

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD NEGERI 1 JATIGUNUNG

Rizal Wijaya Kusuma¹, Ayatullah Muhammadin Al Fath², Afid Burhanuddin³

^{1 2 3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

Email: rizalwijayakusuma13@gmail.com; ayatullah200289@gmail.com;
afidburhanuddin@gmail.com

Abstrak

Penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar belakangan ini semakin meningkat, apabila penggunaannya secara berlebihan dapat membuat kemampuan interaksi sosial pada siswa menurun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *gadget* siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung, kemampuan interaksi sosial siswa dalam mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung, dan dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil Penelitian pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung, sebagai berikut: (1) Siswa kelas IV dengan jumlah 26 siswa, termasuk pengguna *gadget* berjenis *smartphone*; (2) kemampuan interaksi sosial siswa kelas IV pada saat pembelajaran IPS di kelas termasuk rendah; (3) Penggunaan *gadget* pada siswa berdampak negatif terhadap kemampuan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran IPS. Dampak negatif tersebut berupa siswa berbicara kepada gurunya dengan bahasa yang kurang halus (dalam Bahasa Jawa adalah *ngoko*), siswa kurang percaya diri, siswa kurang berinteraksi dengan teman, dan siswa kurang fokus ketika diberikan materi.

Kata kunci: *Gadget*, Interaksi Sosial, Pembelajaran IPS.

Abstract

The number of gadget users in elementary school students has recently increased. If this habit is sustainable, it can make students social interaction skills decrease. This study aims (1) to determine the gadget users for fourth-grade students at SD Negeri 1 Jatigunung, (2) students' social interaction skills in social studies subjects for class IV SD Negeri 1 Jatigunung, and (3) the impact of using gadgets on students social interaction skills in social studies learning for fourth-grade students at SD Negeri 1 Jatigunung. The type of research was descriptive qualitative. Data collection techniques were observation, interviews, and documentation. The results of the study on fourth grade students of SD Negeri 1 Jatigunung, are as follows: (1) Grade IV students with a total of 26 students, including smartphone users; (2) the social interaction ability of fourth grade students during social studies learning in class is low; (3) The gadget users on students has a negative impact on students social interaction skills in social studies learning. The negative impacts were the unpolite students speaking to their teachers in less refined language (Javanese ngoko), students less confidence, students do not interact with friends, and students less focus when given the theory.

Keyword: *Gadget*, Social Interaction, Social Studies Learning.

PENDAHULUAN

Kehadiran teknologi kini terus mengalami kemajuan yang sangat pesat hampir mencakup semua lini kehidupan, terutama pada bidang informasi dan komunikasi yang

memiliki alat komunikasi yang bernama *gadget*. *Gadget* memiliki beragam jenis dan bentuknya, salah satu yang sering ditemui berupa *smartphone*. Penggunaan *smartphone* dapat menimbulkan pengaruh negatif terhadap pemakainya terutama anak-anak. Anak menjadi sulit untuk belajar bagaimana berkomunikasi dan bersosialisasi secara alami, anak tidak mampu mengenali dan berbagi macam emosi seperti simpati, sedih atau senang, dan anak tidak merespon hal yang berada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal (Sari & Mitsalia, 2016). Maka dari itu, ketergantungan pada *smartphone* cepat dirasakan apabila dilakukan secara terus-menerus dalam durasi waktu yang lama dalam satu kali penggunaan dan mengakibatkan anak tidak dapat belajar secara alami bagaimana berkomunikasi dan bersosialisasi.

Bermain *smartphone* dengan durasi waktu yang berlebihan tidak baik untuk anak-anak. Penggunaan *gadget* pada anak terlalu lama secara terus menerus dan tidak tepat berdampak pada sikap tidak peduli baik dalam lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan sekitar (Abdulatif & Lestari, 2021). Perubahan perilaku pada anak akibat dari kecanduan *smartphone* berupa anak menjadi sensitif, emosional, dan kesehatannya menjadi terganggu kesehatannya (Ramadhani, dkk., 2020). Perubahan perilaku anak setelah ketergantungan *smartphone* yang berdampak pada psikologisnya dapat membuat perubahan perilaku pada anak yang menjadi sensitif, mudah emosional, dan gangguan kesehatan, sehingga ketergantungan pada *smartphone* berdampak buruk pada sisi keluarga maupun lingkungan sekitar.

Pengawasan orang tua dalam mengawasi anak saat bermain *smartphone* sangat diperlukan. Tanpa pengawasan orang tua pada anak yang telah diberikan *smartphone* cenderung memunculkan efek negatif (Syifa, dkk., 2019). Dampak negatif terjadi akibat penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada anak dapat berupa daya konsentrasi turun dan membuat anak menjadi malas (Wijaya & Nugroho, 2021). Orangtua berperan mengawasi dan mendidik anaknya dalam bermain *gadget* untuk memberikan arahan yang baik bagi anak, karena *gadget* tidak hanya memiliki efek positif tetapi juga memiliki efek negatif (Najwa, 2021). Peran orang tua dalam mendidik serta mengawasi anaknya bermain *smartphone* sangat diperlukan, penggunaan secara berlebihan dapat menurunkan daya konsentrasi anak dan membuat anak menjadi malas untuk melakukan suatu kegiatan.

Kemampuan interaksi sosial pada siswa SD Negeri 1 Jatigunung mengalami perubahan ketika pandemi berlangsung. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV, penggunaan sistem pembelajaran daring berupa *WhatsApp Group* dan *Google Classroom* membuat siswa lebih sering bermain *gadget* daripada sebelumnya. Awal pembelajaran di kelas setelah *new normal* dimulai, kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan teman dan gurunya mengalami penurunan. Terjadi perubahan gaya bahasa yang berbeda pada gurunya setelah pandemi yaitu tutur bahasa yang santun seolah menghilang. Sehingga, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui penggunaan *gadget* siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung, untuk mengetahui kemampuan interaksi sosial siswa dalam mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung, dan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung.

GINANJAR, dkk. (2018) dengan judul "Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar", menyatakan bahwa hasil penelitian menyatakan bahwa: 1) Frekuensi penggunaan gadget rata-rata tergolong sedang. 2) Proses pembelajaran IPS rata-rata tergolong sangat baik. 3) Upaya guru dalam meningkatkan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan gadget adalah melalui peningkatan personal sosial siswa, optimalisasi pengaruh teman dekat, memberikan gambaran positif dan negatif,

menyusun langkah dan jadwal kegiatan.

Sianturi, (2021) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar", menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia SD sangat mempengaruhi perkembangan siswa terutama dalam interaksi sosial. Penggunaan gadget dengan jangka yang panjang dan setiap hari bisa membuat siswa berkembang kearah pribadi yang antisosial.

Domitila, dkk. (2021) dengan judul "Analisis Penggunaan *Gawai* terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang", menyatakan bahwa hasil penelitian menyatakan penggunaan *gawai* terhadap interaksi sosial siswa Sekolah Dasar Negeri 91 Kota Singkawang berpengaruh terhadap interaksi sosial diantaranya siswa kurang sopan dalam berbicara dan bersikap, siswa acuh tidak acuh terhadap proses pembelajaran di kelas, siswa jadi malas belajar, siswa kurang berinteraksi dengan temannya, siswa lebih banyak main game daripada belajar, dan siswa menjadi pemalu.

Rini, dkk. (2021) dengan judul "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar", menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh positif dan pengaruh negatif. Dampak positif *gadget* untuk anak adalah mempermudah komunikasi, media hiburan untuk anak, meningkatkan kenyamanan anak dalam belajar, dan meningkatkan pengetahuan. Sedangkan dampak negatifnya yaitu anak kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Jatigunung, yang beralamat di Jalan Pacitan-Lorok Km 21, Dusun Krajan, Desa Jatigunung, Kecamatan Tulakan, Kabupaten Pacitan, Provinsi Jawa Timur dan dilakukan pada Bulan Juli 2022.

Sumber Data Penelitian

Sumber data pada penelitian ini adalah siswa kelas IV sebagai *informan*, guru kelas sebagai *key Informan*, dan kepala sekolah sebagai *responden*.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan hasil penelitian menggunakan teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Maka, instrumen yang digunakan penelitian ini sebagai intrumen utama, yaitu peneliti sendiri (*human instrument*) dan instrumen bantu, yaitu pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi.

Keabsahan Data

Keabsahan data menggunakan teknik (Creswell, 2012: 259), yaitu triangulasi sumber dan *member check*.

Teknik Analisa Data

Analisa data pada penelitian ini (Miles dan Huberman, 2014: 16), yaitu pengumpulan data, penyajian data, dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Data Penelitian

SD Negeri 1 Jatigunung terletak di Jalan Pacitan-lorok Km 22 Dusun Krajan, Desa Jatigunung, Kecamatan Tulakan, Kabupaten Pacitan, Provinsi Jawa Timur. Kegiatan observasi dilakukan ketika pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung berlangsung. Jumlah sebanyak 26 siswa, terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Adapun nama dan jenis kelamin siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Daftar Nama Siswa

| No. | Nama | Inisial | Jenis Kelamin |
|-----|---------------------|---------|---------------|
| 1. | Ago Pradanu | AP | L |
| 2. | Alana Ranasya Denta | ARD | L |
| 3. | Alief Vianov A. B. | AVAB | L |
| 4. | Angga Jhemi F. | AJF | L |
| 5. | Arya Dwi Kusuma | ADK | L |
| 6. | Atria Zainata | AZ | P |
| 7. | Bryan Habib A. | BHA | L |
| 8. | Clarine Febyansa F. | CFF | P |
| 9. | Devika Aqila N. A. | DANA | P |
| 10. | Dwi Karista | DK | P |
| 11. | Dwi Purnomo | DP | L |
| 12. | Ekin Rahmad Jatmika | ERJ | L |
| 13. | Hanif Reza Afriano | HRA | L |
| 14. | Luis Agustina Mega | LAM | P |
| 15. | Muhammad Adil Z. | MAZ | L |
| 16. | Muhammad Faisal | MF | L |
| 17. | Naura Givanna V. | NGV | P |
| 18. | Naura Shafa Asilah | NSA | P |
| 19. | Racka Dwi P. | RDP | L |
| 20. | Ratih Nurul Islami | RNI | P |
| 21. | Reza Mahardika | RM | L |
| 22. | Rokhim Febriyan M. | RFM | L |
| 23. | Sendi Rasydan A. | SRA | L |
| 24. | Transmeta Yoga | TY | L |
| 25. | Vivi Dwi Andini | VDA | P |
| 26. | Zaviet Mazaya A. | ZMA | L |

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka pembahasan pada penelitian ini sebagai berikut:

Penggunaan gadget siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas IV, jumlah siswa yang mengikuti wawancara berjumlah 16 dari total 26 siswa merupakan pengguna *gadget*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ginanjar (2018), yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* pada siswa kelas IV SDN II Panumbangan memiliki frekuensi penggunaan *gadget* rata-rata tergolong sedang. Dari 16 siswa yang melakukan wawancara, terdapat satu siswa yang

mengetahui beberapa jenis *gadget* beserta fungsinya masing-masing. Siswa berjumlah 15 mengaku memiliki *smartphone* sendiri dan satu siswa menggunakan milik orang tua. Mereka rutin menggunakan *smartphone* semenjak terjadinya wabah pandemi yang pada saat itu proses pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan) menggunakan *WhatsApp Group* dan *Google Class Room*.

Siswa yang melakukan wawancara terdapat 15 siswa merasakan dampaknya, sedangkan, satu siswa mengaku tidak merasakan dampak negatifnya, ia mengaku bahwa matanya masih baik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rini (2021), menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh positif dan pengaruh negatif. Dampak negatif yang mereka rasakan berupa sakit mata, pusing, tangan pegal, lupa waktu, dan lupa belajar. Hal tersebut sejalan dengan dampak negatif penggunaan *gadget* hasil penelitian Chusna (2017), yang menyatakan bahwa dampak negatif dari *gadget* dapat merusak mata. Dampak positif yang mereka alami berupa mempermudah mencari informasi, belajar, dan sarana komunikasi.

Kemampuan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung.

Berdasarkan hasil observasi sejumlah 26 siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung, kemampuan interaksi sosial setiap siswa berbeda-beda. Hal ini sejalan dengan hasil Penelitian Sianturi (2021), menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia SD sangat mempengaruhi perkembangan siswa terutama dalam interaksi sosial. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa kurang memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Domitilia (2021), yang menyatakan bahwa siswa acuh tidak acuh terhadap proses pembelajaran di kelas.

Kurang percaya diri pada siswa tidak hanya terjadi ketika duduk di bangku, saat maju ke depan kelas tingkat kurang percaya diri siswa lebih tinggi, yaitu mereka menunjukkan raut muka datar atau tanpa ekspresi. Siswa kurang memiliki rasa untuk bersaing dengan teman-temannya, hal tersebut dibuktikan dengan tidak ada yang memberikan respon untuk angkat tangan, sehingga guru menunjuk seorang siswa untuk menjawab pertanyaan. Selain itu, didapati siswa yang tidak mau mengikuti proses pembelajaran dikarenakan walaupun berada di dalam kelas tetapi tidak mengikuti proses pembelajaran. Siswa tersebut cenderung acuh terhadap pembelajaran dan memilih untuk berbicara dengan temannya.

Perbedaan kemampuan interaksi sosial siswa berdasarkan durasi penggunaan terlama. Salah satu siswa selama proses pembelajaran ia lebih banyak diam, dalam arti bahwa siswa tersebut tidak ada reaksi untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan memberikan pendapatnya. Siswa tersebut ketika di dalam kelas lebih suka menyendiri, sehingga ia tidak memiliki teman sebangku. Sedangkan siswa satunya bisa menjawab pertanyaan dari guru, memiliki kepercayaan diri yang tinggi, dan mampu bersaing dengan teman-temannya. Namun, ketika proses pembelajaran berlangsung, ia celometan dan mengajak bicara temannya. Ia cenderung seperti tidak menghormati gurunya, terlihat siswa tersebut berpindah-pindah tempat dan ketika berbicara dengan gurunya tidak menggunakan bahasa yang halus.

Dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi bersama kepala sekolah, guru kelas, dan siswa kelas IV, maka dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa. Pertama siswa berbicara kepada gurunya dengan bahasa yang kurang halus (dalam bahasa jawa ngoko). Tutur kata yang diucapkan lebih cenderung ke arah yang

tidak halus atau sopan dalam bahasa Jawa menggunakan bahasa Jawa ngoko. Hampir semua siswa laki-laki dan perempuan terkadang masih menggunakan bahasa tersebut. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Domitilia (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan gawai terhadap interaksi sosial siswa Sekolah Dasar Negeri 91 Kota Singkawang berpengaruh terhadap interaksi sosial diantaranya siswa kurang sopan dalam berbicara dan bersikap.

Kedua, siswa kurang percaya diri. Kebanyakan siswa kurang percaya diri, terbukti selama proses pembelajaran para siswa masih malu-malu dan terlihat gugup saat diberikan pertanyaan. Ketika diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat tidak berani angkat tangan. Agar siswa menjawab pertanyaan harus diberikan sebuah stimulus agar siswa berani menjawab. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Domitilia (2021) yang menyatakan bahwa siswa menjadi pemalu.

Ketiga, siswa kurang berinteraksi dengan teman. Masih terdapat siswa yang jarang berinteraksi dengan temannya. Apabila temannya tidak ada yang memberikan interaksi terlebih dahulu dengannya, ia tidak akan berinteraksi. Siswa tersebut mengikuti pembelajaran di kelas, namun tidak merespon dan lebih banyak diam. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Domitilia (2021), yang menyatakan bahwa siswa kurang berinteraksi dengan temannya.

Keempat, siswa kurang fokus ketika diberikan materi. Terdapat siswa yang tidak fokus terhadap materi yang disampaikan oleh gurunya. Siswa tersebut lebih memilih untuk mengajak temannya mengobrol. Tidak ada reaksi dari siswa tersebut yang menunjukkan bahwa akan menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapatnya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Domitilia (2021), yang menyatakan bahwa siswa acuh tidak acuh terhadap proses pembelajaran di kelas.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian yang berjudul dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung, maka dapat disimpulkan siswa kelas IV dengan jumlah 26 siswa, termasuk pengguna gadget berjenis smartphone, kemampuan interaksi sosial siswa kelas IV pada saat pembelajaran IPS di kelas termasuk rendah, dan Penggunaan gadget pada siswa berdampak negatif terhadap kemampuan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran IPS. Dampak negatif tersebut berupa siswa berbicara kepada gurunya dengan bahasa yang kurang halus (dalam Bahasa Jawa ngoko), siswa kurang percaya diri, siswa kurang berinteraksi dengan teman, dan siswa kurang fokus ketika diberikan materi.

Saran

Ketergantungan siswa pada *gadget* dapat dicegah dengan upaya, yaitu dengan bimbingan dari orang tua memberikan pemahaman terkait dengan *gadget* baik fungsi maupun dampaknya, orang tua memberikan pemahaman bahwa interaksi yang baik adalah berinteraksi secara langsung dengan orang sekitar, pengawasan orang tua kepada anak seperti memberikan aturan-aturan penggunaan *gadget*, dan memberikan contoh yang bijak dalam menggunakan *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 No 1, 1490-1493.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17, 315-330.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Domitila, M. M., Wulandari, F., & Marhayani, D. A. (2021). Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6, 131-141.
- Ginanjar, G. G., Kosasih, & Elan. (2018). Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 5, 372-379.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Najwa. (2021). Pola Asuh Orang Tua dalam Mengantisipasi Dampak Penggunaan Gadget di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 5 No 1, 79-92.
- Ramadhani, I. R., Fathurohman, I., & Fardani, M. A. (2020). Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, 1 No 2, 96-105.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7, 1-6.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah TK AL Mukmin. *PROFESI*, 13, 73-78.
- Sianturi, Y. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276-284.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 527-533.
- Wijaya, A. S., & Nugroho, N. (2021). Dampak Gawai terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5 No 1, 103-114.