

Dampak Permainan Tradisional Terhadap Karakter Disiplin Anak Usia Dini

Ditasari Fitrina Nur Rohman¹, Dedah Jumiati²

¹ Taman Kanak-kanak (TK) Sandhy Putra, Kota. Bandung, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota. Cimahi, Indonesia

¹ ditasarif@gmail.com, ² dedah_jumiati@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 26/05/2026; Direvisi: 01/06/2026; Disetujui: 30/06/2026

ABSTRAK

KATA KUNCI

Anak Usia Dini;
Karakter Disiplin;
Permainan
Tradisional

Karakter disiplin yaitu karakter pembiasaan yang menerapkan aturan dalam suatu kegiatan. Maka karakter disiplin dapat terbentuk melalui permainan tradisional, permainan tradisional yaitu permainan yang dilakukan secara turun menurun oleh anak pada daerah-daerah masing-masing. Permainan tradisional sangat menyenangkan untuk anak, Anak Usia 5-6 tahun yaitu anak yang berumur 5-6 tahun yang sedang mengalami masa keemasan. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak permainan tradisional terhadap karakter disiplin anak usia dini pada anak usia 5-6 tahun di TK Sandhy Putra. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah 10 anak. Data penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Analisis data meliputi aktivitas reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan anak dapat berkembang melalui permainan oray-orayan, engklek, dan congklak. Dengan melalui permainan ini anak merasa menyenangkan dan semangat, anak dapat menyadari akibat bila tidak disiplin dalam permainan tradisional, taat dan tanggung jawab terhadap aturan bermain, dapat menunggu giliran saat permainan tradisional berlangsung, anak dapat merapikan mainan dan kursi isaat selesai kegiatan, dan anak dapat saling mengingatkan dan saling menjaga bermain.

ABSTRACT

KEYWORDS

Disciplined; Early
Childhood
Character;
Traditional Game

Discipline is a habitual character that applies rules in an activity. Therefore, discipline can be formed through traditional games. Traditional games are games that are played from generation to generation by children in their respective regions. Traditional games are very enjoyable for children, namely children aged 5-6 years who are experiencing their golden age. Therefore, this study aims to determine the impact of traditional games on the discipline character of early childhood in children aged 5-6 years at Sandhy Putra Kindergarten. The research method used is descriptive-qualitative. The subjects of this study were 10 children. The data for this study were collected using research instruments in the form of interviews, observations, and documentation studies. Data analysis includes data reduction activities, data displays, and drawing conclusions. The results of the study show that children can develop through games of oray-orayan, engklek, and congklak. By playing this game, children feel happy and enthusiastic, children can realize the consequences of not being disciplined in traditional games, obey and be responsible for the rules of the game, can wait for their turn when the traditional game is in progress, children can tidy up toys and chairs when the activity is finished, and children can remind each other and look after each other while playing.

PENDAHULUAN

Karakter disiplin yaitu karakter pembiasaan yang menerapkan aturan berlaku dalam suatu kegiatan. Hasil pengamatan yang peneliti lakukan terhadap beberapa anak yang mengikuti pembelajaran dikelas B TK Sandhy Putra ditemukan bahwa mereka tidak dapat berkomunikasi dengan teman, menyendiri, berebut mainan, tidak mau bermain bersama, dan masih egois. Menurut pendapat Wuryandani, Maftuh, & Budimansyah (2014, hlm. 286) Karakter disiplin perlu di stimulus. Karena karakter disiplin sangat penting untuk monocular nilai karakter baik pada anak. Agar tidak terjadi adanya perilaku menyimpang,

seperti: membuang sampah sembarangan, menyimpan sepatu tidak benar, menyimpan alat tulis di tempat yang lain dan lainnya. Hal ini senada dengan pendapat Utami & Prasetyo (2021, hlm. 1779) karakter disiplin penting untuk menghadapi tantangan kehidupan dan berbagai masalah. Karakter disiplin yaitu tindakan yang terpuji dan mengajarkan hal baik pada anak. Hal ini senada dengan pendapat Rianti & Mustika (2023, hlm. 362) Karakter disiplin merupakan tindakan baik yang ditunjukkan oleh anak saat mengikuti aturan yang tersedia .

Karakter disiplin sangat penting di Lembaga taman kanak-kanak, ketika anak telah terbiasa berperilaku disiplin maka anak akan berperilaku sesuai dengan kondisi yang ada. Karakter disiplin berbeda dengan hukuman, dampak karakter perlu ditanamkan dengan menyenangkan, bermain, dan bernyanyi. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti melihat di Lembaga Taman Kanak-kanak (TK) terdapat anak yang tidak menunjukkan sikap karakter disiplin. Dengan adanya sikap karakter disiplin pada anak membawa hal baik pada lingkungannya dan dapat memilah mana perilaku yang baik dan tidak baik. Biasanya kita tahu bahwa hanya pengetahuan sehingga belum mengetahui karakter yang mendalam pada anak. Hal ini senada dengan pendapat Rohman & Nafiqoh (2023, hlm. 134) pertumbuhan dan semua aspek perkembangan yang ada pada anak sangatlah penting dalam menghadapi kehidupan sehari-hari, permainan tradisional dapat meningkatkan karakter disiplin anak. Menurut pendapat Rachman, Ramadhan, Armanjaya, Gumantan, Yulian-dra, & Rifqi (2023, hlm. 158) Permainan yang dapat kita temui pada zaman lampau yaitu permainan tradisional yang di temui di berbagai daerah. Permainan ini sangat baik untuk anak terutama untuk meningkatkan karakter disiplin.

Permainan tradisional diyakini dapat membantu untuk menanamkan karakter disiplin di Lembaga taman kanak-kanak anak, dengan pemilihan permainan yang sesuai untuk anak di lembaga taman kanak-kanak untuk proses pembelajarannya yang digunakan oleh anak, agar mencapai tujuan. Oleh karena itu, permainan tradisional memegang peran penting, permainan tradisional terdiri dari congklak, oray-orayan, dan engklek. Permainan tradisional yaitu permainan yang dilakukan secara turun menurun oleh anak pada daerah-daerah masing-masing. Hal ini senada dengan pendapat menurut Husein (2021, hlm. 3) permainan yang ada pada daerah yaitu disebut dengan permainan tradisional. Permainan ini mulai jarang di mainkan oleh anak. permainan tradisional ini sangat bermanfaat bagi anak. Menurut pendapat Rosita, Nurhayati, Jumiatin, Rosmiati, & Abdu (2020, hlm, 184) Pada zaman sekarang, permainan tradisional hampir tidak dapat kita kenal lagi anak-anak. Anak-anak yang lahir pada generasi sekarang lebih familiar dengan berbagai macam permainan digital yang dimainkan dengan menggunakan *gadget*. Game di *gadget* cenderung mempunyai dampak negatif Dampaknya, jika orang tua tidak bisa mengontrol anaknya saat bermain. Jenis permainan ini dikemas secara interaktif dan menarik agar anak tertarik untuk bermain sehari-hari. Itu Dampak langsung yang dirasakan adalah menjauhkannya anak dari persahabatan. Hal ini membuat anak merasa lebih puas dan memperoleh kesenangan dengan bermain sendiri. Hal ini menyebabkan kurangnya kepedulian masyarakat sekitar terhadap hal tersebut anak-anak. Ternyata anak-anak yang terobsesi dengan *game online*, terkena dampaknya negatif di bidang akademis. Sedangkan menurut pendapat Nironi & Jumiatin (2023, hlm. 388) permainan tradisional dapat memperlihatkan atau mempelajari karakter pada anak sehingga dapat terarah, menumbuhkan dan mengembangkan imajinasi pada anak.

Anak kelompok usia 5-6 tahun yaitu anak usia dini yang sedang mengalami masa keemasan. Hal ini senada dengan pendapat menurut Novitasari & Khotimah, (2016, hlm. 1) anak yaitu yang sedang mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan yaitu salah satunya karakter disiplin. Hal ini senada dengan pendapat (2021, hlm. 5) anak usia dini merekam apa yang sedang ia alami, maka dari itu guru dan orang tua seharusnya menc-

erminkan perilaku baik pada karakter disiplin. Hal ini senada dengan menurut pendapat Lestari, Sumitra, Nurunnisa, & Fitriawati (2020, hlm. 1397) menciptakan generasi yang baik sejak dini adalah pilihan yang tepat. Pada usia dini dapat distimulus dengan baik dalam pembelajaran yang baik pada anak.

Pembelajaran dilakukan dengan keadaan kehidupan sehari-hari agar dapat berhasil. Metode dilakukan dapat memberikan pembelajaran yang menarik untuk anak. Maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter disiplin melalui permainan tradisional pada anak usia 5-6 tahun di TK Shandy Putra.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan fenomena dan melakukan analisis terhadap masalah. Menurut Harbiyanto & Lay (2023, hlm. 2709) penelitian deskriptif kualitatif yaitu untuk mencari informasi dengan secara rinci untuk menyelesaikan masalah yang ada di lapangan. Lokasi penelitian ini dilakukan di TK Sandhy Putra Kelompok 5-6 tahun dengan subjek dalam penelitian ini yaitu anak-anak dari TK Sandhy Putra. Dengan subjek yang berjumlah 10 anak. Data penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Berikut adalah indikator penelitian ini yaitu tepat waktu, dapat menyadari akibat bila tidak disiplin, taat terhadap peraturan yang berlaku, tanggung jawab dalam permainan tradisional, dan dapat menunggu giliran. Analisis data meliputi aktivitas reduksi data, *display* data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian melalui permainan tradisional karakter disiplin pada anak usia 5-6 tahun di TK Sandhy Putra berhasil melalui permainan oray-orayan, engklek, dan congklak. Dengan melalui permainan ini membuat anak semangat dan senang, anak dapat menyadari akibat bila tidak disiplin dalam permainan tradisional, taat terhadap peraturan yang berlaku permainan, tanggung jawab dalam permainan tradisional, dan dapat menunggu giliran saat permainan tradisional berlangsung, anak dapat merapikan mainan walaupun masih perlu diingatkan ketika waktu bermain telah selesai, anak dapat saling mengingatkan ketika terdapat anak yang menyerobot antrian, anak terbiasa merapikan kursi kedalam meja, dan anak saling menjaga ketika bermain. Hal ini sangat membantu anak untuk mengetahui dampak permainan tradisional terhadap karakter disiplin anak usia dini pada anak usia 5-6 tahun di TK Sandhy Putra. Maka berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dalam proses pelaksanaan, guru melakukan proses pembelajaran di kelas. Adapun hasil wawancara dilakukan kepada anak oleh ibu guru bahwa anak sangat senang saat proses pembelajaran dan anak-anak dapat tepat waktu, dapat menyadari akibat bila tidak disiplin dalam permainan tradisional, taat terhadap peraturan yang berlaku permainan, tanggung jawab dalam permainan tradisional, dan dapat menunggu giliran saat permainan tradisional berlangsung.

Hasil observasi bahwa menunjukkan anak dapat bermain sesuai aturan permainan, menyelesaikan tugas dengan tepat dan benar, dan dapat berbicara yang baik, sehingga adanya dampak permainan tradisional terhadap karakter disiplin anak usia dini pada anak usia 5-6 tahun di TK Sandhy Putra. Adapun dokumentasi yang dilakukan, yaitu kegiatan anak melakukan permainan tradisional.



Gambar 1 Melakukan Permainan Ular Tangga



Gambar 2 Melakukan Permainan Congklak

Gambar 1 melakukan permainan ular tangga dan Gambar 2 melakukan permainan congklak. Hasil penelitian ini menunjukkan dapat terlihat mengetahui dampak permainan tradisional terhadap karakter disiplin anak usia dini pada anak usia 5-6 tahun di TK Sandhy Putra sangat baik dan semua sangat bahagia. Kegiatan dan komunikasi lancar saat melakukan permainan tradisional pada anak usia 5-6 tahun di TK Sandhy Putra. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa anak berhasil dalam penelitian ini, dapat dilihat pada indikator anak patuh atau taat pada aturan saat dilaksanakan permainan tradisional, anak mengikuti permainan dengan waktu yang ditentukan. Anak sangat senang saat mengikuti penelitian ini. Dapat dilihat di bawah ini bahwa adanya dampak dalam penelitian, yaitu:

Berdasarkan hasil penelitian pertemuan satu dan pertemuan delapan yaitu pertama pada indikator satu anak dapat tepat waktu yaitu yang paling tinggi yaitu anak ke lima pada tahapan Berkembang sesuai Harapan (BSH) yaitu lima, Pada indikator kedua anak dapat menyadari akibat bila tidak disiplin anak ke dua, keenam dan ketujuh ada pada tahapan Mulai Berkembang (MB) yaitu 4, lalu anak ke delapan dan anak ke sembilan pada tahapan Berkembang sesuai Harapan (BSH) yaitu empat, dan anak ke sepuluh pada tahapan Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu empat. Pada indikator ketiga anak dapat taat terhadap peraturan yang berlaku anak ke empat dan anak ke lima pada tahapan Berkembang sesuai Harapan (BSH) yaitu lima dan anak ke Sembilan pada tahapan Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu lima. Pada indikator empat anak dapat tanggung jawab dalam permainan tradisional yaitu anak ke delapan ada pada tahapan Berkembang sesuai Harapan (BSH) yaitu lima dan anak ketujuh ada pada tahapan Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu lima. Pada indikator lima anak dapat menunggu giliran anak ke dua dan kesembilan ada pada tahapan Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu lima.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan tradisional karakter disiplin pada anak usia 5-6 tahun di TK Sandhy Putra permainan oray-orayan, engklek, dan

congklak. Dengan melalui permainan ini anak-anak merasa sangat menyenangkan, anak dapat menyadari akibat bila tidak disiplin dalam permainan tradisional, taat terhadap peraturan yang berlaku permainan, tanggung jawab dalam permainan tradisional, dan dapat menunggu giliran saat permainan tradisional berlangsung, anak dapat merapikan mainan walaupun masih perlu diingatkan ketika waktu bermain telah selesai, anak dapat saling mengingatkan ketika terdapat anak yang menyerobot antrian, anak terbiasa merapikan kursi ke dalam meja, dan anak saling menjaga ketika bermain. Hal ini senada dengan pendapat menurut Wuryandani, Maftuh, & Budimansyah (2014, hlm. 287) saat penelitian adanya perilaku tidak disiplin dalam keseharian, namun pada penelitian ini terjadi anak jadi membiasakan dirinya untuk bersikap disiplin dan menghindari perilaku tidak baik. Hal ini senada dengan pendapat Nuraeni, Jumiatin, & Westhisi (2022, hlm. 341) pembelajaran yang bermacam-macam dapat membuat anak komunikatif dan kolaboratif agar dapat bekerja secara baik dan mencapai tujuan yang maksimal.

Hasil observasi dilakukan peneliti dalam proses pelaksanaan, guru melakukan proses pembelajaran di kelas. Adapula wawancara dilakukan kepada anak oleh ibu guru bahwa anak sangat senang saat proses pembelajaran dan anak-anak dapat tepat waktu, dapat menyadari akibat bila tidak disiplin dalam permainan tradisional, taat terhadap peraturan yang berlaku permainan, tanggung jawab dalam permainan tradisional, dan dapat menunggu giliran saat permainan tradisional berlangsung. Karakter disiplin menurut pendapat Sabartiningsih, Muzakki, & Durtam (2018, hlm. 62) kebutuhan yang dibutuhkan anak dalam karakter disiplin sangat penting. Agar dapat menghadapi kehidupannya dikemudian hari. pada masa kanak-kanak karakter disiplin itu sangat penting untuk membentuk perilaku anak. ketika perilaku sudah terbentuk hingga dewasa akan susah untuk diubah.

Maka hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan tradisional karakter disiplin pada anak usia 5-6 tahun di TK Sandhy Putra dapat berkembang sesuai tahapan perkembangannya melalui permainan oray-orayan, engklek, dan congklak. Dengan melalui permainan ini anak dapat menyadari akibat bila tidak disiplin dalam permainan tradisional, taat terhadap peraturan yang berlaku permainan, tanggung jawab dalam permainan tradisional, dan dapat menunggu giliran saat permainan tradisional berlangsung. Dengan melakukan permainan tradisional, karakter disiplin pada anak terlihat perubahannya dan dalam pembelajaran anak sangat senang dengan melakukan permainan tradisional yaitu: engklek, congklak, dan oray-orayan. Hal ini senada dengan pendapat Nironi & Jumiatin (2023, hlm. 381) pendidikan awal yaitu pendidikan anak usia dini, pembelajaran yang didominasi belajar seraya bermain. Pendidikan yang paling asyik untuk anak usia dini. Begitupula menurut pendapat Astuti & Wathon (2024, hlm. 1644) Permainan tradisional memiliki nilai-nilai budaya dan sejarah yang kaya, serta dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak-anak. Melalui permainan tradisional, anak-anak dapat belajar bergerak, mengembangkan keterampilan fisik, dan mengenal budaya dan tradisi lokal mereka.

KESIMPULAN

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan karakter disiplin melalui permainan tradisional pada anak usia 5-6 tahun di TK Sandhy Putra. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan tradisional karakter disiplin pada anak usia 5-6 tahun di TK Sandhy Putra dengan permainan oray-orayan, engklek, dan congklak. Dengan melalui permainan ini anak-anak merasa terbantu sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, anak lebih semangat, anak dapat menyadari akibat bila tidak disiplin dalam permainan tradisional, taat terhadap peraturan yang berlaku permainan, tanggung jawab dalam permainan tradisional, dan dapat menunggu giliran saat

permainan tradisional berlangsung, anak dapat merapikan mainan walaupun masih perlu diingatkan ketika waktu bermain telah selesai, anak dapat saling mengingatkan ketika terdapat anak yang menyerobot antrian, anak terbiasa merapikan kursi kedalam meja, dan anak saling menjaga ketika bermain.

REFERENSI

- Astuti, B., & Wathon, A. (2024). Penerapan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Sistim Informasi Manajemen*, 7(3), 1642-1671. [259-MJU-530-1-10-20240623.pdf](https://doi.org/10.259-MJU-530-1-10-20240623.pdf).
- Harbiyanto, A., & Lay, J. C. (2023). Konsep Diri Penyandang Difabel Panti Asuhan melalui Komunikasi (Studi Deskriptif Kualitatif di Lembaga Sosial Anak Panti Asuhan Stellamaris Nangahure, Kecamatan Alok Barat, Kabupaten Sikka). *Journal on Education*, 5(2), 2707-2720. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2>
- Husein, M. MR. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1-15. <https://doi.org/10.29103/aa.v5i1.4568>
- Lestari, R. H., Sumitra, A., Nurunnisa, R., & Fitriawati, M. (2020). Perancangan perencanaan pembelajaran anak usia dini melalui sistem informasi berbasis website. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1396-1408. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.770>
- Nuraeni, L., Jumiatin, D., & Westhisi, S. M. (2022). Penyuluhan model pembelajaran inovatif paud holistik integratif melalui aplikasi canva untuk guru paud. *Abdimas Siliwangi*, 5(2), 338-348. <https://doi.org/10.22460/as.v5i2.10339>
- Nironi, E., & Jumiatin, D. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(4), 380-390. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/17670>
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186. [230643476-libre.pdf\(d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net\)](https://doi.org/10.230643476-libre.pdf(d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net))
- Purnamasari, A., & Afriansyah, E. A. (2021). Kemampuan komunikasi matematis siswa smp pada topik penyajian data di pondok pesantren. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 207-222. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.896>
- Rachman, F., Ramadhan, Z. F., Armanjaya, S., Gumantan, A., Yuliandra, R., & Rifqi, M. (2023). Pelestarian olahraga tradisional melalui festival permainan tradisional se-kota bandar lampung. *PROFICIO*, 4(2), 157-163. <https://doi.org/10.36728/jpf.v4i2.2687>
- Rianti, E., & Mustika, D. (2023). Peran Guru dalam Pembinaan Karakter Disiplin Peserta Didik. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 360-373. <https://doi.org/10.36728/jpf.v4i2.2687>
- Rohman, D. F., & Nafiqoh, H. (2023). PERAN ORANG TUA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER MANDIRI ANAK USIA DALAM PEMBELAJARAN DARING. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(2), 133-138. <https://doi.org/10.22460/ceria.v6i2.15514>
- Rosita, T., Nurhayati, S., Jumiatin, D., Rosmiati, A., & Abdu, W. A. (2020). Using Traditional Role-Play Games By Adults To Nurture A Culture Of Cooperation Among Children Amidst Wide-Spread Engagement In Online Games Within Today's Technological Society. *Multidisciplinary Review Journal: Journal of Critical Reviews*. 7(7), 184-186 [Journal-of-Critical-Reviews-USING-TRADITIONAL-ROLE-PLAY-GAMES-BY-ADULTS-TO-NURTURE-A-CULTURE-OF-COOPERATION-](https://doi.org/10.22460/ceria.v6i2.15514)

[AMONG-CHILDREN-AMIDST-WIDE-SPREAD-ENGAGEMENT-IN-ONLINE-GAMES-WITHIN-TODAYS-TECHNOLOGICAL-SOC.pdf \(researchgate.net\)](#)

- Sabartiningsih, M., Muzakki, J. A., & Durtam, D. (2018). Implementasi Pemberian Reward Dan Punishment Dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia Dini. *AW-LADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 60-77. <http://dx.doi.org/10.24235/aw-lady.v4i1.2468>
- Utami, F., & Prasetyo, I. (2021). Pengasuhan keluarga terhadap perkembangan karakter disiplin anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1777-1786. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.995>
- Wuryandani, W., Maftuh, B., & Budimansyah, D. (2014). Pendidikan karakter disiplin di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 33(2). <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.2168>