



# Meningkatkan Minat & Hasil Belajar Siswa dalam Berkomunikasi Bahasa Inggris melalui Metode *Role Play* pada Mata Pelajaran Memproses Reservasi Siswa

Luh Suardani\*

SMK N 2 Singaraja

## ARTICLE INFO

Article history:  
Received 25 November 2018  
Received in revised form 30 December 2018  
Accepted 10 January 2019  
Available online 25 February 2019

### Kata Kunci:

hasil belajar, minat belajar, role play

### Keywords:

*learning outcomes, learning interest, role play*

## ABSTRAK

Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran memproses reservasi dalam berkomunikasi bahasa Inggris pada mata pelajaran memproses reservasi siswa kelas XI AP 2 semester ganjil SMK Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018 setelah diterapkannya metode role play. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas XI AP 2 semester ganjil SMK Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 34 orang. Sedangkan objeknya adalah minat belajar dan hasil belajar siswa. Data minat belajar siswa dikumpulkan dengan lembar observasi, sedangkan data hasil belajar siswa dikumpulkan dengan tes unjuk kerja. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Role Play dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran memproses reservasi dalam berkomunikasi bahasa Inggris pada mata pelajaran memproses reservasi siswa kelas XI AP 2 semester ganjil SMK Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018.

## ABSTRACT

*The purpose of this study was to find out the increase in interest and student learning outcomes in subjects processing reservations in communicating English in subjects processing reservations for XI AP students in 2 odd semester Singaraja State Vocational High School 2017/2018 Academic Year after the role play method was applied. This research is classroom action research (PTK). The subjects in this class action research were students of class XI AP 2 odd semester Singaraja State Vocational High School 2017/2018 Academic Year, amounting to 34 people. While the object is interest in learning and student learning outcomes. Data on student interest in learning is collected by observation sheet, while student learning outcomes data are collected by performance tests. Data analysis used in this study used descriptive data analysis. Based on the research that has been done, it can be concluded that the application of the Role Play method can increase students' interest and learning outcomes on subjects processing reservations in communicating English on subjects processing reservation of XI AP class students in 2 odd semester Singaraja State Vocational School 2017/2018 Academic Year.*

Copyright © Universitas Pendidikan Ganesha. All rights reserved.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam hidup dan kehidupan manusia. Tidak ada manusia di dunia ini yang hidup tanpa pendidikan. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Pada umumnya pendidikan adalah dasar dari budaya dan peradaban. Menumbuhkan karakter pada diri sendiri juga merupakan tujuan dengan adanya pendidikan.

Berbicara mengenai pendidikan tentu tidak akan pernah terlepas dari bagaimana pendidikan itu dibentuk dan dengan tahapan yang seperti apa pendidikan itu dijalankan (Lestari 2018). Setiap negara memiliki satuan pendidikan tersendiri untuk membentuk aspek afektif, kognitif, psikomotor dari peserta didik sehingga peserta didik dapat berproses dan berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini. Untuk membentuk ketiga aspek tersebut, diperlukan suatu proses yang panjang dan berkesinambungan dari penerapan pendidikan itu sendiri. Di Indonesia misalnya, pendidikan karakter sudah ditanamkan sejak kali pertama peserta didik menginjakkan kaki di dunia pendidikan, sebut saja TK sampai pada tingkatan perguruan tinggi bahkan pada saat di dunia kerja dan dunia industri pun masih ditanamkan pendidikan karakter yang bersifat lebih pada penerapannya.

Proses pendidikan saat ini, tidak cukup rasanya apabila hanya direalisasikan dengan teori-teori yang monetun, perlu adanya sebuah implementasi yang sesuai dengan bidang sehingga teori yang didapat bisa dipraktekkan dilapangan secara langsung (Romadhona, 2018). Disamping itu juga, peserta didik akan lebih memahami teori yang diperoleh dengan memadukan antara teori dengan kondisi lingkungan, utamanya dalam membentuk calon pengajar yang profesional haruslah diterpa sejak dini.

Kualitas Sumber Daya Manusia menurut pencapaian Human Development Index ini, dapat kita simpulkan bahwa agenda utama pendidikan di Indonesia, yakni memanusiakan manusia, belumlah terwujud dengan baik. Hal itu dipicu antara lain oleh munculnya prahara akademik di lingkungan institusi pendidikan belakangan ini, seperti praktik kekerasan, perkelahian pelajar, serta adanya pelajar dan mahasiswa yang melakukan praktik tripping. Ironisnya, para intelektual calon ilmuan maupun ilmuan pun turut ambil andil dalam prahara akademik ini.

Tenaga pendidik (guru) yang memiliki tingkat profesionalisme kerja yang tinggi sangatlah dibutuhkan. Guru yang profesional dalam suatu negara akan berdampak positif pada peningkatan stabilitas nasional suatu negara. Hal ini tidak dapat dipungkiri karena dari tangan-tangan gurulah akan terlahir pion-pion sumber daya manusia yang handal dan berkualitas serta berpikiran progresif yang akan menentukan robah atau tegaknya peradaban di dunia.

Paket Keahlian Akomodasi Perhotelan merupakan salah satu program keahlian yang saat ini diminati oleh para calon siswa di SMK. Perkembangan pariwisata sangat pesat perubahannya, selain dibutuhkan oleh pihak industri kemampuan dari program keahlian pariwisata juga dapat membuka lapangan kerja sendiri. Materi pembelajaran dari paket keahlian Akomodasi Perhotelan langsung menyesuaikan kepada kebutuhan industri yaitu di hotel, seperti: receptionist, porter, linen, menyiapkan kamar untuk tamu (room) dan memproses reservasi. Di dalam sebuah pembelajaran di paket keahlian Akomodasi Perhotelan sangat ditekankan kepada reservasi, agar pada saat proses check in pun menjadi mudah dan cepat. Untuk itu dibutuhkan suatu pembelajaran yang tepat kepada siswa agar siswa mudah untuk melakukan kegiatan reservasi.

Perlu kita ketahui reservasi merupakan salah satu bagian departemen yang ada di hotel yang berada di bawah departemen front office, yang tugasnya adalah melakukan proses pemesanan kamar ataupun juga pembatalan pemesanan kamar. Salah satu kegiatan utama reservasi adalah proses meyakinkan tamu untuk menginap di hotel, dengan kata lain seorang reservasi pun mampu untuk menjual kamar dari segi marketing. Proses komunikasi adalah inti dari kegiatan reservasi, apabila seorang reservation agent salah dalam berkomunikasi maka proses pemesanan kamar bisa menjadi salah keterangan dan juga salah persepsi dalam pemesanan kamar.

Agar dapat memahami reservasi dengan mudah dan cepat, sebaiknya harus menggunakan teknik dalam penanganan pemesanan kamar ataupun reservasi. Salah satu tekniknya ialah efektif dalam komunikasi, karena permasalahan seperti ini merupakan masalah utama karena siswa sangat sulit berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris pada saat proses reservasi (Yohana, 2019). Saat ini pembelajaran di kelas hanya menekankan pada teori sedangkan pada saat memproses reservasi dibutuhkan komunikasi yang efektif sehingga apa yang diinginkan oleh tamu dapat dilaksanakan. Prosedur komunikasi dapat dipelajari dengan cepat, untuk itu peneliti membuat pelajaran dalam melakukan reservasi dalam penggunaan bahasa Inggris melalui metode "Role Play", sehingga siswa pun dapat mudah mencermati. Perlu kita ketahui pemesanan kamar tidak selalu dilakukan oleh tamu langsung

ke hotel, saat ini pun tamu bisa melakukan pemesanan dan pembatalan melalui telepon, fax & menggunakan media internet (e-booking).

Memproses reservasi adalah salah satu jenis kompetensi yang diajarkan pada siswa program keahlian Pariwisata kelas XI SMK Negeri 2 Singaraja. Dalam hal ini siswa dituntut untuk dapat memahami proses dan mempraktekan reservasi, yang meliputi dari pengisian dokumen pemesanan kamar (Supporting Dokumen) sampai proses pemesanan kamar, cashiering ataupun pembatalan kamar.

Berdasarkan pengalaman, peneliti melihat bahwa antusias & motivasi siswa dalam pelajaran memproses reservasi ini masih kurang, pada saat ujian kompetensi pun siswa masih sangat sulit untuk memahami komunikasi dengan bahasa Inggris dengan tepat. Banyak siswa yang merasa sulit sehingga kurang minat dalam pembelajaran, berdasarkan pengamatan kelas siswa pun masih kurang aktif dan juga bertanya, akibatnya jika disuruh menjawab ataupun praktek siswa banyak sekali ketakutan karena pemahaman mereka masih kurang. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan "Penelitian Tindakan Kelas" dengan metode pembelajaran Metode "Role Play".

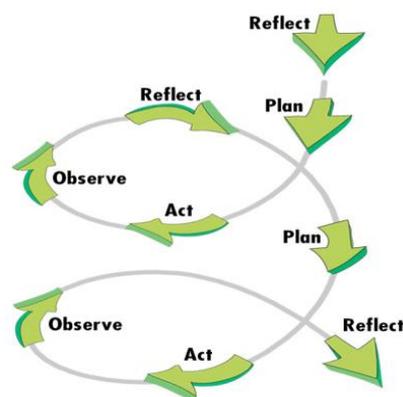
Suatu pendekatan yang menarik ini dapat menarik dalam mengembangkan kreatifitas, model "Role Play" (Bakharuddin Ahmad) ini merupakan strategi pengajaran yang baik sekali untuk mengembangkan kreatifitas dalam memahami praktek dan materi memproses reservasi. (Joyce dan Weil, 1980:182). Dalam proses pengajaran, pengembangan dimensi kreatifitas sangatlah penting dan dapat dilaksanakan melalui berbagai kegiatan (Fatmawati, 2018). Untuk mencapai pembelajaran yang sesuai dan proporsional, perlulah dilakukan sikap kreatif sejak dini, karena di dunia pariwisata dan perhotelan dibutuhkan kreatifitas dalam mengembangkan karir. Untuk itu model pembelajaran "Role Play" perlu dilaksanakan untuk diuji efektifnya dalam meningkatkan minat dan nilai pada siswa kelas XI AP2, apakah penerapan model pembelajaran "Role Play" dapat meningkatkan nilai siswa.

Melihat uraian di atas, maka pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini penulis mengambil judul "Meningkatkan Minat & Hasil Belajar Siswa Dalam Berkomunikasi Bahasa Inggris Melalui Metode Role Play Pada Mata Pelajaran Memproses Reservasi Siswa Kelas XI AP 2 Semester Ganjil SMK Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018".

## 2. Metode

Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Singaraja Lokasinya di Jalan Srikandi No. 9 Singaraja. Disini terdapat 34 rombongan belajar terdiri dari 4 program keahlian, yang terdiri dari program keahlian Akomodasi Perhotelan, Tata Boga, Kecantikan Kulit dan Rambut serta program keahlian Tata Busana dengan guru pengajar sebanyak 96 orang guru. Visi dari Sekolah SMK Negeri 2 Singaraja adalah Berdisiplin, berkualitas dan berdaya saing secara global. Sekolah ini menjadi contoh Pilot Project Undang - Undang berlalu lintas serta menjadi contoh Sekolah yang berkarakter bangsa anti korupsi. Dimana dengan adanya pendidikan dan pelatihan mampu menghasilkan tamatan profesional menguasai IPTEK mandiri, bersaing, di dunia kerjatingkat Nasional maupun Internasional.

Penelitian ini akan dilakukan dalam mata pelajaran memproses reservasi pada kelas XI AP2 Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018 di SMK Negeri 2 Singaraja. Subyek penelitian adalah siswa kelas XI AP2 yang berjumlah 34 orang siswa yaitu 16 orang siswa perempuan dan 18 orang siswa laki - laki. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang prosesnya disajikan seperti Gambar berikut.



Gambar 1. Metode penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart

Penelitian direncanakan akan berlangsung selama dua siklus, yang masing-masing terdiri dari: perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Tiap siklus minimal akan terdiri dari tiga pertemuan tatap muka sehingga keseluruhan penelitian akan terdiri dari sekitar sembilan pertemuan tatap muka, namun dalam pelaksanaan penelitian ini siklus akan berjalan 2 siklus (*Kemmis & McTaggart*).

Siklus ini akan berjalan terus sampai kriteria keberhasilannya tercapai, yaitu mencapai nilai KKM 80. Walaupun demikian penelitian telah berlangsung selama 2 siklus, lalu akan terus dilakukan selama kkm belum tercapai.

Data hasil praktek siswa akan dianalisis dengan statistik deskriptif, seperti rata-rata presentase. Peningkatan hasil praktek akan dilihat dari kecenderungan kenaikan skor rata-rata dari siklus-ke siklus. Data dari lembar observasi dan pedoman wawancara akan dianalisis secara kualitatif, kemudian dilihat juga kecenderungan dari siklus ke siklus.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pada siklus pertama, Indikator yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mampu menjalankan skenario "Role Play", siswa diharapkan dapat menghafalkan skenario yang sudah diberikan oleh guru lalu menghafalkannya, karena di dalam skenario tersebut terdapat bagian-bagian seperti : greeting, facility, identify, recap & closing. Di dalam bagian tersebut terdapat bagian - bagian percakapan antara petugas reservasi dengan tamu.

Pada kegiatan pembelajaran pertemuan pertama, praktisi memulai pembelajaran dengan memastikan kondisi psikis dan psikis siswa dalam keadaan yang siap dalam belajar. Setelah menyampaikan apersepsi, selanjutnya menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik setelah proses pembelajaran selesai dalam waktu 3 kali pertemuan. Setelah itu siswa melaksanakan praktek dengan teman kelompoknya dengan berlatih, setelah itu mereka cukup mampu berlatih, mereka langsung meminta secara antusias untuk dinilai.

Dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus pertama, secara umum peserta didik sangat bergairah dalam belajar. Pembelajara "Role Play" membuat siswa tidak jenuh dalam memperoleh kompetensi. Berdasarkan pada observasi "Role Play" siswa belum sepenuhnya menghafal raktek tersebut dan banyak bagian-bagian yang belum dihafalkan. Untuk itu perlu diberikan penekanan kembali kepada siswa untuk menghafal secara sistematis sehingga pada saat praktik kedua bisa menjalankan skenario secara lancar. Setelah itu siswa diberikan waktu untuk menghafal sampai dengan satu minggu lamanya dan mempersiapkan kegiatan praktek yang kedua, selain itu siswa diminta untuk lebih lepas dan percaya diri.

Kegiatan pembelajaran pada siklus I belum mengalami peningkatan, dari 34 siswa, ada 7 orang yang mendapat nilai dibawah KKM dengan rata - rata nilai hasil belajar 80,88%. Siswa berkomitmen dengan teman sekelompoknya untuk berusaha lebih giat belajar agar menjadi kelompok yang terbaik. Namun karena waktu yang membatasi penelitian sehingga membuat proses penghapalan menjadi sedikit tertunda. Pada siklus I perlu diketahui siswa cukup antusias saat ditunjukkan materi yang akan dipelajari, antusias saat diinformasikan menggunakan metode "Role Playing", secara suka rela menawarkan diri sebagai pemain, memperhatikan penjelasan guru secara seksama & sebagai pemain sungguh-sungguh dalam memainkan peran & hafal dialog. Namun terdapat kendala yaitu kepercayaan diri yang belum mumpuni. Untuk itu diadakan siklus kedua yang mana nantinya siswa bisa menghafal "Role Play", dan ditekankan agar lebih percaya diri sehingga dapat tenang dalam menjalankan praktik "Role Play".

Pada tindakan yang kedua, ada sebuah temuan yang harus diperhatikan yaitu sistematis dialog. Namun pada saat evaluasi, hampir seluruh peserta didik dapat menjalankan praktek dengan baik. Hal ini secara konsep dan hafalan ada peserta didik ada yang belum paham dengan sistematis dialog dengan sesuai, tetapi secara spontan mereka telah mengerti tentang hal-hal yang harus dilakukan. Selain itu siswa diminta lebih lepas dan percaya diri.

Dari hasil pelaksanaan tindakan siklus kedua, berdasarkan lembar observasi hasil praktisi yang diisi oleh guru kelas XI SMK Negeri 2 Singaraja, tidak ada hal penting yang menjadi catatan observer terhadap praktisi dan secara umum kegiatan pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan tetap menggairahkan peserta didik dalam belajar. Penilaian praktik pada saat pembelajaran tetap dilakukan oleh guru. Berdasarkan lembar ceklist yang diisi melalui pengamatan secara langsung menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik sudah mampu melakukan praktik dengan cermat dan sopan dengan pelanggan. Dari 34 siswa kelas XI AP2 Semester Ganjil semua siswa sudah memenuhi mencapai nilai sesuai KKM, dengan rata - rata nilai 87,18% dan minat pembelajaranpun siswa juga membaik karena dari segi antusias siswa dapat memberikan gambaran bahwa siswa dapat menjalankan praktek dengan percaya diri.

Berdasarkan hasil penelitian di kelas secara keseluruhan, maka penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Pembelajaran dengan metode "Role Play" dapat meningkatkan minat dalam berkomunikasi bahasa Inggris pada mata pelajaran memproses reservasi kelas XI AP2Semester Ganjil SMK Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018. Peningkatan ini diketahui pada saat siswa diberikan informasi oleh peneliti untuk melaksanakan pembelajaran dengan metode Role Play, selain itu peneliti membuat observasi mengenai minat siswa naik menjadi drastic, karena melalui pembelajaran dengan metode Role Play, siswa bisa cepat memahami dan menghafal memproses reservasi dari dialog sehingga siswa pun bisa paham dengan apa yang sudah diberikan. Pada siklus I minat siswa sudah terlihat dapat memberikan masukan yang positif, namun karena pada siklus pertama siswa baru diberikan dialog mengenai Role Play sehingga pada saat mencoba praktek siswa masih banyak yang gugup serta grogi dan tidak memahami dialog yang sudah dibuat. Untuk itu diadakan penekanan kembali kepada siswa pada akhir pembelajaran, bahwa diperlukan kepercayaan diri untuk menjalankan dialog yang diberikan. Dilihat dari segi minat pembelajaran siswa menunjukkan bahwa (1) siswa antusias saat ditunjukkan materi yang akan dipelajari sebesar 100%, (2) siswa antusias saat diinformasikan menggunakan metode Role Playing sebesar 94,1%, (3) siswa secara sukarela menawarkan diri sebagai pemain sebesar 97,1%, (4) siswa memperhatikan penjelasan guru secara seksama sebesar 100% (naik 23,18%), (5) siswa sebagai pemain sungguh-sungguh dalam memainkan peran & hafal dialog 73,5% (naik 11,7%)

Berdasarkan hasil pengamatan, maka rata - rata minat belajar siswa meningkat dari 85.88% menjadi 92.94%. (meningkat 7.06%). Dari hasil belajar siswa menunjukkan bahwa dengan metode Role Play dalam berkomunikasi dengan bahasa Inggris pada mata pelajaran memproses reservasi kelas XI AP2Semester GanjilTahun Pelajaran 2017/2018 meningkat dari hasil belajar yang diperoleh pada siklus I dan siklus II siswa yang sudah tuntas dari 27 orang meningkat menjadi 34 orang, siswa yang sudah tuntas belajar meningkat menjadi 100%, dengan rata - rata nilai dari 80,88% meningkat menjadi 87,18%. (6,30%) Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu mempraktekkan pembelajaran reservasi dengan menggunakan metode Role Play.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan yaitu penerapan metode Role Play dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran memproses reservasi dalam berkomunikasi bahasa Inggris pada mata pelajaran memproses reservasi siswa kelas XI AP 2 semester ganjil SMK Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018.

Saran yang dapat diajukan dari diadakannya penelitian ini adalah (1) Disarankan kepada guru-guru SMK Negeri 2 Singaraja agar dalam mengajar reservasi menggunakan metode pembelajaran "Role Play" yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga tidak lagi adanya strategi belajar yang monoton yang menyebabkan terjadinya kebosanan peserta didik. (2) Disarankan kepada peneliti lain agar dapat mengangkat variable lain, yang belum terjangkau dalam penelitian ini.

#### Daftar Rujukan

- Baroroh, K., 2011. Upaya meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui penerapan metode role playing. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(2).
- Fatmaningsih, Z., Sugiharto, D.Y.P. and Hartati, M.T.S., 2018. MENINGKATKAN SIKAP DISIPLIN BERLALU LINTAS MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 7(1).
- Joyce, Bruce and Weil, Marsha. 1980. *Models of Teaching (Second Edition)*. Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Kemmis, S & Mc Taggart, R. 1998. *The Action Research Planner*, Third Edition. Victoria: Deakin University.
- Khairani, R., Lipoeto, N. I., & Ristono, B. (2018). Perbandingan Efektifitas Penyuluhan Kesehatan Gigi Metode Dongeng (Storytelling) Dengan Metode Bermain Peran (Role Play) Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Andalas Dental Journal*, 5(1).

- Lestari, E.D., 2018. Manajemen Persekolahan: Pengembangan Song, Word Map, Game dan Role Play Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Speaking Skill Dan Keterlibatan Siswa Kelas III SD Kristen Pelita Bangsa Lumajang. *Manajemen Bisnis Kompetensi, 13*(1).
- Romadhona, F.T. and Yundra, E., 2018. Pengembangan Edugame Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Role Play Game (Rpg) Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Tav Di Smkn 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 7*(2).
- Soenanrno Adi. 2006. Front Office Management. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Yulia Siska. 2010. Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak Al-Kautsar. Bandar Lampung. Penelitian Tindakan Kelas.
- Yohana, F.M., Pratiwi, H.A. and Susanti, K., 2019. Penerapan Metode Role Play Storytelling dengan Menggunakan Media Poster Pada Kemampuan Berbahasa Inggris Mahasiswa Desain Komunikasi Visual. *Magenta| Official Journal STMK Trisakti, 3*(1), pp.397-408.
- Zaki, R., Werdati, S. and Dewi, F.S.T., 2009. Efektivitas Role Play, penayangan VCD dan modul dalam meningkatkan keterampilan komunikasi terapeutik mahasiswa Stikes Jenderal Ahmad yani Yogyakarta. *Berita Kedokteran Masyarakat, 25*(3), p.125.