



**Journal of Human And Education**  
Volume 4, No. 5, Tahun 2024, pp 1166-1172  
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876  
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

## **Optimasi Literasi Digital : Pendampingan Dan Aplikasi Teknologi Untuk Guru Sekolah Dasar Di SD Negeri 033922 Paropo**

**Erni Kusrini Sitinjak<sup>1\*</sup>, Martua Reynhat Sitanggung Gusar<sup>2</sup>, Juliaster Marbun<sup>3</sup>**

Universitas HKBP Nommensen

Email: [ernikusrini.sitinjak@uhn.ac.id](mailto:ernikusrini.sitinjak@uhn.ac.id), [martua.gusar@uhn.ac.id](mailto:martua.gusar@uhn.ac.id), [juliaster.marbun@uhn.ac.id](mailto:juliaster.marbun@uhn.ac.id)

### **Abstrak**

Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah mitra sasaran yaitu UPT SD Negeri 033922 Paropo dan UPT SD Negeri 030344 Paropo melalui kegiatan pelatihan adaptasi teknologi pembelajaran untuk guru. Pelatihan ini perlu dilakukan karena kesenjangan literasi digital yang terjadi pada guru-guru Sekolah Dasar. Di era digital saat ini guru SD dituntut untuk meningkatkan kemampuannya untuk menguasai teknologi informasi. Dengan adanya literasi digital dapat menjadi motivasi bagi guru agar melek teknologi dan sebagai upaya meningkatkan peserta didik dan belajar. Guru sebagai garda terdepan memegang peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil ketercapaian tujuan pembelajaran. Guru yang memiliki literasi digital yang baik dapat lebih efektif mengelola pembelajaran. Untuk itu program pengabdian masyarakat ini memberikan pelatihan penggunaan aplikasi teknologi pembelajaran bagi guru SD. Kegiatan meliputi pelatihan dan praktik. Materi yang dibahas adalah menyusun bahan ajar menggunakan aplikasi Genially, menyusun soal ataupun kuis dan game edukasi. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa telah terjadi penambahan pengetahuan dan peningkatan kemampuan guru SD menggunakan aplikasi pembelajaran. Secara keseluruhan kegiatan pengabdian masyarakat ini mendapat respon yang positif dari guru – guru SD Negeri 033922 Paropo dan SD Negeri 030344 Paropo.

**Kata Kunci:** *Literasi Digital, Adaptasi Teknologi, Genially*

### **Abstract**

This Community Service Program aims to improve the quality of learning at target partner schools, namely UPT SD Negeri 033922 Paropo and UPT SD Negeri 030344 Paropo through learning technology adaptation training activities for teachers. This training needs to be carried out because of the digital literacy gap that occurs among elementary school teachers. In the current digital era, elementary school teachers are required to improve their ability to master information technology. The existence of digital literacy can be a motivation for teachers to be technologically literate and an effort to improve students and learning. Teachers as the front guard play an important role in the implementation of learning and can influence the results of achieving learning objectives. Teachers who have good digital literacy can manage learning more effectively. For this reason, this community service program provides training in the use of learning technology applications for elementary school teachers. Activities include training and practice. The material discussed is compiling teaching materials using the Genially application, compiling questions or quizzes and educational games. The results of this community service activity show that there has been an increase in knowledge and an

increase in the ability of elementary school teachers to use learning applications. Overall, this community service activity received a positive response from teachers at SD Negeri 033922 Paropo and SD Negeri 030344 Paropo.

**Keywords:** *Digital Literacy, Technology Adaptation, Genially*

## **PENDAHULUAN**

Secara global, perkembangan teknologi digital telah mengubah lanskap pendidikan. Penggunaan perangkat digital seperti komputer, internet, dan perangkat mobile telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Namun, belum semua pihak memiliki akses atau pemahaman yang memadai terhadap teknologi tersebut (Akbar & Noviani, 2019). Sehingga kerap terjadi kesenjangan literasi digital. Kesenjangan literasi digital juga sering terjadi pada guru-guru sekolah dasar. Padahal dengan memanfaatkan teknologi akan mempermudah siswa dalam mengakses sumber belajar yang lebih luas, artinya sumber belajar tidak hanya terpaku pada guru saja (Manan, 2023). Apalagi di era digital saat ini guru SD dituntut untuk meningkatkan kemampuannya untuk menguasai teknologi informasi. Dengan adanya literasi digital dapat menjadi motivasi bagi guru agar melek teknologi dan sebagai upaya meningkatkan peserta didik dan belajar (Fauziah et al., 2023).

Penelusuran dari hasil wawancara dengan guru-guru SD Negeri 033922 Paropo dan SD Negeri 030344 Paropo adapun kendala yang mereka hadapi adalah :

1. Guru tidak sepenuhnya memahami, merasa canggung dan tidak nyaman menggunakan teknologi digital dalam proses pengajaran dan pembelajaran.
2. Tidak memiliki pengetahuan yang luas serta pengalaman dalam mengikuti program – program kegiatan pelatihan dan pendampingan dalam rangka peningkatan kompetensi guru SD dalam memanfaatkan teknologi digital.
3. Tidak tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran berbasis digital.

Hal ini tentu menjadi hambatan dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang beragam dan menarik bagi siswa (Hazizah & Rigianti, 2021). Guru sebagai garda terdepan memegang peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil ketercapaian tujuan pembelajaran (Harahap & Abidin, 2021). Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan dan mengatasi tantangan literasi digital, diperlukan upaya untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru sekolah dasar dalam memanfaatkan teknologi digital (Rachmi, 2024).

## **METODE**

Metode tahapan pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu:

1. Sosialisasi
2. Pelatihan
3. Penerapan teknologi
4. Pendampingan dan evaluasi
5. Keberlanjutan program

Lima Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Tahapan pada kegiatan pelaksanaan pengabdian terdiri dari 2 tahapan kegiatan, yaitu:

1. Tahapan Pada Kegiatan Pelatihan/Workshop:
  - 1) Perencanaan (Planning):
    - a. Menentukan tema dan topik materi pelatihan
    - b. Menentukan peserta kegiatan pelatihan
    - c. Menentukan narasumber pada kegiatan pelatihan
    - d. Menentukan waktu pelaksanaan kegiatan pelatihan
  - 2) Persiapan (Preparation):
    - a. Mengumpulkan informasi terkait literasi digital dan teknologi yang relevan dengan kegiatan

pengabdian

- b. Menyiapkan materi pelatihan, modul-modul yang akan digunakan
  - c. Mempersiapkan infrastruktur yang digunakan dalam kegiatan pelatihan seperti ruang pelatihan, perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan.
- 3) Pelaksanaan (Implementation):
- a. Melakukan Workshop dan pelatihan untuk guru sekolah dasar mengenai literasi digital dan aplikasi teknologi yang relevan.
  - b. Melakukan pendampingan kepada guru-guru untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam kegiatan sehari-hari di sekolah.
  - c. Melakukan demonstrasi penggunaan aplikasi teknologi yang dapat meningkatkan literasi digital di lingkungan sekolah.
- 4) Evaluasi (Evaluation):
- a. Evaluasi proses: Evaluasi proses pelaksanaan pengabdian untuk mengetahui sejauh mana kegiatan telah dilaksanakan sesuai rencana.
  - b. Evaluasi hasil: Evaluasi hasil pengabdian untuk menilai dampaknya terhadap peningkatan literasi digital guru-guru sekolah dasar.
  - c. Kajian keberlanjutan: Tinjau keberlanjutan dari program pengabdian ini dan identifikasi kemungkinan langkah-langkah lanjutan yang dapat dilakukan.
- 5) Desiminasi (Desimination):
- a. Publikasi hasil: Publikasikan hasil kegiatan pengabdian melalui berbagai media, seperti jurnal ilmiah, konferensi, atau seminar.
  - b. Sharing best practices: Bagikan praktik terbaik yang ditemukan selama pelaksanaan pengabdian kepada komunitas pendidikan dan pihak terkait lainnya.
- Membuat panduan: Buat panduan atau dokumentasi mengenai pendekatan dan metode yang berhasil digunakan dalam pengabdian ini agar dapat digunakan oleh pihak lain.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian dimulai dengan observasi langsung di dua sekolah mitra. Tim pengabdian melakukan identifikasi terhadap kondisi sekolah, terutama terkait kebutuhan mereka akan inovasi dalam metode pengajaran. Dari hasil observasi, ditemukan bahwa guru-guru di sekolah tersebut masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Kurikulum di sekolah mitra pun memberikan peluang untuk penerapan teknologi dalam pembelajaran, namun karena keterbatasan pengetahuan dan akses, belum ada upaya signifikan untuk memanfaatkannya.

Sebagai tindak lanjut, tim pengabdian kemudian merancang workshop berbasis teknologi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan potensi sekolah mitra. Dalam tahap persiapan ini, tim juga mengembangkan materi ajar serta aplikasi yang akan digunakan selama workshop. Aplikasi yang dipilih didasarkan pada kemudahan penggunaan serta relevansinya dengan kurikulum sekolah dasar, sehingga dapat dengan cepat diadopsi oleh para guru.

### **a. Pelaksanaan Workshop Teknologi Pembelajaran**

Workshop pendampingan penerapan teknologi pembelajaran ini dilaksanakan secara bertahap, dengan fokus pada berbagai aspek penting dalam proses belajar-mengajar. Pada tahap awal, peserta diajak untuk membuat bahan ajar berbasis teknologi. Dalam hal ini, para guru diberi pelatihan untuk menggunakan aplikasi yang dapat membantu mereka menyusun bahan ajar secara interaktif, sehingga dapat menarik minat siswa. Para guru dilatih untuk membuat presentasi, materi visual, serta bahan ajar digital lainnya yang memanfaatkan teknologi.

Selanjutnya, pada tahap kedua, peserta dilatih untuk menyusun instrumen evaluasi hasil belajar. Melalui aplikasi yang diperkenalkan, guru-guru diajarkan cara membuat kuis, lembar kerja siswa, serta

instrumen evaluasi lainnya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar proses evaluasi siswa menjadi lebih terstruktur dan berbasis teknologi, sehingga memudahkan guru dalam mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Tahap terakhir workshop adalah pembuatan game edukasi. Game ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan mengurangi kejenuhan mereka saat berada di dalam kelas. Tim pengabdian memberikan tutorial serta bimbingan teknis dalam pembuatan game edukasi yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Para guru sangat antusias mengikuti sesi ini, dan dalam waktu singkat berhasil membuat game sederhana yang dapat digunakan di kelas. Pendampingan dan aplikasi teknologi melalui kegiatan workshop ini merupakan salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital serta dapat membantu mengatasi kesenjangan literasi digital tersebut (Rahayuningsih & Muhtar, 2022).



Gambar 1. Kegiatan workshop Bersama mitra

#### b. Presentasi dan Umpan Balik

Setelah setiap sesi workshop, para peserta diminta untuk mempresentasikan hasil yang telah mereka buat. Presentasi ini bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman dan kemahiran peserta dalam menggunakan aplikasi teknologi yang telah diperkenalkan (Sadikin et al., 2024). Setiap peserta mempresentasikan bahan ajar, instrumen evaluasi, atau game edukasi yang mereka buat, yang kemudian diberi masukan oleh tim pengabdian dan peserta lainnya. Proses ini berlangsung dengan penuh antusiasme, di mana para guru saling berbagi pengalaman dan tips dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pengajaran.

Masukan yang diberikan oleh tim pengabdian berfokus pada aspek peningkatan kualitas bahan ajar, penyempurnaan instrumen evaluasi, serta pengembangan kreativitas dalam pembuatan game edukasi. Tim memberikan saran dan rekomendasi agar hasil yang dibuat oleh guru-guru dapat lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di tingkat sekolah dasar. Guru-guru juga diminta untuk terus mengembangkan kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi tersebut, baik secara mandiri maupun dalam kelompok diskusi sesama guru.



Gambar 2. Presentasi dan umpan balik dari sekolah mitra

#### c. Monitoring dan Evaluasi Penggunaan Teknologi di Sekolah Mitra

Setelah workshop selesai, tim pengabdian melanjutkan kegiatan dengan melakukan monitoring dan evaluasi langsung di sekolah mitra. Monitoring dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi pembelajaran yang telah diperkenalkan digunakan dalam proses belajar-mengajar (Nisa et al., 2024). Selain itu, tim juga ingin mengukur sejauh mana tingkat kemahiran dan kreativitas guru dalam

menggunakan aplikasi tersebut secara mandiri.

Hasil monitoring menunjukkan bahwa para guru di kedua sekolah mitra telah mulai menggunakan aplikasi pembelajaran dalam mengajar. Mereka menggunakan bahan ajar berbasis teknologi yang telah mereka buat selama workshop, serta memanfaatkan game edukasi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Tim pengabdian juga menemukan bahwa guru-guru semakin terampil dalam menggunakan aplikasi tersebut dan bahkan telah melakukan beberapa modifikasi pada bahan ajar dan game edukasi yang mereka buat.

d. Manfaat Program bagi Guru dan Siswa

Para guru merasa bahwa aplikasi yang diperkenalkan sangat cocok digunakan di tingkat sekolah dasar. Aplikasi ini dinilai efektif dalam menarik perhatian siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, serta mengurangi kebosanan dalam kelas. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dinilai mampu meningkatkan partisipasi siswa, terutama dalam kegiatan belajar yang berbasis game edukasi. Siswa terlihat lebih bersemangat dan terlibat aktif dalam proses belajar, terutama saat mereka diminta untuk memainkan game edukasi yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Selain itu, guru-guru merasakan bahwa aplikasi ini sangat membantu mereka dalam menyusun bahan ajar yang lebih variatif dan interaktif. Dengan menggunakan aplikasi ini, guru dapat dengan mudah membuat presentasi yang menarik, menyusun kuis dan evaluasi hasil belajar yang lebih terstruktur, serta mengembangkan game edukasi yang sesuai dengan materi pelajaran. Hal ini tentunya memberikan manfaat besar dalam meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah.

Dari sisi siswa, penggunaan teknologi dalam pembelajaran ini memberikan dampak yang sangat positif. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mereka merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, terutama karena penggunaan game edukasi yang menggabungkan unsur pembelajaran dengan permainan. Hal ini juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui metode yang interaktif dan menyenangkan.

Rencana Tahapan Berikutnya :

a. Evaluasi dan Monitoring Awal

Penilaian Kebutuhan (Needs Assessment): Melakukan survei dan wawancara awal dengan guru untuk menilai kebutuhan spesifik terkait literasi digital dan teknologi yang diperlukan dalam proses belajar-mengajar. Monitoring Awal Implementasi Teknologi: Memantau penerapan awal teknologi dan aplikasi digital yang telah diajarkan selama kegiatan pendampingan, termasuk menilai seberapa sering dan efektif guru menggunakan teknologi tersebut dalam kegiatan mengajar.

b. Pendampingan Lanjutan

1. Pelatihan Lanjutan: Menyediakan sesi pelatihan lanjutan untuk guru yang membutuhkan penguatan lebih lanjut dalam menggunakan perangkat teknologi dan aplikasi digital.
2. Workshop Pengembangan Materi Digital: Mengadakan lokakarya yang fokus pada pembuatan dan pengembangan materi ajar digital, seperti video pembelajaran, modul interaktif, dan penggunaan Learning Management System (LMS) yang lebih lanjut.
3. Pendampingan Individu: Memberikan pendampingan khusus bagi guru-guru yang masih menghadapi kendala dalam penggunaan teknologi, dengan fokus pada penyelesaian masalah yang mereka hadapi.

c. Evaluasi Pertengahan Program

1. Kuesioner dan Feedback Guru: Melakukan evaluasi melalui kuesioner dan diskusi kelompok untuk mendapatkan umpan balik dari guru tentang manfaat dan kesulitan yang dihadapi selama menggunakan teknologi dalam pengajaran.
2. Observasi Langsung: Mengamati langsung penerapan teknologi di kelas oleh guru untuk menilai bagaimana teknologi tersebut digunakan dan dampaknya pada interaksi siswa dan hasil belajar.
3. Revisi dan Penyesuaian Program: Berdasarkan hasil evaluasi pertengahan, program akan disesuaikan untuk memperbaiki dan meningkatkan efektivitas pendampingan.

- d. Peningkatan Akses dan Infrastruktur Teknologi
  1. Peningkatan Infrastruktur Teknologi di Sekolah: Berkolaborasi dengan pihak sekolah dan komite sekolah untuk mengupayakan peningkatan infrastruktur digital, seperti penambahan perangkat komputer, tablet, proyektor, dan jaringan internet.
  2. Pengembangan dan Implementasi Platform e-Learning: Jika memungkinkan, sekolah akan mulai menggunakan platform e-learning sederhana sebagai bagian dari kurikulum, yang akan mempermudah pengelolaan materi dan penugasan secara digital.
- e. Pelibatan Komunitas dan Kerja Sama Eksternal
  1. Melibatkan Komite Sekolah dan Orang Tua: Mengadakan sosialisasi dan diskusi dengan komite sekolah dan orang tua siswa mengenai pentingnya literasi digital dalam pendidikan. Hal ini bertujuan untuk memperluas dukungan komunitas terhadap penggunaan teknologi di sekolah.
  2. Kerja Sama dengan Pihak Eksternal: Menjalin kemitraan dengan institusi pendidikan atau perusahaan teknologi untuk mendukung program ini melalui penyediaan perangkat, aplikasi, atau pelatihan tambahan bagi guru dan siswa.
- f. Evaluasi Akhir dan Dokumentasi
  1. Evaluasi Akhir Keberhasilan Program: Setelah beberapa bulan implementasi, melakukan evaluasi menyeluruh terhadap hasil kegiatan pendampingan. Penilaian ini mencakup pengukuran peningkatan literasi digital guru, efektivitas pembelajaran, dan dampaknya pada siswa.
  2. Dokumentasi Program Menyusun laporan akhir yang mencakup seluruh tahapan kegiatan, hasil yang dicapai, serta dokumentasi video dan foto sebagai bahan referensi bagi sekolah lain atau program serupa di masa mendatang.
- g. Publikasi dan Replikasi Program
  1. Publikasi Artikel Ilmiah: Menulis artikel ilmiah atau laporan yang memuat hasil dan dampak kegiatan ini untuk dipublikasikan di jurnal pengabdian masyarakat atau disajikan di seminar pendidikan.
  2. Replikasi Program di Sekolah Lain: Menggandakan program ini di sekolah-sekolah dasar lain yang membutuhkan peningkatan literasi digital, baik dalam lingkungan yang sama atau di wilayah lain.

## **SIMPULAN**

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini dapat dinilai berhasil dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah mitra melalui penerapan teknologi. Para guru dan kepala sekolah sangat mengapresiasi program ini, karena mereka mendapatkan pengetahuan baru yang sangat bermanfaat dalam mengajar. Penggunaan aplikasi teknologi dalam pembelajaran dinilai efektif dalam menarik perhatian siswa, membuat pembelajaran lebih interaktif, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajardesa lain untuk menciptakan tata kelola desa yang lebih baik, transparan, akuntabel, dan sesuai dengan hukum.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

1. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang memberikan Hibah Pengabdian kepada Masyarakat (PkM).
2. Tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat, Dosen dan mahasiswa dibawah naungan LPPM Universitas HKBP Nomensen Medan.
3. Guru SD Negeri 033922 Paropo dan Guru SD Negeri 030344 Paropo yang penuh semangat dan antusias mengikuti kegiatan workshop.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 18–25.
- Fauziah, K., Bastian, N., & Zakiyyah, Z. (2023). Self Directed Learning Berbasis Literasi Digital Pada Pandemi Covid-19. *JoISE: Journal of Integrated Science Education*, 1(1), 26–31. <https://doi.org/10.32534/joise.v1i1.4665>
- Harahap, A. N., & Abidin, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis E-Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 231–235. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2733>
- Hazizah, Z., & Rigianti, H. (2021). Kesenjangan Digital di Kalangan Guru SD dengan Rentang Usia 20-58 Tahun di kecamatan Rajabasa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 07(<https://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/jpm/issue/view/42>), 1–7. <https://www.ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/jpm/article/view/284>
- Manan, A. (2023). Pendidikan Islam Dan Perkembangan Teknologi : Menggagas Harmoni Dalam Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 56–73.
- Nisa, C., Rahmawati, F. P., Kaltsum, H. U., & Hidayat, M. T. (2024). Penguatan kompetensi Guru SD melalui integrasi teknologi AR dan AI dalam pembelajaran. *Penamas: Journal of Community Service*, 4(1), 148–157. <https://doi.org/10.53088/penamas.v4i1.925>
- Rachmi, S. A. E. P. D. N. A. S. (2024). 52-63+Transformasi+Pendidikan+di+Era+Digital. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2, 52–63.
- Rahayuningsih, Y. S., & Muhtar, T. (2022). Pedagogik Digital Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6960–6966. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3433>
- Sadikin, I. S., Fatonah, K., Mujazi, M., & Damayanti, I. (2024). Menyongsong Memberdayakan Generasi Muda Digital Natives: Menggali Potensi Literasi Teknologi melalui Aplikasi dan Situs Web Pembelajaran di SD Pusaka Rakyat 02. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 9(2), 517–526. <https://doi.org/10.30653/jppm.v9i2.776>