

---

## **Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites bagi Guru**

**Sujarwo<sup>1\*</sup>, Desy Safitri<sup>2</sup>, Ajeng Ginanjar<sup>3</sup>, Nurzengky Ibrahim<sup>4</sup>, Arita Marini<sup>5</sup>**

Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia<sup>4</sup>

Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia<sup>5</sup>



Email Korespodensi: [sujarwo-fis@unj.ac.id](mailto:sujarwo-fis@unj.ac.id)

### **INFO ARTIKEL**

#### **Histori Artikel:**

*Diterima* 01-06-2026

*Disetujui* 09-06-2026

*Diterbitkan* 11-06-2026

#### **Katakunci:**

*Media pembelajaran*

*digital;*

*Google Sites;*

*Kompetensi guru;*

*Pembelajaran digital*

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi digital dan tuntutan pembelajaran abad ke-21 menuntut guru memiliki kompetensi dalam merancang pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi. Namun, masih banyak guru yang menghadapi keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang mudah diakses, terintegrasi, dan berkelanjutan. Media pembelajaran yang digunakan umumnya masih bersifat konvensional dan parsial, sehingga belum optimal dalam mendukung pembelajaran yang kolaboratif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik di era digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa kompetensi guru harus terus *diupgrade* sehingga dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran digital dengan melakukan pendampingan sistematis untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran digital yang praktis dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. **Metode** yang digunakan adalah melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Google Sites. Kegiatan ini **bertujuan** untuk meningkatkan kompetensi guru di SMP Negeri 20 Jakarta dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Google Sites. Hasil kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan Google Sites sebagai media pembelajaran digital. Kelebihan pengabdian yang dilakukan adalah dengan simulasi dan pembimbingan langsung sehingga peserta dapat secara langsung mempraktekkan penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran digital.

### **Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:**

Sujarwo, Safitri, D. ., Ginanjar, A. ., Ibrahim, N. ., & Marini, A. . (2026). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites Bagi Guru. Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(3), 1353-1361. <https://doi.org/10.63822/6237rf75>

## PENDAHULUAN

Kondisi wilayah mitra di Jakarta sebagai wilayah metropolitan merupakan daerah yang memiliki infrastruktur teknologi yang baik dibanding wilayah lain di Indonesia. Hal ini membuat sekolah-sekolah di Jakarta memiliki potensi besar dalam pengembangan pembelajaran digital di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN). Secara geografis, SMPN 20 sebagai mitra berada di wilayah perkotaan dengan akses infrastruktur teknologi yang relatif memadai, seperti jaringan internet sekolah, perangkat komputer/laptop, serta kepemilikan gawai oleh sebagian besar peserta didik. Namun, ketersediaan infrastruktur tersebut belum sepenuhnya diimbangi dengan kemampuan guru dalam memanfaatkannya secara optimal untuk pembelajaran. Mitra kegiatan Pengabdian ini adalah guru-guru di SMPN 20 yang memiliki peran strategis dalam implementasi pembelajaran abad ke-21. Berdasarkan profil mitra, sekolah tersebut memiliki ketersediaan infrastruktur fisik relatif siap untuk mengimplementasikan pembelajaran digital. Akan tetapi, pemanfaatan fasilitas tersebut dalam pembelajaran berbasis teknologi masih belum optimal. Media pembelajaran digital yang digunakan guru umumnya masih bersifat parsial, seperti presentasi statis atau berbagi materi melalui aplikasi pesan instan, tanpa adanya integrasi materi, aktivitas pembelajaran, dan asesmen dalam satu platform yang berkelanjutan.

Kondisi eksisting mitra berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan mitra, diperoleh gambaran mitra bahwa SMP Negeri 20 Jakarta memiliki 857 siswa. Banyaknya jumlah siswa ini menunjukkan beban mengajar guru yang relatif tinggi, sehingga menuntut adanya media pembelajaran yang efisien, terstruktur, dan mudah diakses untuk mendukung pembelajaran mandiri peserta didik. Kompetensi pedagogik digital guru belum sepenuhnya berkembang seiring dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Meskipun sarana fisik TIK tersedia, kemampuan guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital secara optimal masih terhambat kompetensi teknis guru.

Secara ringkas, kondisi eksisting mitra sebagai berikut:

- (1) Aspek kompetensi guru. Sebagian guru telah memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran, namun penggunaannya masih bersifat parsial, seperti penggunaan presentasi statis atau berbagi materi melalui aplikasi pesan instan. Kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran digital berbasis website yang memuat materi, aktivitas, asesmen, dan sumber belajar dalam satu platform masih rendah.
- (2) Aspek media dan sumber belajar. Media pembelajaran yang digunakan belum terorganisasi dengan baik dan belum mudah diakses secara berkelanjutan oleh peserta didik. Materi pembelajaran sering tersebar di berbagai platform tanpa struktur yang jelas, sehingga kurang mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif.
- (3) Aspek sarana dan prasarana. Sekolah mitra umumnya telah memiliki akses internet dan perangkat TIK dasar. Namun, pemanfaatan sarana tersebut belum optimal karena keterbatasan kompetensi pedagogik digital guru serta minimnya pendampingan teknis yang berkelanjutan.

Merujuk analisis situasi mitra di kedua sekolah mitra tersebut terdapat kesenjangan antara fasilitas yang tersedia dengan pemanfaatannya dalam pembelajaran digital. Faktor seperti kompetensi teknis guru, akses internet, dan pengembangan media pembelajaran yang terpadu menjadi isu utama yang perlu diatasi. Situasi ini menjadi urgensi kegiatan pendampingan pengembangan media pembelajaran digital berbasis Google Sites sebagai strategi pemberdayaan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran digital dan mendukung pembelajaran abad ke-21 secara berkelanjutan.

Tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mendampingi guru SMPN 20 Jakarta dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* yang mendukung implementasi pembelajaran abad ke-21. Secara umum, kegiatan ini diarahkan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru agar mampu merancang, mengelola, dan mengimplementasikan media pembelajaran digital yang terintegrasi, interaktif, dan berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan perkembangan teknologi. Secara khusus, tujuan kegiatan ini meliputi: (1) meningkatkan literasi dan kompetensi digital guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis website; (2) menghasilkan media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* yang dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh guru dan peserta didik; dan (3) mendorong terciptanya praktik pembelajaran yang inovatif, kolaboratif, dan berorientasi pada penguatan keterampilan abad ke-21.

## **METODE PELAKSANAAN**

Berdasarkan permasalahan prioritas yang dialami oleh mitra, maka solusi untuk mengatasi masalah tersebut, maka solusi dari permasalahan mitra adalah sebagai berikut:

- (1) Melaksanakan pendampingan kepada guru mitra melalui kegiatan pelatihan praktik (*hands-on*) dan *coaching* individual dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Google Sites*. Pendampingan difokuskan pada integrasi aspek pedagogik (tujuan, materi, aktivitas, dan asesmen) ke dalam satu media pembelajaran digital yang utuh dan kontekstual sesuai mata pelajaran yang diampu guru.
- (2) Menyelenggarakan workshop aplikatif berbasis proyek (*project-based mentoring*) yang membimbing guru secara langsung mulai dari perancangan struktur *Google Sites*, pengelolaan konten pembelajaran, hingga publikasi dan pemanfaatannya dalam pembelajaran. Pendampingan dilengkapi dengan modul dan panduan praktis sehingga guru dapat melanjutkan pengembangan media secara mandiri setelah kegiatan berakhir.

Metode yang digunakan untuk pemecahan masalah adalah dengan memberikan pelatihan dan bimbingan berbasis *experimental learning*. *Experiential learning* menekankan pada pengalaman (*experience*) yang berperan penting dalam proses pembelajaran (Kolb AY & Kolb DA, 2005). Dengan demikian, pengalaman membuat gamifikasi akan dapat meningkatkan keterampilan dan kompetensi guru dalam pembelajaran abad 21. Pelatihan dan bimbingan dengan simulasi dipilih karena dirasa paling tepat agar konsep yang dipelajari dan solusi yang dikembangkan dapat benar-benar dipraktikkan dalam dunia nyata. Desain kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengadopsi pendekatan *Design Based Research* untuk mengembangkan keterampilan pembelajaran berbasis digital yang dilakukan oleh guru.



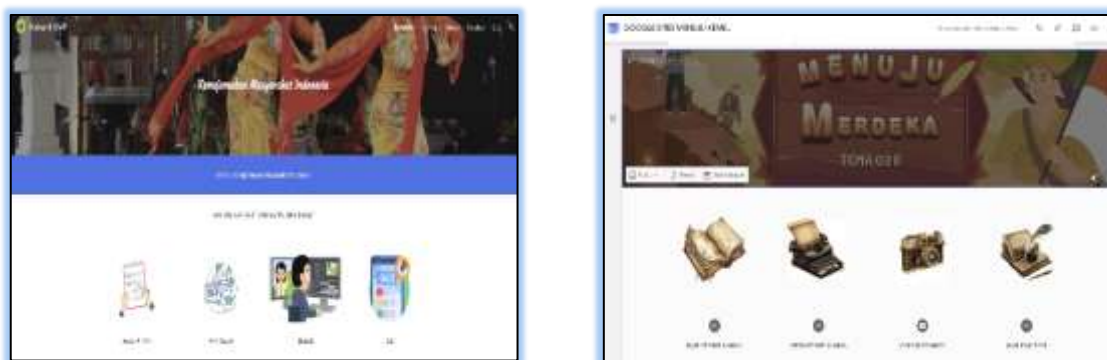
**Gambar 1.** Metode Kegiatan Pengabdian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada metode kegiatan yang dipilih sebagai upaya pemecahan masalah mitra, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengambil tiga langkah utama sebagai berikut:

### (1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, tim pengabdian masyarakat menyiapkan *Term of Reference* sebagai acun kegiatan yang akan dilakukan, kemudian menyiapkan rencana pembelajaran untuk kegiatan pengabdian, menyiapkan modul ajar yang berisi materi sebagai pedoman teknis dalam menggunakan *Google Sites* sebagai media pembelajaran. Selain itu, tim juga memastikan ketersediaan alat yang diperlukan untuk menggunakan dan memanfaatkan *Google Sites*, serta memastikan koneksi internet yang stabil. Sebelum melakukan pelatihan, tim melakukan tinjauan literatur mendalam tentang penggunaan *Google Sites* dalam pembelajaran, mengumpulkan literatur dan sumber daya terbaru tentang *Google Sites* sebagai media pembelajaran digital yang dapat diakses kapan pun dan dimanapun. Tinjauan literatur ini memberikan landasan teoretis yang kuat untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis *Google Sites* dan memastikan bahwa informasi yang diberikan kepada guru selalu mutakhir dan relevan.



**Gambar 2.** Contoh tampilan *Google Sites*

## (2) Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di ruang guru SMP Negeri 20 Jakarta dengan jumlah peserta sebanyak 18 peserta. Pada tahap pelaksanaan ini diawali dengan dengan pemaparan materi tentang perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0, pembelajaran di era digital, dan penggunaan media *Google Sites* untuk pembelajaran digital. Pada tahap ini, tim pemateri sekaligus sebagai fasilitator Bersama mahasiswa dari Universitas Negeri Jakarta menggunakan metode ceramah bervariasi, melakukan diskusi dan tanya jawab tentang materi yang dipelajari. Adapun penjelasan materi pada tahap ini terlihat seperti pada gambar berikut:



**Gambar 3.** Pemaparan materi tentang *Google Sites*

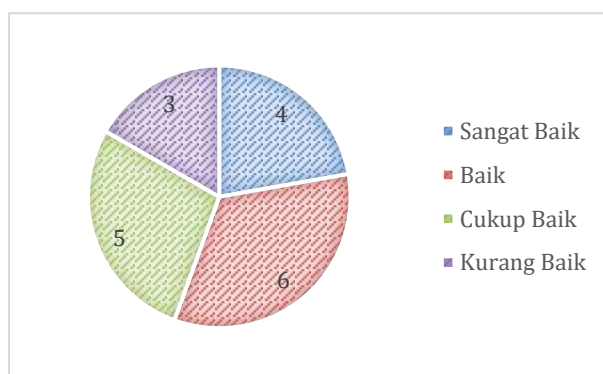
Setelah memberikan pemaparan materi, langkah selanjutnya adalah melakukan simulasi atau metode praktik terbimbing dalam memanfaatkan *Google Sites* sebagai media pembelajaran digital. Penggunaan metode ini bertujuan agar peserta secara langsung dapat mempraktikkan dan mensimulasikan penggunaan *Google Sites* yang dapat dimanfaatkan untuk sebagai media pembelajaran digital. Sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Pada tahap ini peserta dibimbing oleh instruktur dalam media *game online* untuk gamifikasi dalam pembelajaran. Pada akhir sesi peserta diberikan tugas untuk dapat menyelesaikan project membuat bahan pembelajaran yang dimasukan dalam *game online* untuk gamifikasi dalam pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh guru.



**Gambar 4.** Simulasi dan tanya jawab penggunaan *Google Sites*

### (3) Evaluasi

Pada akhir kegiatan pengabdian tentang pemanfaatan *Google Sites* dalam pembelajaran, maka dilakukan evaluasi dan refleksi bagi peserta tentang kegiatan yang telah diikuti. Adapun evaluasi digunakan untuk dilakukan guna melihat perubahan dan keberhasilan serta efektivitas kegiatan yang dilakukan yang dapat dijadikan bahan masukan guna perbaikan kegiatan pengabdian pada masa mendatang. Adapun evaluasi dilakukan dengan memberikan instrumen berupa angket untuk mengukur pengetahuan peserta dan kepuasan peserta akan kegiatan pengabdian yang dilakukan. Berdasarkan hasil pemberian instrumen angket kepada peserta setelah pelaksanaan kegiatan diperoleh data sebagai berikut:



**Gambar 4.** Diagram Pemahaman Peserta

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa sebesar 19% atau sejumlah 5 peserta dari total yang peserta yang berjumlah 18 orang telah memiliki pemahaman pengetahuan yang sangat baik tentang pemanfaatan *Google Sites*. Kemudian sebanyak 6 peserta atau sebesar 33,3% memiliki tingkat pemahaman tentang pemanfaatan *Google Sites* dengan kriteria baik. Pada kategori cukup baik sebesar 27,7% atau sejumlah 5 peserta berada pada kategori cukup baik, sedangkan sisanya sebesar

16,6% atau sebanyak 3 peserta berada pada kategori kurang. Sehingga berdasarkan data tersebut secara umum peserta telah memiliki pengetahuan dan pemahaman dalam pemanfaatan *Google Sites* sebagai media pembelajaran digital telah berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan *Google Sites* sebagai media pembelajaran digital. Dengan meningkatnya pengetahuan guru dalam pemanfaatan *Google Sites* dalam pembelajaran diharapkan dapat sejalan dengan peningkatan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan di era digital.

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilakukan oleh tim, menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian berupa pelatihan dalam pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* yang mendukung implementasi pembelajaran abad ke-21. Sehingga kegiatan ini dapat meningkatkan kompetensi pedagogik guru agar mampu merancang, mengelola, dan mengimplementasikan media pembelajaran digital yang terintegrasi, interaktif, dan berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan perkembangan teknologi.

Hasil pelatihan kegiatan pengabdian berupa pelatihan dalam pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* sejalan dengan pembelajaran abad 21 menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Sujarwo et al., 2024; Sujarwo & Tubagus, 2022). Beragam hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Google Sites* efektif digunakan sebagai media pembelajaran digital karena dapat mengintegrasikan konten pembelajaran, media interaktif, dan akses yang fleksibel dalam pembelajaran (Afrianto et al., 2022). Penggunaan *Google Sites* dapat menjadi sumber belajar beragam (video, kuis, dokumen) dalam satu situs sehingga mendukung pembelajaran mandiri dan berbasis kemajuan teknologi sesuai kebutuhan pembelajaran abad ke-21 (Gessa et al., 2025). *Google Sites* tidak hanya sebagai alat penyajian informasi tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dan mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran (Azizah et al., 2025). Pemanfaatan *Google Sites* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran kolaboratif (M Agil Febrian & Muhammad Irwan Padli Nasution, 2024) Penggunaan *Google Sites* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep materi bagi peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menarik karena fleksibilitas akses dan penyajian konten yang variative (Meldiana & Nurhamidah, 2024) pemanfaatan *Google Sites* juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mendukung keberlangsungan proses belajar mengajar yang lebih interaktif (Irawan et al., 2023). Penggunaan *Google Sites* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan konsep dan berfikir kritis dalam pembelajaran Fisika (Sevtia et al., 2022). *Google Sites* dapat meningkatkan hasil belajar matematika (Ubaidah & Zulkarnain, 2020). Penggunaan *Google Sites* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia (Wahyudi & Nugrahani, 2023). *Google Sites* juga dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa (Saputra et al., 2023) serta mampu meningkatkan self-efficacy siswa (Azizah et al., 2025b). Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan *Google Sites* dalam pembelajaran tersebut, maka dilakukan kegiatan pendampingan dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* yang mendukung implementasi pembelajaran abad ke-21 untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi profesional guru, terutama dalam konteks transformasi digital pendidikan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi dari kegiatan pengabdian yang dilakukan dengan memberikan pelatihan dalam pemanfaatan *Google Sites* sebagai media pembelajaran digital dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan telah berhasil dilaksanakan dan berjalan secara baik serta berhasil mencapai target yang diharapkan. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan kompetensi peserta dalam hal pengetahuan dan peningkatan keterampilan dalam memanfaatkan *Google Sites* sebagai media pembelajaran digital untuk pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Kelebihan dari kegiatan ini adalah dilakukan dengan simulasi dan pembimbingan langsung baik secara luring maupun daring sehingga peserta dapat secara langsung mempraktikkan materi yang diterima dalam memanfaatkan *Google Sites* sebagai media pembelajaran digital. Implikasi dari kegiatan ini adalah peserta dapat menggunakan dan memanfaatkan *Google Sites* sebagai media pembelajaran digital untuk pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan di era digital dan dapat menjadi mentor kepada teman sejawat sehingga terjadi penyebaran pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan *Google Sites* sebagai media pembelajaran digital untuk pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan dukungan dan bantuan finansial terkait kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan di SMP Negeri 20 Jakarta.

## DAFTAR

### PUSTAKA

- Afrianto, A., Parjito, P., Kasih, E. N. E. W., Kaban, S. P. P., & Kaban, S. P. P. (2022). Alternatif Pengelolaan Pembelajaran Dalam Jaringan: Google Sites. *Madaniya*, 3(4), 776–783.
- Azizah, P. A. N., Sulistina, O., & Setyowati, I. (2025b). The Use Of Google Sites As A Learning Medium To Improve Students' Cognitive Learning Outcomes And Self-Efficacy In The Topic Of Basic Laws Of Chemistry. *UNESA Journal of Chemical Education*, 14(3), 238–245. <https://doi.org/10.26740/ujced.v14n3.p238-245>
- Gessa, A. O., Martha, A., & Hendrizal. (2025). Google Sites Media with High Validity and Student Engagement in Learning: Media Google Sites dengan Validitas Tinggi dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3), 1–8.
- Irawan, D., Mulyati, M., Suhendra, R. N., Ferwani, S., Lumbantoruan, D. Y. R., Putri, M., Salma, K. S., & Febriani, Y. N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Google Sites Fiksi dan Nonfiksi Bahasa Indonesia Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tanjungpinang. *Journal of Education Research*, 4(3), 1275–1283. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.339>
- Kolb AY, & Kolb DA. (2005). Learning styles and learning spaces: Enhancing experiential learning in higher education. *Acad Manag Learn Educ.*, 4(2), 193–212.
- M Agil Febrian, & Muhammad Irwan Padli Nasution. (2024). Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis. *Al-I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 152–159. <https://doi.org/10.30599/jpia.v11i2.3590>

- Meldiana, C., & Nurhamidah, D. (2024). Efektivitas Media Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 1–15. <https://doi.org/10.33603/8h069526>
- Saputra, R. , D., Diandita, Y. N., & Zulfiati, H. M. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327–3338.
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>
- Sujarwo, Arita Marini, Yarmi, G., Safitri, S. S., Safitri, D., Dewiyani, L., & Zahari, M. (2024). Kahoot!-Based Interactive Multimedia: Can it Increase Social Studies Learning Interest? *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(2), 390–397. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i2.83983>
- Sujarwo, & Tubagus, A. R. (2022). Pembelajaran IPS Berorientasi Revolusi Industri 4.0 Melalui Infusing Blended Learning Di Sekolah Menengah Pertama. *Journal Civics And Social Studies*, 5(2), 266–275.
- Ubaidah, S., & Zulkarnain, M. R. (2020). penggunaan google sites pada pembelajaran matematika materi pola bilangan SMP kelas VIII SMPN 1 Astambul. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 68–73.
- Wahyudi, S. U., & Nugrahani, F. (2023). Pengembangan media pembelajaran Google Sites untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1064–1082.