PENGARUH PUZZLE GEOMEWA TERHADAP KEMAMPUAN DAN MINAT ANAK DALAM MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA KELOMPOK USIA 4-5 TAHUN DI BA„AISYIYAH RONOWIJAYAN

by M Fadlillah

Submission date: 13-Nov-2020 08:27AM (UTC+0700)
Submission ID: 1444474628
File name: 7._Puzzle_Geomewa.pdf (285.05K)
Word count: 2826
Character count: 17929

PENERBITAN ARTIKEL ILMIAH MAHASISWA

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

PENGARUH PUZZLE GEOMEWA TERHADAP KEMAMPUAN DAN MINAT ANAK DALAM MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA KELOMPOK USIA 4-5 TAHUN DI BA'AISYIYAH RONOWIJAYAN

Pratama Endang Prabawati, Dian Kristiana, M. Fadlillah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Ponorogo

pratamaprabawati@gmail.com

Abstract

This research aims to determine the various influence of the puzzle geomewa on the ability and interest of children to recognizethe shape of geometry. Subject of this research is syudents age group 4-5 years in BA 'Aisyiyah Ronowijayan that numbered in the 17 student. Because the ability of the child in the form of geometry know there is less. Therefor the rescorchesy using a game of a puzzle geomew as amedium of learning the abiliy and interest of children from of geometry. A methode the research wing the kind of reseach experiment with a quantitative approach and we the study one group prettest-postest.the use of the test t and test wicoxon.based on result recokning know the price t_{table} (-12,61<1,7). Its means that is diffence of chidrenafter using puzzle geomewa. In the test wilcoxon showing that the value of $W_{hitung} < W_{tabel}$ then H_0 rejected. So form calculation can be conclouded the H_1 accepted the means tehe interest of the child after using puzzle geomewa better then before using puzzle geomewa.

Keyword: *the ability and interest of children, puzzle geomewa*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengaruh puzzle geomewa terhadap kemampuan dan minat anak dalam mengenal bentuk geometri. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok usia 4-5 tahun di BA 'Aisyiyah Ronowijayan yang berjumlah 17 siswa. Karena kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri masih kurang terasah. Oleh sebab itu peneliti menggunakan permaianan puzzle geomewa sebagai media pembelajaran untuk mengasah kemampuan dan minat anak dalam mengenal bentuk geometri. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain penelitian one group pretest-posttest. Analisis data mengunakan uji t dan uji wicoxon dengan perhitungan manual. Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa harga t hitung lebih keci dari harga t_{tabel} (-12,61<1,746) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa ada perbedaan kemampuan anak sesudah menggunakan puzzle geomewa. Dalam uji wilcoxon yang menujukkan bahwa nilai $W_{hitung} < W_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Sehingga dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima artinya minat anak sesudah menggunakan puzzle geomewa lebih baik dibandingkan sebelum menggunaka puzzle geomewa.

Kata kunci: *kemampuan dan minat anak, puzzle geomwa*

How to cite: Pratama Endang Prabawati (2018). Pengaruh Puzzle Geomewa Terhadap Kemampuan dan Minat Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri pada Kelompok usia 4-5 Tahun di BA 'Aisyiyah Ronowijayan,Penerbitan artikel ilmiah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2(2): 139-147.

©2018 Universitas Muhammadiyah Ponorogo. All rights reserved

ISSN 2614-1434 (Print)
ISSN 2614-4409 (Online)

PENDAHULUAN

Bermain merupakan faktor penting dalam pembelajaran anak usia dini. Artinya bermain menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini. Pendidik harus mampu menciptakan suasana yang dapat mendorong anak untuk memuaskan rasa ingin tahunya. Menurut Froebel dalam Sujiono, Y.N (2005: 17) yaitu adanya "*gift*" dan "*accuppation*". *Gift* ialah adanya benda-benda riil untuk sarana belajar anak. Benda-benda tersebut memiliki bangun geometris yang beragam seperti kubus, prisma, bola dan kerucut. Sedangkan accupation ialah serentetan aktivitas yang urut. Froebel memandang pendidikan dapat membantu perkembangan anak secara wajar. Oleh sebab itu bermain dipandang sebagai metode yang tepat untuk pembelajaran anak, serta merupakan cara anak dalam meniru kehidupan orang dewasa di sekelilingnya secara wajar. Serta dengan bermain anak aktif belajar dan mempelajari ketrampilan dan kemampuan berbagai hal disekelilingnya. Pemanfaatan media belajar dapat membantu anak memberikan informasi dan membantu proses belajar sambil bermain. Media *puzzle* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang memberikan kesempatan pada anak-anak untuk menggunakan permainan ini sebagai alat peraga yang membentuk pengertian ide-ide geometri.

Puzzle geometri merupakan pengembangan dari permainan tangram. Karena dalam permainan tangram hanya menggunakan bangun segitiga, segiempat, jajaran genjang tanpa ada bangun lingkaran. Dalam *puzzle* geomewa ini menggunakan bangun segitiga, segiempat, dan lingkaran. Disini *puzzle* geomewa dibuat dari potongan kertas yang dibentuk kepingan-kepingan geometri. Kemudian potongan tersebut ditempel atau diatur membentuk gambar benda atau hewan. Bentuk geometri yang akan diperkenalkan pada anak meliputi bentuk segitiga, lingkaran, persegi dan persegi panjang.

Menurut Lestari, K.W (2011: 4) menjelaskan bahwa "mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri". Kegiatan pengenalan bentuk geometri merupakan salah satu aktivitas yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir yang berhubungan kemampuan kognitif anak. Menurut Ruseffendi, E.T (1985: 24) menyatakan bahwa "geometri diajarkan untuk meningkatkan berpikir logic anak dan dapat menyeimbangkan pertumbuhan otak kiri dan otak kanan".

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok usia 4-5 tahun di BA 'Aisyiyah

Ronowijayan Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo disebabkan oleh minat anak dalam mengenal bentuk geometri masih kurang. Hal ini dikarenakan kurangnya konsentrasi dan latihan dalam mengenal bentuk geometri. Guru hanya menggunakan papan tulis dan gambar macam-macam bentuk geometri. Dengan *puzzle* ini diharapkan menjadi motivasi untuk membuat media pembelajaran yang dapat menarik minat anak untuk mengenal bentuk geometri.

Tujuan penelitian ini adalah : Mengetahui pengaruh permainan *puzzle* geomewa terhadap kemampuan dan minat anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada usia 4-5 tahun di BA 'Aisyiyah Ronowijayan Ponorogo.

Sejalan dengan Irawati dalam Sujiono, Y.S (2010: 135) berpendapat bahwa "bermain adalah kebutuhan semua anak, terlebih lagi bagi anak-anak yang berada pada rentang usia 3-6 tahun". Bermain memberikan kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak spontan dan tanpa beban. Selain itu bermain memberikan kebebasan untuk menciptakan sesuatu dan bereksplorasi terhadap lungkungan sekitarnya. Menurut Mutiah, D (2010: 113) permainan yaitu "sebagai sarana mensosialisaikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke dalam masyarakat". Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Permainan juga sebagai alat yang digunakan dalam mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak.

Alat permainan *puzzle* dapat bermanfaat untuk melatih ketelitian, konsentrasi, kreativitas, dan motorik halus. Selain itu permainan ini juga bermanfaat untuk merangsang pengetahuan anak, seperti mengenal bentuk, warna menurut Fadlillah, M (2017: 84)

Manfaat bermain bagi perkembangan anak dalam Mutiah, D (2015: 99) yaitu : Piaget mengemukakan bahwa "saat bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar mempraktekkan dan mengonsolidasikan ketrampilan yang baru diperoleh". Walaupun bermain bukan penentu perkembangan kognisi, tetapi bermain memberikan sumbangan penting terhadap perkembangan kognisi anak. Dari permainan itu anak dapat melatih kecerdasannya dalam mengikuti permainan yang memerlukan strategi berpikir. Pada rentang usia 3-4 sampai 5-6 tahun, anak memasuki masa prasekolah, yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya. Menurut Montessori masa ini

ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui panca inderanya. Masa peka memiliki arti penting perkembangan setiap anak, itu artinya anak memerlukan stimulus yang tepat untuk mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya.

Anak usia dini menurut Piaget berada pada dua tahapan pertama yaitu fase Sensori-Motor dan fase Pra-Operasional. Sehingga diperlukan desain kegiatan pembelajaran sesuai tingkat perkembangan anak. *Puzzle* geomewa merupakan pengembangan dari permainan tangram. Permainan tangram merupakan permainan yang memerlukan beberapa bangun berupa bangun segitiga, segiempat, dan jajaran genjang. Sedangkan *puzzle* geomewa menggunakan bangun segitiga, segiempat, dan lingkaran. Permainan *puzzle* disini tidak sama seperti permainan *puzzle* seperti biasanya yang terbuat dari kayu atau tripleks. Cara bermainnya dengan menyusun potongan-potongan *puzzle* membentuk suatu gambar. Atau memasang bentuk-bentuk geometri ke dalam lubang *puzzle* yang tersedia. Dalam hal ini permainan *puzzle* yang dimaksud yaitu dengan menyusun bangun-bangun geometri membentuk suatu gambar. Berbagai bangun dibuat terutama bangun datar misalnya persegi, persegi panjang, lingkaran dan segi tiga. Media ini dibuat dari kertas warna-warni.

Geomewa merupakan bagian dari pelajaran matematika. Dalam geometri dikenal berbagai bentuk bangun-bangun baik bagun datar maupun bangun ruang. Menurut Nurdiana, J & Sunarsih, C (2016: 124) "Kegiatan matematika untuk anak usia dini merupakan aktivitas yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, mendorong anak untuk mengembangkan berbagai potensi intelektual yang dimilikinya serta dapat dijadikan sarana untuk menumbuhkan berbagai sikap dan perilaku positif seperti sikap mandiri, ilmiah, rasional, dan sebagainya".

Menurut Van Hiele dalam Ruseffendi, E. T (1985: 30) ada beberapa tahapan berpikir dalam geometri adalah:

a. Tahap 1 Pengenalan.
   anak mengenal suatu bentuk geometri sebagai keseluruhan, tetapi belum menyadari adanya sifat-sfat dari bentuk geometri.
b. Tahap 2 Analisa .
   pada tahap ini anak sudah mengenal sifat suatu bentuk geometri.
c. Tahap 3 Mengurutkan.
   Pada tahap ini berpikir deduktifnya mulai tumbuh, tetapi belum berkembang dengan baik, tetapi sudag mampu mengurutkan.
d. Tahap 4 Deduksi.
   Pada tahap ini anak sudah mengerti pentingnya mengambil kesimpulan.

e. Tahap 5 Akurat.

Pada tahap ini mengerti pentingnya ketepatan.

Dalam penelitian ini peneliti hanya meneliti beberapa saja dari karakteristik anak dalam kemampuan mengenal bentuk geometri yaitu memilih benda menurut ukuran, warna, dan bentuknya, menciptakan bentuk dari bangun geometri. Menunjuk dan menyebutkan bangun geometri apabila diperlihatkan, mencontoh bentuk-bentuk geometri.

Untuk membangkitkan minat belajar anak, ada banyak cara yang dapat digunakan. Yaitu dengan membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan. Menurut Robert Gagne dalam Dewi Andriyani dkk (2011: 3.33) ada sembilan peristiwa pembelajaran yang merupakan sembilan tahapan dalam belajar. Yaitu membangkitkan perhatian, memberitahukan tujuan pembelajaran, merangsang ingatan, menyajikan bahan perangsang, memberi bimbingan belajar, menampilkan unjuk kerja, memberikan umpan balik, menilai unjuk kerja, dan meningkatkan retensi. Pada sembilan pembelajaran ini minat anak dapat dibangkitkan pada fase membangkitkan perhatian. Terkait dengan minat anak dalam penelitian ini peneliti hanya meneliti pada sikap anak terhadap permainan *puzzle* geomewa yaitu perhatian, keingintahuan, kemandirian dan ketertarikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di BA 'Aisyiyah Ronowijayan jl. Jagadan no. 13 b Kecamatan Siman, Kabupaten Ponorogo. Pada Semester I Tahun Ajaran 2018/2019 yang diawali dengan penyusunan perencanaan, pelaksanaan penelitian, melakukan observasi kemudian dilanjutkan dengan analisis data dan proses pelaporan. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment tertentu (perlakuan) dalam kondisi yang terkontrol. Dalam penelitian kuantitatif ini peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen. Yang memberikan pretest dan postest pada satu kelompok.

Penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu: Variabel X adalah *puzzle* Geomewa, sedangkan Variabel Y dalam penelitian ini adalah kemampuan dan minat mengenal bentuk geometri. Tehnik pengumpulan data menggunakan observasi, portofolio anak, dan angket. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar obsevasi dan angket dengan skala rating scale untuk menilai kemampuan dan minat anak. Pengujian validitas instrumen meminta pendapat ahli tentang instrumen

yang disusun, dalam penelitian ini yang menguji yaitu ibu Betty Yulia Wulansari, M.Pd. Pengujian validitas dilakukan juga dengan pengujian validitas eksternal yaitu dengan cara mengkorelasikan antara skor butir pertanyaan dengan skor total. Dari pengujian validitas diketahui bahwa korelasi ke enam dan ke lima butir instrumen untuk kemampuan dan minat menghasilkan korelasi tiap faktor positif dan besarnya 0.3 ke atas. Reliabilitas instrumen yang dilaksanakan dalam penelitian ini dianalisis dengan rumus *Alpha Cronbach*. diperoleh hasil perhitungan dengan nilai koefisien korelasi r = 1,106. Hal ini dapat diartikan bahwa nilai r berada pada kategori tinggi, sehingga instrumen ini sudah valid dan reliabel seluruh butirnya. Maka instrumen dapat digunakan untuk pengukuran dalam rangka pengumpulan data.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian menggunanakan Uji t untuk kemampuan anak. Prasyarat uji t dilakukan dengan menggunakan uji Normalitas data dan uji Homogenitas data. Menurut Lestari, K.E dan Yudhanegara, M.R (2015: 244) dapat digunakan *Kolmogrov Smirnov* untuk uji normalitas. Uji wilcoxon digunakan untuk menganalisis minat anak.

Hasil penelitisn dsn pembahasan

Dalam penelitian menggunakan 2 (dua) uji hipotesis yang disesuaikan dengan hipotesi dalam bab sebelumnya. Untuk menguji hipotesis kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri peneliti menggunakan uji t. Sedangkan minat anak dalam mengenal bentuk geometri peneliti menggunakan uji wilcoxon. Alasan menggunakan 2 (dua) uji hipotesis karena untuk kemampuan datanya berasal dari sampel $\leq$ 30 data untuk minat anak data yang dihasilkan bersifat ordinal. Kegiatan penelitian untuk kemampuan dan minat anak dilaksanakan dalam satu kegiatan belajar mengajar. Kemampuan anak merupakan kegitan pengetahuan tentang pembelajaran bentuk geometri. Sedangkan minat anak yang di observasi merupakan sikap anak dalam pembelajaran bentuk geometri.

Uji normalitas sebagai prasyarat untuk memenuhi asumsi kenormalan menggunakan *Kolmogrov Smirnov* diketahui sebagai berikut :

H_0 = Data berdistribusi normal

H_1 = Data tidak terdistribusi normal

Berdasarkan pengolahan data diperoleh D_{hitnug} = 0,0195 dan D_{tabel} = 0,318. Karena $D_{hitung} < D_{tabel}$ maka H_0 diterima artinya datanya berdistribusi normal. Sedangkan uji Homogenitas sebagai prasyarat untuk mengetahui varian kedua kelompok sama atau tidak. Dengan ketentuan sebgai berikut :

Jika $F_{hitung} \geq$ F tabel, maka H_0 ditolak

Jika $F_{hitung} < F$ tabel, maka H_0 diterima

Berdasarkan hasil pengujian diperoleh F_{hitung} = 2,15 dan F_{tabel} = 2,33 karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima artinya bahwa pada taraf 95% varians data kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri adalah homogen. Untuk uji t pada taraf signifikan 5% dengan mengasumsikan bahwa data terdistribusi normal diketahui dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 = adalah tidak ada atau tidak terdapat perbedaan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri sebelum dan sesudah ditepkannya *puzzle* geomewa.

H_a = adalah ada atau terdapat perbedaan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri sebelum dan sesudah diterapkannya *puzzle* geomewa.

Harga t hitung kemudian dibandingkan dengan harga t tabel dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan (dk) = n-1= (17 – 1 = 16) untuk uji satu fihak. Berdasarkan dk 16 dan α = 5% harga t tabel adalah 1,746. Karena harga t hitung lebih keci dari harga t tabel (-12,61<1,746) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa ada perbedaan kemampuan anak sesudah menggunakan *puzzle* geomewa.

Penelitian ini menggunakan uji wilcoxon dengan dua sampel dependen dengan data berskala ordinal dan diasumsikan data tidak terdistribusi normal. Hpotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : $R_2 < R_1$ minat anak sesudah menggunakan *puzzle* geomewa tidak lebih baik dibandingkan sebelun diterapkan *puzzle* geomewa.

H_1 : $R_2 > R_1$ minat anak sesudah menggunakan *puzzle* geomewa lebih baik dibandingkan sebelum menggunaka *puzzle* geomewa

Nilai W hitung diperoleh dari bilangan terkecil antara jumlah rank positif dan jumlah rank negatif dalam Lestari, K.E dan Yudhanegara, M.R (2015: 277), berdasarkan tabel daftar rank diperoleh :

Jumlah rank positif = 145

Jumlah rank negatif = 4

Sehingga jumlah nilai W hitung = 4

Menentukan nilai kritis :

W tabel = $W_{(\alpha, n)}$

Keterangan:

α = taraf signifikan

n = banyak sampel

dalam tabel wilcoxon dengan α = 5% dan n = 17 nilai W_{tabel} = 41

jadi nilai $W_{hitung} < W_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Sehingga dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima artinya minat anak sesudah menggunakan *puzzle* geomewa lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan *puzzle* geomewa.

Melalui uji t dismpulkan bahwa ada pengaruh kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget bahwa anak usia dini berada pada dua tahapan pertama yaitu tahap sensori motor dan tahap pra operasional. Sehingga diperlukan desain kegiatan pembelajaran sesuai tingkat perkembangan anak.

Melalui uji wilcoxon dapat diketahui bahwa ada pengaruh *puzzle* geomewa terhadap minat anak dalam mengenal bentuk geometri. Sejalan dengan pendapat Williams dalam dimensi 3 mendorong pentingnya melibatkan afektif (perasaan) dalam belajar yang tidak dapat dipisahkan dari segi kognitif. Dengan menggunakan afektif (perasaan) anak dapat ditingkatkan minatnya dalam proses belajar. Salah satu tujuan dari model ini adalah dapat mengembangkan kemandirian berpikir pada anak.

PENUTUP

Berdasrkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa melalui uij tdan uji wilcoxon menunjukkan pengaruh *puzzle* geomewa terhadap kemampuan dan minat anak dalam mengenal bentuk geometri. Hal ini dibuktikan dengan harga t hitung lebih keci dari harga t tabel (-12,61<1,746) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa ada perbedaan kemampuan anak sesudah menggunakan *puzzle* geomewa.

Dalam uji wilcoxon yang menujukkan bahwa nilai $W_{hitung} < W_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Sehingga dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima artinya minat anak sesudah menggunakan *puzzle* geomewa lebih baik dibandingkan sebelum menggunaka *puzzle* geomewa.

Penelitian ini menunjukan bahwa *puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat dan kemampuan anak. Berdasarkan hal ini peneliti menyarankan: untuk melakukan pengenalan pembelajaran matematika dalam hal ini pengenalan bentuk geometri melaui media *puzzle* ini untuk mendorong semangat belajar dengan media yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Fadillah, M. 2017. *Bermain dan Permaianan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Lestari, K.W. 2011. Konsep Matematika untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Dirjen PAUD Nonformal dan Informal Kementrian Pendidikan Nasional.

Lestari, K.E & Yudhanegara, M.E. 2015. Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: Refika Adhitama.

Mutiah, D. 2010. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.

Nurdiana, J & Sunarsih, C. 2016. Modul Guru Pembelajar Taman Kanak-kanakKelompok Kompetensi C. Bandung: PPPPTK TK dan PLB Bandung.

Ruseffendi, E.T. 1985. Pengajaran Matematika Modern. Bandung: Tarsito.

Sujiono, Y.N. & dkk. 2005. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujiono, Y.N. 2013. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks.

PENGARUH PUZZLE GEOMEWA TERHADAP KEMAMPUAN DAN MINAT ANAK DALAM MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA KELOMPOK USIA 4-5 TAHUN DI BA„AISYIYAH RONOWIJAYAN

ORIGINALITY REPORT

10%	12%	5%	7%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.umk.ac.id Internet Source	6%
2	zombiedoc.com Internet Source	2%
3	id.123dok.com Internet Source	2%

Exclude quotes	Off	Exclude matches	< 2%
Exclude bibliography	On		