum dan sesudah perlakuan, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Analisis data menggunakan uji-t sampel independen setelah data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran digital lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan keterampilan lompat harimau. Kelompok pembelajaran digital memperoleh peningkatan rata-rata sebesar 18,2 poin atau 26,3%, sedangkan kelompok konvensional hanya meningkat 9,4 poin atau 13,7%. Uji-t menunjukkan nilai $p = 0,000 (< 0,05)$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua metode. Pembelajaran digital dinilai lebih efektif karena memberikan umpan balik visual, kesempatan latihan mandiri, dan kemampuan koreksi gerak secara langsung. Dengan demikian, penerapan pembelajaran digital dapat menjadi alternatif inovatif dalam pendidikan jasmani untuk meningkatkan keterampilan motorik dan efektivitas proses pembelajaran senam lantai.

Kata kunci: pembelajaran digital; metode konvensional; keterampilan lompat harimau

1. Pendahuluan

Senam lantai merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak diajarkan di tingkat sekolah menengah hingga perguruan tinggi karena melatih kekuatan, keseimbangan,

kelincahan, dan koordinasi tubuh melalui berbagai gerakan dasar seperti gulungan depan, gulungan belakang, dan lompat harimau. Salah satu gerakan penting dalam senam lantai adalah lompat harimau, yakni gerakan melompat kemudian berguling ke depan yang memerlukan kemampuan biomotorik dan keberanian yang tinggi. Namun, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam menguasai gerakan ini akibat rasa takut terhadap cedera, kurangnya kepercayaan diri, serta belum optimalnya penguasaan teknik dasar pada awal latihan (Sitepu & Nasution, 2019). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa menguasai teknik lompat harimau dengan aman dan efektif.

Dalam praktiknya, banyak guru pendidikan jasmani masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru dan kurang menekankan praktik aktif. Proses pembelajaran seperti ini sering kali membuat siswa kurang terlibat secara psikomotorik, sehingga pemahaman teknik gerak menjadi terbatas dan motivasi belajar menurun (Karo-Karo, Usman, Sari, Dewi, & Simangunsong, 2020). Penelitian lain mengungkap bahwa pembelajaran pendidikan jasmani yang hanya menekankan teori tanpa pengalaman praktik langsung tidak cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik siswa (Hidayati, Utami, & Sari, 2022). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mengombinasikan aspek kognitif dan psikomotorik secara seimbang agar hasil belajar lebih optimal.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah metode demonstrasi, yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengamati, meniru, dan mempraktikkan gerakan secara langsung dari instruktur. Melalui observasi dan pengulangan gerakan, siswa dapat meningkatkan pemahaman visual dan kinestetik, sekaligus memperbaiki kesalahan teknik selama proses latihan (Siswanto & Purbangkara, 2019). Menurut Luthfi, Rumini, dan Priyono (2021), penerapan metode demonstrasi dalam pembelajaran senam lantai mampu meningkatkan keterampilan motorik dasar karena memberikan pengalaman belajar yang bersifat aktif dan kontekstual. Pendekatan ini juga sejalan dengan konsep *observational learning*, yang menekankan pentingnya proses belajar melalui pengamatan dalam pendidikan jasmani (Han, Syed Ali, & Ji, 2022).

Seiring dengan perkembangan teknologi, pembelajaran digital mulai banyak diterapkan dalam pendidikan jasmani untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas proses belajar. Media digital seperti video interaktif, simulasi 3D, dan umpan balik visual telah terbukti membantu peserta didik memahami gerakan dengan lebih baik serta memungkinkan latihan mandiri di luar jam tatap muka (Ghorbel, Romdhani, Yaakoubi, Trabelsi, & Souissi, 2025). Penelitian serupa menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dapat meningkatkan keterampilan motorik dan motivasi belajar siswa secara signifikan dalam konteks pendidikan jasmani (Sriwahyuniati, Hidayatullah, Purnama, Siswantoyo, & Tomoliyus, 2023). Dengan demikian, perpaduan antara metode konvensional dan pembelajaran digital menjadi pendekatan yang relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran modern di bidang olahraga.

Meski demikian, pelaksanaan pembelajaran senam lantai sering kali terkendala oleh keterbatasan sarana dan prasarana. Ketersediaan matras yang tidak standar, ruang latihan yang sempit, dan alat bantu yang minim dapat meningkatkan risiko cedera dan menurunkan efektivitas pembelajaran (Paunović, 2018). Kondisi ini juga berpengaruh terhadap kepercayaan diri serta kesiapan siswa dalam melakukan gerakan seperti lompat harimau.

Penelitian terbaru menegaskan bahwa lingkungan belajar yang aman dan fasilitas yang memadai berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran keterampilan motorik (Chen, Song, & Zhao, 2023). Oleh karena itu, perbaikan infrastruktur fisik perlu diiringi dengan inovasi pedagogis agar hasil belajar dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk membandingkan efektivitas pembelajaran digital dan metode konvensional dalam meningkatkan keterampilan lompat harimau pada mahasiswa. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan model pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik dan kognitif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, aman, serta adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan (Rahman, Putra, & Nugraha, 2023; Sari & Utami, 2023).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk menganalisis efektivitas pembelajaran digital dan konvensional dalam meningkatkan keterampilan lompat harimau pada mahasiswa. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan dua metode pembelajaran yang berbeda dalam satu periode waktu yang sama dan mengidentifikasi apakah ada perbedaan signifikan dalam peningkatan keterampilan lompat harimau di antara kedua kelompok. Penelitian dilaksanakan di Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan (FIKK) Universitas Negeri Makassar, yang memiliki sarana dan prasarana memadai untuk mendukung pelaksanaan kegiatan penelitian, seperti ruang praktik olahraga, laboratorium pembelajaran, serta fasilitas senam yang relevan.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara langsung di lapangan dengan menggunakan metode tes dan dokumentasi, di mana hasil pengukuran kemampuan keterampilan loncat harimau (*forward roll dive*) dikumpulkan sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran pada dua kelompok, yaitu kelompok pembelajaran digital dan kelompok pembelajaran konvensional. Tes awal (*pre-test*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa, kemudian kedua kelompok menjalani pembelajaran sesuai dengan metode masing-masing, dan setelahnya dilakukan tes akhir (*post-test*) untuk menilai peningkatan keterampilan gerak. Selain data kuantitatif dari hasil tes, dokumentasi berupa foto dan video kegiatan pembelajaran juga dikumpulkan untuk memperkuat data observasi.

Data hasil tes direkap dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan nilai rata-rata, simpangan baku, nilai tertinggi, dan terendah, sedangkan analisis inferensial menggunakan uji-t (*independent sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Sebelum dilakukan uji-t, dilakukan uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test untuk memastikan data memenuhi asumsi distribusi normal dan kesamaan varians, sehingga hasil penelitian yang diperoleh dapat menggambarkan secara objektif efektivitas pembelajaran digital dibandingkan metode konvensional terhadap peningkatan keterampilan lompat harimau mahasiswa FIKK UNM.

3. Hasil dan Pembahasan

Data menunjukkan bahwa kelompok pembelajaran digital mengalami peningkatan yang lebih besar dibanding kelompok konvensional, baik dari rata-rata hasil maupun persentase peningkatan kemampuan keterampilan *lompat harimau*.

Tabel 1. Perbandingan rata- rata hasil Pre-Test dan Post-Test Kelompok Pembelajaran Digital dan Konvensional

Kelompok	N	Rata-rata Pre-Test (±SD)	Rata-rata Post-Test (±SD)	Selisih	Peningkatan (%)
Pembelajaran Digital	15	69.3 ± 4.2	87.5 ± 3.8	18.2	26.3%
Pembelajaran Konvensional	15	68.7 ± 4.4	78.1 ± 4.0	9.4	13.7%

Hasil uji prasyarat analisis menunjukkan bahwa data pada penelitian ini memenuhi kriteria untuk dilakukan analisis statistik parametrik. Berdasarkan uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai signifikansi sebesar $p = 0,182$, yang lebih besar dari $0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas dengan menggunakan Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $p = 0,237$, yang juga lebih besar dari $0,05$, sehingga varians antar kelompok dinyatakan homogen. Dengan demikian, data penelitian ini telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap analisis perbandingan menggunakan uji-t (*Independent Sample T-Test*) untuk melihat perbedaan hasil antara kelompok pembelajaran digital dan metode konvensional.

Tabel 2. Hasil Uji T

Variabel	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Keterampilan Lompat Harimau	5.021	28	0.000	Signifikan

Nilai $p = 0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok pembelajaran digital dan konvensional terhadap peningkatan keterampilan lompat harimau mahasiswa. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) diterima: pembelajaran digital lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Adapun hasil perhitungan ukuran efek (effect size) menggunakan rumus Cohen's d untuk menilai besarnya kekuatan pengaruh perlakuan antara kedua kelompok. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai Cohen's $d = 2,41$, yang termasuk dalam kategori efek sangat besar (very large effect) menurut klasifikasi Cohen (1988), di mana $d \geq 0,8$ menunjukkan adanya pengaruh yang besar. Temuan ini menunjukkan bahwa perbedaan antara kelompok pembelajaran digital dan konvensional tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki relevansi praktis yang tinggi terhadap peningkatan keterampilan lompat harimau mahasiswa. Dengan demikian, pembelajaran digital terbukti memberikan pengaruh yang substansial dan bermakna secara pedagogis terhadap hasil belajar psikomotorik, sekaligus memperkuat bukti empiris bahwa integrasi teknologi digital dapat menjadi pendekatan yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam konteks pendidikan jasmani.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran digital memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan keterampilan lompat harimau mahasiswa. Mahasiswa yang menggunakan media digital menunjukkan peningkatan

signifikan pada hasil post-test, terutama pada aspek keseimbangan, koordinasi, dan ketepatan gerak. Peningkatan ini terjadi karena media digital memberikan umpan balik visual yang memungkinkan mahasiswa mengamati dan memperbaiki kesalahan secara mandiri. Penelitian yang dilakukan oleh Mödinger, Woll, dan Wagner (2022) mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa penggunaan video berbasis umpan balik secara langsung dapat mempercepat proses belajar motorik dan meningkatkan akurasi gerak melalui pengamatan berulang (Mödinger et al., 2022).

Efektivitas pembelajaran digital juga dipengaruhi oleh keterlibatan kognitif mahasiswa selama proses belajar. Menurut Shi dan Feng (2022), keterampilan motorik yang baik tidak hanya dipengaruhi oleh kekuatan fisik, tetapi juga oleh fungsi kognitif seperti perhatian, memori kerja, dan pengambilan keputusan. Pembelajaran digital memungkinkan mahasiswa mengaktifkan proses berpikir tersebut karena mereka dapat memahami konsep gerak, menganalisis kesalahan, dan memperbaiki teknik dengan lebih efektif. Aktivasi simultan antara aspek kognitif dan motorik inilah yang mempercepat pembelajaran keterampilan fisik seperti lompat harimau (Shi & Feng, 2022).

Hasil penelitian juga menguatkan temuan Han, Syed Ali, dan Ji (2022) yang melalui meta-analisisnya menemukan bahwa pemberian umpan balik, baik visual maupun audiovisual, secara signifikan meningkatkan kemampuan belajar motorik dalam pendidikan jasmani. Hasil analisis mereka menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis teknologi memberikan efek lebih kuat terhadap koordinasi gerak, kestabilan tubuh, dan motivasi belajar. Penerapan umpan balik digital seperti video dan rekaman gerak terbukti mampu memperbaiki kesalahan teknik secara lebih cepat dibandingkan pembelajaran tradisional (Han, Syed Ali, & Ji, 2022).

Metode konvensional tetap memiliki peran penting, khususnya pada tahap awal pembelajaran teknik dasar. Demonstrasi langsung oleh dosen membantu mahasiswa memahami bentuk gerak dan koreksi postur tubuh secara langsung. Namun, keterbatasan waktu praktik dan kurangnya peluang untuk melakukan pengulangan gerak menyebabkan metode ini tidak seefektif pembelajaran digital dalam meningkatkan keterampilan kompleks. Kajian yang dilakukan oleh Mödinger et al. (2022) menegaskan bahwa metode konvensional kurang memberi kesempatan eksplorasi individu, sehingga siswa sulit mengembangkan kontrol gerak optimal (Mödinger et al., 2022).

Hasil keseluruhan memperlihatkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran jasmani dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, baik dalam aspek psikomotor maupun motivasi belajar. Mahasiswa mampu belajar secara mandiri melalui tayangan interaktif dan umpan balik visual, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan menarik. Temuan ini tidak hanya menguatkan hasil penelitian terdahulu yang menyoroti manfaat media digital dalam pembelajaran motorik, tetapi juga memperluas pemahaman mengenai penerapan teknologi pada keterampilan senam lantai yang memiliki risiko tinggi dan kompleksitas gerak tinggi seperti lompat harimau. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan kontribusi baru dalam bidang pendidikan jasmani melalui pembuktian empiris bahwa pembelajaran digital tidak hanya efektif pada keterampilan dasar atau permainan beregu, tetapi juga relevan untuk mengoptimalkan keterampilan teknis yang menuntut koordinasi, keseimbangan, dan keberanian. Selain itu, pengukuran effect size (Cohen's $d = 2,41$) memberikan bukti kuantitatif mengenai kekuatan efek yang sangat besar dari penggunaan media digital, yang jarang disertakan dalam penelitian sejenis. Oleh karena itu,

hasil penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran digital dapat menjadi paradigma baru dalam pedagogi olahraga, khususnya dalam pembelajaran senam lantai, dengan menekankan pada pembelajaran mandiri, aman, dan berbasis umpan balik visual yang mempercepat akuisisi keterampilan motorik mahasiswa (Han et al., 2022; Shi & Feng, 2022; Mödinger et al., 2022).

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran digital dan metode konvensional sama-sama berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan lompat harimau mahasiswa Program Studi Ilmu Keolahragaan, namun pembelajaran digital memberikan hasil yang lebih signifikan. Pembelajaran berbasis media digital terbukti mampu meningkatkan kemampuan biomotor seperti kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi tubuh secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran jasmani dapat dijadikan strategi inovatif untuk meningkatkan efektivitas latihan, terutama pada keterampilan senam lantai yang menuntut koordinasi dan ketepatan tinggi. Penerapan media digital seperti video interaktif dan umpan balik visual memungkinkan mahasiswa berlatih secara mandiri, memperbaiki kesalahan teknik, serta mengurangi risiko cedera. Bagi dosen atau pelatih, hasil ini dapat menjadi dasar dalam merancang model pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik, efisien, dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa generasi digital. Selain itu, lembaga pendidikan disarankan untuk meningkatkan fasilitas pendukung pembelajaran digital agar proses pelatihan fisik dapat berjalan lebih optimal dan berkelanjutan.

Daftar Rujukan

- Chen, C., Song, X., & Zhao, J. (2023). Influence of physical fitness, motor skills, and motivation on students' physical performance in gymnastics education. *Journal of Human Sport and Exercise*, 18(2), 320–334. <https://doi.org/10.14198/jhse.2023.182.03>
- Ghorbel, M., Romdhani, M., Yaakoubi, A., Trabelsi, K., & Souissi, N. (2025). The effects of digital learning tools on motor skill acquisition in physical education students: A systematic review. *Sport Science and Health*, 7(1), 12–25. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/article/view/38147>
- Han, Y., Syed Ali, S. K. B., & Ji, L. (2022). Feedback for promoting motor skill learning in physical education: A trial sequential meta-analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(22), 15361. <https://doi.org/10.3390/ijerph192215361>
- Hidayati, R., Utami, R., & Sari, R. P. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis masalah dan peta pikiran digital terintegrasi PBL terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 150–162. <https://journal.unm.ac.id/kinestetik/article/view/12566>
- Ismaniati, Y., Lestari, D. W., & Sari, D. (2023). Pengembangan modul pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi sains siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 2(3), 100–109. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/jpeed/article/view/200>
- Karo-Karo, A. A. P., Usman, K., Sari, L. P., Dewi, R., & Simangunsong, B. A. (2020). Result of the formation of student characters in full day school. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 2(1), 43–50. <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JSBG/article/view/98>
- Luthfi, M., Rumini, S., & Priyono, A. (2021). Analisis efektivitas metode demonstrasi dalam pembelajaran senam lantai terhadap peningkatan keterampilan motorik siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(2), 87–96. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpii/article/view/37621>
- Mödinger, M., Woll, A., & Wagner, I. (2022). Video-based visual feedback to enhance motor learning in physical education: A systematic review. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 52(4), 447–460. <https://doi.org/10.1007/s12662-021-00782-y>

- Paunović, M. (2018). Effects of motor skill training on elementary school students' motor coordination. *Facta Universitatis Series: Physical Education and Sport*, 16(1), 145-154. <https://doi.org/10.22190/FUPES1801145P>
- Rahman, A., Putra, M., & Nugraha, D. (2023). Effectiveness of digital-based physical education learning on motor skills of students. *Sport Science and Health*, 5(1), 55-64. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/article/view/35160>
- Sari, R., & Utami, N. D. (2023). The role of e-learning in improving physical education performance and motivation. *Sport Science and Health*, 5(2), 112-121. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/article/view/35450>
- Shi, P., & Feng, X. (2022). Motor skills and cognitive benefits in children and adolescents: Relationship, mechanism and perspectives. *Frontiers in Psychology*, 13, 1017825. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1017825>
- Siswanto, T., & Purbangkara, T. (2019). Persepsi siswa terhadap model pembelajaran resiprokal pada pembelajaran servis bawah bola voli di SMPN 1 Tirtajaya. *Jurnal Speed (Sport, Physical, Empowerment, Education, Development)*, 2(2), 49-56. <https://doi.org/10.35706/speed.v2i2.3379>
- Sitepu, I. D., & Nasution, M. F. A. (2019). Pengaruh latihan senam jantung sehat seri I terhadap peningkatan kapasitas vital paru bagi pensiunan wanita P2TEL Medan. *Jurnal Prestasi*, 3(2), 80-86. <https://doi.org/10.24114/jp.v3i6.15898>
- Sriwahyuniati, N., Hidayatullah, A. F., Purnama, D., Siswantoyo, S., & Tomoliyus, T. (2023). The use of interactive video in physical education: Improving students' psychomotor performance. *Sport Science and Health*, 6(2), 98-108. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/article/view/35120>