

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD**

Ummi Naila Nur Anjani¹, Sayyidah Nafisah Atthohiroh², Fani Restian³, Retno
Nuraini⁴, M. Dimas Abdurrahman⁵, Nanang Hasan Santoso⁶

^{1, 2, 3, 4, 5, 6} Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

umminailanuranjani@gmail.com¹, sayyidahnafisah2020@gmail.com²

fanirestian9@gmail.com³, retno.nuraini@mhs.uingusdur.ac.id⁴,

dimasbdrhmn@gmail.com⁵, nananghasansusanto@uingusdur.ac.id⁶

Abstract: This study aims to find out how effective the use of the Wordwall application is in improving student learning outcomes at the elementary school level through a literature review. Wordwall is an interactive digital learning tool that offers various fun and easy-to-use educational games for both teachers and students, such as quizzes and puzzles. In this review, the author analyzes several previous studies that show the use of Wordwall can enhance students' understanding of learning materials. The results from various journals indicate a significant improvement in students' learning outcomes after using the Wordwall application in the learning process. Therefore, based on the literature review, Wordwall is considered an effective alternative learning media that supports better learning outcomes for elementary school students.

Keywords: *Wordwall, Learning Result, Interactive Learning Media, Studi Literatur, Education Game*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan aplikasi wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar melalui studi literatur. Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang menawarkan berbagai jenis permainan edukatif yang menarik dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa seperti kuis dan teka-teki, yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Dalam kajian ini, penulis menganalisis sejumlah hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan wordwall dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hasil telaah dari beberapa jurnal, seperti yang ditulis oleh Zannah dkk. (2020) dan Putri Lubis & Nuriadin (2022), menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penggunaan aplikasi wordwall dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, berdasarkan hasil kajian pustaka, wordwall dinilai efektif sebagai media pembelajaran alternatif yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Wordwall, Hasil Belajar, Media Pembelajaran Interaktif, Studi Literatur, Permainan Edukatif*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat lepas dari kehidupan manusia. Tanpa pendidikan, maka perkembangan bangsa tidak akan terwujud. Maju tidaknya suatu bangsa diukur melalui pendidikan (Indra Sukma et al., 2022). Dengan pendidikan, akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu generasi muda yang siap secara fisik, mental, dan sosial sebagai penggerak dan pelaksana pembangunan.

Perkembangan teknologi di Indonesia yang sudah maju sehingga dengan adanya media online dapat memudahkan guru untuk mengajar dan mempermudah siswa juga dalam menerima pembelajaran. Internet merupakan alat bantu atau media yang didalamnya terdapat berbagai informasi, internet pun dapat diakses oleh masyarakat luas. (Ratulangi et al., 2021). Dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih maka pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik. Mayoritas masyarakat di Indonesia sudah banyak yang menggunakan internet. Sudah banyak teknologi informasi yang dimanfaatkan untuk media pembelajaran salah satunya yaitu e-learning yang merupakan inovasi untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran jarak jauh. E-learning merupakan sistem pembelajaran yang dapat menyampaikan bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan internet dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun (Ratulangi et al., 2021).

Peningkatan kualitas suatu bangsa sangat bergantung pada kualitas sistem pendidikannya (Fadil & Isna Alfaien, 2023). Cara sistem pendidikan beroperasi mempengaruhi kualitas pendidikan. Oleh karena itu, perlu disadari secara

mendalam bahwa kualitas pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh kualitas guru dan pelaksanaan praktik pembelajaran (Alinda et al., 2023). Proses pembelajaran merupakan proses transformasi informasi baik ilmu pengetahuan maupun materi pembelajaran yang disampaikan guru ataupun sumber lain kepada siswa atau pun penerima informasi lain melalui alat atau media tertentu (Nur Laila, 2024).

Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Nur Isnaini, n.d.). Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan terkadang terdapat ketidakjelasan bahan ajar yang digunakan oleh guru (Qomaria et al., n.d.). Maka seorang guru harus selalu berkreasi dan berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran sehingga penyampaian pembelajaran akan mudah dilakukan dan menunjang minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Kateketik et al., 2024)). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Febriana & Salam, 2024)

Media pembelajaran mempengaruhi minat belajar siswa sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa tersebut. Selanjutnya hasil penelitian (Pratama et al., n.d.) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Bersamaan dengan itu hasil penelitian yang dilakukan oleh (Naisya Ramadhani et al., 2023) menyatakan penggunaan media pembelajaran sangat membantu keefektifan pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran

Salah satu media yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar adalah media pembelajaran *wordwall*. Penggunaan media pembelajaran *wordwall* bagus dan mudah dipakai dalam proses pembelajaran pada tingkat sekolah dasar melalui smartphone bahkan juga bisa digunakan di laptop secara online (Megah et al., 2023) Wordwall merupakan sebuah situs pembelajaran dimana guru dapat membuat berbagai template pembelajaran yang didesain dalam bentuk permainan.

METODE

Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik *literature review*. *Literature review* ialah konsep dan mengklasifikasikan fakta dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Metode *literature review* bertujuan untuk memperoleh landasan teori untuk mendukung pemecahan masalah yang sedang diteliti. Penelitian studi literature ini dilakukan guna mengkaji teori yang berkaitan dengan sumber dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi siswa di Sekolah Dasar yang menggunakan

Game *wordwall* dalam pelaksanaan pembelajaran. Penelitian dengan menggunakan kajian literature dilakukan untuk mengkaji teori yang berkaitan dengan implementasi game edukasi *wordwall* dalam pembelajaran Sekolah Dasar. Tahapan-tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Menyiapkan perencanaan topik-topik yang akan dikaji; 2) Mencari sumber pustaka yang sesuai dan relevan dengan topik; 3) Data kajian yang didapatkan dari sumber pustaka selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam pembuatan pembahasan dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan tinjauan literatur yang mendalam dari berbagai studi relevan yang meneliti implementasi dan dampak aplikasi *wordwall* dalam konteks pendidikan dasar, ditemukan bahwa penggunaannya secara konsisten menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Temuan-temuan utama dari penelitian yang dikaji secara konsisten menyoroti beberapa aspek positif yang saling terkait, membentuk gambaran komprehensif tentang kontribusi Wordwall terhadap peningkatan kualitas pembelajaran:

Peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar yang substansial: *wordwall*, dengan desain berbasis *game* (gamifikasi) yang kaya akan elemen interaktif dan visual menarik, terbukti secara empiris berhasil meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa SD dalam belajar. Siswa secara aktif menunjukkan tingkat antusiasme yang jauh lebih tinggi dan partisipasi yang lebih aktif dalam setiap sesi pembelajaran yang mengintegrasikan *wordwall*. Mekanisme umpan balik instan (*immediate feedback*), sistem poin atau skor, serta elemen kompetisi yang sehat antar siswa atau dengan diri sendiri, menjadikan proses belajar tidak lagi terasa sebagai beban melainkan sebagai aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Suasana belajar yang ceria dan bebas tekanan ini secara langsung berdampak pada peningkatan fokus dan keterlibatan siswa terhadap materi pelajaran, mengurangi tingkat kejenuhan dan kebosanan yang seringkali muncul dalam metode pembelajaran konvensional.

Peningkatan pemahaman konsep dan retensi materi jangka panjang: berbagai studi menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diintervensi oleh *wordwall* memfasilitasi pemahaman konsep-konsep pelajaran dengan cara yang lebih mendalam dan bermakna. Format aktivitas yang bervariasi mulai dari kuis interaktif, pencocokan, penyusunan kata/kalimat, hingga diagram berlabel memungkinkan representasi materi dalam berbagai modalitas sensorik (visual, auditori, kinestetik). Hal ini mengakomodasi beragam gaya belajar siswa, memungkinkan mereka untuk mempraktikkan, mengulang, dan merekonstruksi pengetahuan secara berulang tanpa merasa terbebani. Konsekuensinya, terjadi peningkatan signifikan dalam retensi materi, di mana siswa tidak hanya mampu mengingat informasi dalam jangka pendek, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam konteks yang berbeda dan mengingatnya dalam jangka waktu yang lebih panjang. Peningkatan ini teramati secara konsisten pada berbagai disiplin ilmu, termasuk Bahasa Indonesia (pemahaman bacaan, kosa kata), Matematika (konsep bilangan, operasi hitung), Ilmu Pengetahuan Alam (konsep dasar ekosistem, sifat benda), dan Ilmu Pengetahuan Sosial (sejarah lokal, geografi dasar).

Stimulasi dan Pengembangan Keterampilan Kognitif Tingkat Tinggi: Aktivitas yang dirancang dalam *Wordwall* secara inheren mendorong siswa untuk mengasah dan mengembangkan berbagai keterampilan kognitif yang esensial. Permainan seperti "Mencocokkan," "Benar atau Salah," "Urutan Kelompok," atau "Buka Kotak" menuntut siswa untuk berpikir kritis dalam menganalisis informasi, memecahkan masalah dengan cepat, membuat keputusan yang tepat di bawah tekanan waktu (jika diatur demikian), dan mengorganisir informasi secara logis. Ini melatih fungsi eksekutif otak dan kemampuan berpikir analitis, yang merupakan komponen integral dari hasil belajar kognitif yang

komprehensif. Selain itu, beberapa aktivitas juga melatih kemampuan asosiasi dan pengenalan pola.

Mekanisme Umpan Balik Instan dan Mendorong Pembelajaran Mandiri: Salah satu fitur paling powerful dari Wordwall adalah kemampuannya untuk menyediakan umpan balik secara instan dan otomatis setelah siswa menyelesaikan setiap aktivitas. Siswa segera mengetahui jawaban yang benar atau salah, lengkap dengan penjelasan atau koreksi (tergantung pengaturan). Respons cepat ini memungkinkan siswa untuk:

1. Identifikasi Kesalahan: Segera menyadari area mana yang masih memerlukan perbaikan.
2. Koreksi Diri: Melakukan koreksi terhadap pemahaman yang keliru tanpa menunggu intervensi guru.
3. Refleksi Diri: Mendorong siswa untuk merefleksikan proses berpikir mereka dan strategi yang digunakan.
4. Regulasi Diri: Mengembangkan kemampuan untuk mengatur dan memantau proses belajar mereka sendiri, sebuah aspek krusial dalam pembentukan pembelajar seumur hidup.

Fleksibilitas Desain dan Adaptabilitas Pedagogis yang Tinggi: Wordwall menawarkan beragam templat aktivitas yang sangat fleksibel dan dapat disesuaikan (customizable) dengan berbagai materi pelajaran, tingkat kesulitan, dan gaya belajar siswa yang berbeda. Guru memiliki kontrol penuh untuk:

1. Kustomisasi Materi: Mengubah konten teks, gambar, dan bahkan audio agar sesuai dengan kurikulum dan konteks lokal.
2. Penyesuaian Tingkat Kesulitan: Mengadaptasi tingkat kesulitan aktivitas agar sesuai dengan kemampuan siswa yang bervariasi di dalam kelas.
3. Diversifikasi Pendekatan: Menggunakan Wordwall untuk tujuan yang berbeda, seperti pre-test, latihan penguatan, ulangan harian, atau sebagai media diskusi kelompok.
4. Penggunaan Beragam Setting: Aplikasi ini dapat diimplementasikan secara efektif untuk pembelajaran klasikal (seluruh kelas), pembelajaran kelompok (kolaboratif), maupun pembelajaran individu (diferensiasi). Adaptabilitas ini menjadikan Wordwall alat yang sangat relevan dan praktis dalam lingkungan belajar yang dinamis dan beragam.

Kontribusi Holistik pada Tiga Ranah Hasil Belajar: Secara agregat, penggunaan Wordwall tidak hanya memberikan dampak positif yang substansial pada ranah kognitif

yang mencakup peningkatan pemahaman, ingatan, dan kemampuan aplikasi konsep etapi juga secara signifikan mempengaruhi ranah afektif dan psikomotorik siswa.

Ranah Afektif merupakan peningkatan motivasi, tumbuhnya minat dan rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran, serta pembentukan sikap yang lebih positif dan proaktif terhadap aktivitas belajar. Kemudian Ranah Psikomotorik merupakan pengembangan ketangkasan dalam menggunakan perangkat digital (seperti tablet, komputer, atau mouse), serta peningkatan koordinasi mata-tangan pada aktivitas yang memerlukan interaksi fisik dengan layar atau input *device*. Peningkatan yang terjadi secara sinergis di ketiga ranah hasil belajar ini secara kolektif berkontribusi pada pencapaian hasil belajar siswa yang lebih komprehensif dan holistik.

Meskipun efektivitas *wordwall* terbukti secara luas, beberapa penelitian juga secara implisit atau eksplisit menyiratkan bahwa keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada beberapa faktor pendukung. Ini termasuk peran krusial guru dalam merancang dan mengintegrasikan aktivitas *wordwall* secara pedagogis yang tepat, ketersediaan infrastruktur teknologi (seperti konektivitas internet yang stabil dan memadai), serta aksesibilitas perangkat (komputer, tablet) yang cukup bagi setiap siswa. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini, temuan literatur secara konsisten mengukuhkan *wordwall* sebagai sebuah alat pembelajaran inovatif yang memiliki potensi besar untuk secara signifikan meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar.

PEMBAHASAN

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi elemen penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang kini populer digunakan di sekolah dasar adalah *wordwall*, *platform* edukasi interaktif berbasis permainan yang dapat membantu siswa belajar dengan lebih menyenangkan dan efektif. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan motivasi, pemahaman materi, dan hasil belajar siswa. Media ini memberikan manfaat yang signifikan dalam pembelajaran baik secara daring maupun luring, yang tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi tetapi juga meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa selama proses belajar.

Penggunaan *wordwall* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui permainan edukatif yang interaktif, siswa lebih termotivasi dan tertarik dalam mempelajari materi, sehingga pembelajaran yang awalnya cenderung monoton menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. *wordwall* membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang memancing interaksi aktif, sehingga siswa lebih berani mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa *wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat yang mendukung pengembangan keterampilan sosial dan kognitif siswa.

Namun, efektivitas *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa juga bergantung pada keterampilan dan kreativitas guru dalam merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Guru perlu memastikan bahwa konten dalam Wordwall sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, serta menyediakan variasi aktivitas yang menantang dan menyenangkan bagi siswa. *Wordwall* akan memberikan hasil yang optimal jika guru mampu mengintegrasikannya dengan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan kontekstual. Secara keseluruhan, berbagai penelitian menunjukkan bahwa *wordwall* adalah media yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Wordwall* tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa, baik secara individu maupun dalam kelompok. Media ini dapat menjadi inovasi pembelajaran yang membantu siswa tidak hanya memahami materi akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan-keterampilan penting lainnya. Dengan begitu, penggunaan *wordwall* dapat dipertimbangkan sebagai bagian dari metode pengajaran yang inovatif dan relevan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar di Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar. *Wordwall*, sebagai media pembelajaran interaktif berbasis digital yang kaya akan permainan edukatif, terbukti secara konsisten mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Wordwall berkontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep yang lebih mendalam dan retensi materi jangka panjang. Selain itu, aplikasi ini juga menstimulasi pengembangan berbagai keterampilan kognitif tingkat tinggi, seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta mendukung pembelajaran mandiri melalui fitur umpan balik instan. Fleksibilitas desain *wordwall* memungkinkan guru untuk menyesuaikan konten dan tingkat kesulitan, sehingga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

Secara holistik, dampak positif *wordwall* tidak hanya terbatas pada ranah kognitif, tetapi juga meluas ke ranah afektif (peningkatan minat dan sikap positif terhadap belajar) dan psikomotorik (pengembangan ketangkasan dalam penggunaan perangkat digital).

Meskipun efektivitas *wordwall* terbukti luas, perlu ditekankan bahwa keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada kreativitas dan keterampilan guru dalam merancang dan mengintegrasikan aktivitas Wordwall secara pedagogis yang tepat, serta ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai. Dengan demikian, Wordwall merupakan inovasi pembelajaran yang relevan dan memiliki potensi besar untuk secara signifikan meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alinda, R., Barus, B., & Rohman, F. (2023). PENGEMBANGAN PROFESIONALISME GURU DI MAS PONDOK PESANTREN AL- QOMARIYAH. Juni, 4(1), 289–295. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
- Fadil, K., & Isna Alfaien, N. (2023). PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIKAN DASAR MELALUI IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DALAM MEWUJUDKAN SUISTANABLE DEVELOPMENTS GOAL’S. In Attadib: Journal of Elementary Education (Vol. 7, Issue 2).
- Febriana, A., & Salam, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 22 Semarang. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/SOSIOLIUM>
- Indra Sukma, K., Handayani, T., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR. Jurnal Cakrawala Pendas, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767>
- Kateketik, J. I., Teologi, P., Budaya, D., Ucha, G. V., Putra, D., Irfannisa, I., & Kinasih, M. S. (2024). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR DALAM MENCAPAI TUJUAN INTRUKSIONAL. 07(01), 49–57. <https://doi.org/10.63037/ivl.v7i1>
- Megah, D., Lenti, P., & Fardhani, I. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP. In UNIVERSITAS NEGERI MALANG SABTU (Vol. 8).
- Naisya Ramadhani, Putri Imatriyani Sholekhah, & Ade Yolla Dliaul Aulia. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas Empat Sd 4 Dersalam Dalam Menyelesaikan Soal Cerita. Student Scientific Creativity Journal, 1(5), 130–139. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i5.1953>.
- Nur Isnaini, S. (n.d.). PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SEKOLAH DASAR. In ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar (Vol. 7, Issue 1).
- Nur Laila, I. (2024). Dampak Kecanduan Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial dan Bahasa Anak.

- Pratama, M. P., Hasanah, F. N., Pgsd, P., Psikologi, F., Pendidikan, I., Sidoarjo, U., Pendidikan, P., & Informasi, T. (n.d.). Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD. <http://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/eduproximaEDUPROXIMA6>
- Qomaria, E., Sumarno, S., Roshayanti, F., & Utami, S. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa. In Ainara Journal (Vol. 5, Issue 4). <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>.
- Ratulangi, A. G., Kairupan, B. H. R., & Dundu, A. E. (2021). Adiksi Internet Sebagai Salah Satu Dampak Negatif Pembelajaran Jarak Jauh Selama Masa Pandemi COVID-19. Jurnal Biomedik:JBM, 13(3), 251. <https://doi.org/10.35790/jbm.13.3.2021.31957>