PENGEMBANGAN FLIPBOOK DIGITAL "MUBADALI" BERBASIS WEBSITE HEYZINE PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 5 SD SINDANG III

Diah Wulandari[1], Karmila Sari[2], Mega Raisya Octaura[3], Ani Nur Aeni[4]

[1,2,3,4]*Universitas Pendidikan Indonesia*
E-mail : [1]diahwulandari24@upi.edu,[2]karmila.sari@upi.edu,[3]mega.raisyaoctaura@upi.edu,
[4]aninuraeni@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan di abad ke-21 menuntut adanya inovasi dan adaptasi terhadap perkembangan teknologi. Kurangnya media pembelajaran yang interaktif menyebabkan materi sulit dipahami secara mendalam. Internet sebagai salah satu bentuk teknologi telah membuka peluang baru dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran flipbook digital berbasis heyzine dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Metode penelitian yang digunakan adalah D&D (Design and Development) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket. Uji kelayakan produk melibatkan 36 siswa kelas V SDN Sindang III. Hasil validasi kelayakan produk MUBADALI memperoleh persentase 92,5% (sangat layak) dari ahli materi dan 98,75% (sangat layak) dari ahli media. Adapun hasil perhitungan angket siswa menunjukkan persentase rata-rata mencapai 99,99% (sangat layak), serta rata-rata keseluruhan penilaian kelayakan produk sebesar 97% (sangat layak). Hal ini menunjukkan bahwa produk MUBADALI sangat layak digunakan berdasarkan standar tingkat pencapaian yang telah ditetapkan.

Kata Kunci : *Flipbook Interaktif, Heyzine, Media Pembelajaran, MUBADALI, Sejarah Kebudayaan Islam.*

PENDAHULUAN

Pada era digitalisasi, orang-orang bergantung pada kecanggihan teknologi akibat dari kemajuan zaman. [1] Era digitalisai saat ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang efektif, interaktif dan menarik. Pada era modern saat ini, kemajuan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan informasi berkembang sangat pesat, sehingga menjadi kebutuhan sekaligus tuntutan yang harus dikuasai oleh pendidik dan peserta didik. Namun, dalam praktiknya, penggunaan media tersebut tidaklah mudah untuk dipahami dan diterapkan. Dalam proses implementasinya juga seringkali ditemukan kendala dalam penyampaian materi pembelajaran, terutama materi yang bersifat abstrak atau kompleks. Materi ajar disampaikan dengan cara yang monoton, sehingga sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menerima, memahami, dan mengolah informasi yang diberikan. Proses pembelajaran yang kurang menarik serta minimnya kreativitas dari pendidik turut memengaruhi hal tersebut. [2] Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Oleh karena itu diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu mengatasi kendala tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif, interaktif dan menarik adalah flipbook. Flipbook merupakan media pembelajaran digital yang menyajikan materi dalam bentuk buku interaktif. Media ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara aktif, seperti membalik halaman, memperbesar gambar, dan memutar video.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook yang efektif, inovatif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan kualitas mutu pendidikan.

Dalam konteks ini, bahan ajar digital berbasis hyzine flipbook digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran yang menarik minat, menawarkan potensi untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa. Seberapa jauh pemahaman guru tentang bahan ajar digital yang mereka berikan pada siswa dan bagaimana dampak dari penggunaan bahan ajar digital ini terhadap keterampilan berpikir kritis siswa di tingkat sekolah dasar.[3] Dalam konteks ini, *flipbook* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan interaktivitas antara siswa dan materi yang dipelajari. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga diajak untuk aktif mengeksplorasi isi bahan ajar, sehingga dapat memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

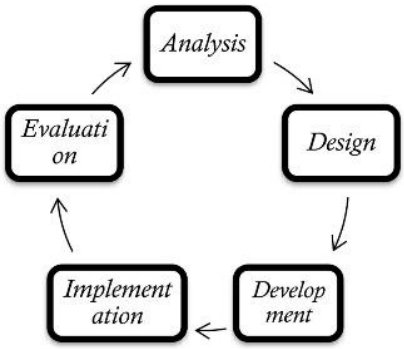
Namun demikian, efektivitas dari penggunaan bahan ajar digital seperti [4] *flipbook* sangat bergantung pada sejauh mana pemahaman guru terhadap media yang mereka gunakan. Guru perlu memahami bukan hanya cara mengoperasikan flipbook, tetapi juga bagaimana menyusun materi secara pedagogis agar sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Guru yang memahami potensi media digital dapat merancang bahan ajar yang lebih kontekstual, menarik, dan menantang, sehingga tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir siswa.

Artikel ini akan membahas proses pengembangan media pembelajaran flipbook, mulai dari tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan, hingga evaluasi. Selain itu, artikel ini juga akan menyajikan hasil uji coba media pembelajaran flipbook yang telah dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan produk flipbook MUBADALI dan memberikan pemahaman yang

lebih baik tentang proses pembuatan flipbook MUBADALI yang inovatif dan interaktif. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji seberapa efektif flipbook MUBADALI dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode D&D (Design and Development) atau yang lebih dikenal dengan desain dan pengembangan. Metode D&D adalah studi sistematis tentang proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk penciptaan produk dan alat instruksional dan non-instruksional dan model baru atau yang disempurnakan.[5] Model D&D memiliki 6 prosedur yang harus diikuti dari awal sampai akhir mencakup: 1) Identifikasi masalah, 2) Mendeskripsikan tujuan, 3) Desain dan pengembangan produk, 4) Uji coba produk, 5) Evaluasi hasil uji coba, dan 6) Komunikasi hasil uji coba. Model pengembangan yang akan peneliti gunakan adalah ADDIE (Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation) yang tergambar pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Model ADDIE
Sumber: Puspita Dewi et al., 2023[6]

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Data primer diperoleh melalui uji coba produk kepada siswa kelas 5 SDN Sindang III yang terdiri dari 36 siswa. Instrumen pengumumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk penilaian dan tanggapan terhadap produk. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penelitian lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan lembar angket respon dari peserta didik.

Kriteria penilaian dalam lembar validasi ahli media, validasi ahli materi, dan lembar respon peserta didik menggunakan skala interpretasi. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data melalui angket dengan skala Likert (4 = Sangat Setuju (SS), 3 = Setuju (S), 2 = Tidak Setuju (TS), 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)) yang diberikan kepada validator ahli materi dan ahli media. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menghitung skor rata-rata pada setiap aspek evaluasi produk menggunakan rumus skor rata-rata (1), serta menghitung persentase tanggapan angket (2). Kemudian tertera kriteria skala interpretasi yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

$$\bar{x} = \sum x \,/\, n \times 100\% \ldots (1)$$

$$\textit{Presentase Respon} = \textit{Perolehan skor total} \,/\, \textit{keseluruhan skor} \times 100\% \ldots (2)$$

Informasi:

x = Rata - rata
$\sum x$ = Total persentase yang diperoleh
N = Jumlah item kuesioner

Data yang sudah terkumpul di golongkan ke dalam tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Kriteria Kelayakan

Jangkauan	Kategori
76%- 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup Layak
0 – 25%	Kurang Layak

Sumber: Yuniar et al., 2021[7]

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

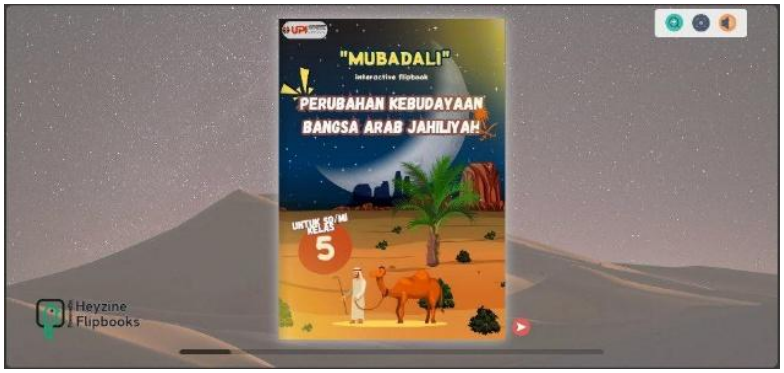
Media pembelajaran *flipbook* MUBADALI (Muhammad Pengubah Kebudayaan Arab Jahiliyah) dirancang untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Sekolah Dasar, mengingat masih terdapat beberapa siswa yang belum memahami dengan baik tentang sejarah kebudayaan Arab Pra-Islam serta kisah Nabi Muhammad SAW dalam merubah kebudayaan masyarakat Arab jahiliyah. Oleh karena itu, *flipbook* MUBADALI ini menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa kelas 5 SD untuk memahami materi tersebut. Media pembelajaran yang digunakan adalah *flipbook* berbasis *heyzine*. *Flipbook* menjadi salah satu media pembelajaran yang berwujud seperti buku cetak akan tetapi dalam bentuk digital. Tampilan *flipbook* sama persis seperti tampilan buku cetak yang dapat dibuka tiap-tiap lembarnya. *Flipbook* sebagai media pembelajaran digital dapat diakses menggunakan berbagai alat elektronik contohnya seperti *handphone*, laptop, komputer dan yang lainnya. *Flipbook* merupakan media yang mampu menyimpan berbagai materi pembelajaran yang lebih banyak dibandingkan dengan media lainnya. Flipbook merupakan salah satu bentuk multimedia pembelajaran yang berbentuk buku elektronik, yang dapat diakses melalui perangkat ponsel atau layar monitor, serta memungkinkan pengguna membuka setiap halamannya layaknya membaca buku konvensional. Selain terlihat seperti buku biasa, *flipbook* juga berfungsi sebagai media yang interaktif dengan memuat unsur video, audio, gambar, maupun animasi selain teks biasa.[8] Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa *flipbook* adalah media yang berguna untuk proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang harus dijelaskan secara lebih rinci agar siswa dapat memahami materi tersebut dengan baik. *Flipbook* MUBADALI ini menggabungkan berbagai elemen multimedia sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda-beda gaya belajar dan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih baik melalui visualisasi dan interaksi keterlibatan siswa. Oleh karena itu, *flipbook* MUBADALI merupakan sebuah

media pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan mutu proses belajar tentang sejarah kebudayaan Arab Pra-Islam dan kisah Nabi Muhammad SAW untuk siswa kelas 5 SD serta mendorong minat belajar siswa agar dapat belajar secara mandiri, kapan dan di mana saja.

Pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mengenai pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam materi Kebudayaan dalam Perspektif Islam dilakukan dengan mengikuti tahapan Model ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Tahapan pertama, Analisis, merupakan langkah awal dalam pengembangan. Pada tahap ini, peneliti menganalisis kurikulum, termasuk kompetensi dasar dan materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran flipbook. Materi yang dikembangkan dalam media ini berfokus pada "Sejarah Kebudayaan Islam". Selain itu, dilakukan pula analisis lingkungan belajar siswa untuk memahami kondisi pembelajaran di sekolah dan memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Tahap berikutnya adalah Desain pengembangan flipbook MUBADALI, sebagaimana ditunjukkan dalam gambar di bawah ini.



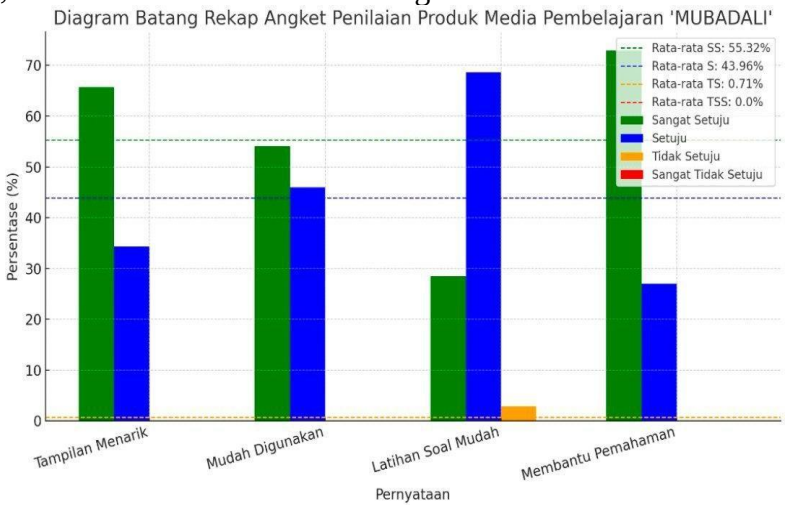
Gambar 2. Desain Sampul Depan

Selanjutnya, pada tahap pengembangan, peneliti merealisasikan desain yang telah dirancang menjadi sebuah produk yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan dilakukan dengan menyusun flipbook interaktif yang dirancang memuat materi sejarah Arab Pra Islam, Sejarah Nabi Muhammad beserta sahabatnya, dan Perkembangan Agama Islam. Flipbook ini diisi dengan materi pokok pembahasan, dilengkapi dengan video animasi pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi Kebudayaan dalam Perspektif Islam dengan baik dan benar. Podcast Islami yang berkenaan dengan materi guna menambah wawasan siswa mengenai materi terkait. Selain itu, untuk tahap evaluasi, peneliti menyediakan *game* yang didesain menjadi kuis interaktif menggunakan *Zep Quiz AI* untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan sebelumnya. Setelahnya, Produk yang telah dikembangkan kemudian menempuh proses validasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum diuji coba di sekolah dasar. Gambar produk yang telah dikembangkan dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 3. Desain Tampilan Isi Produk

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba media pembelajaran flipbook dalam proses pembelajaran PAI. Flipbook MUBADALI telah melalui tahap uji coba di SDN SINDANG III, dengan melibatkan 36 siswa kelas 5 SD sebagai partisipan. Setelah uji coba dilakukan, diperoleh hasil penilaian para siswa, ahli materi dan ahli media sebagai berikut:



Gambar 4. Rekap Penilaian Produk

Diagram data tersebut menunjukan bahwa siswa rata-rata berpendapat bahwa flipbook "MUBADALI" sangat membantu pemahaman mereka, tampilan produknya menarik, produknya mudah digunakan, kemudian isi materi yang terdapat dalam flipbook "MUBADALI" ini sesuai dengan materi pelajaran pengguna. Hasil diagram data yang disajikan diatas merupakan hasil dari pengisian angket kepada pengguna, yaitu siswa kelas 5 SD.

Selain penilaian dari pengguna, hasil data diperoleh dari ahli materi dan ahli media mengenai penggunaan flipbook "MUBADALI" ini. Berdasarkan hasil tersebut dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

Indikator	Persentase
Kesesuaian materi	100%
Sajian Materi	100%

Penulisan	98%
Dampak baik	100%
Rata-rata	99,5%
Kriteria	Sangat Layak

Keterangan: Validator adalah Guru Pendidikan Agama Islam SD Sindang III

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media

Indikator	Persentase
Kesesuaian produk	100%
Tampilan produk	100%
Kemudahan akses	100%
Dampak baik	100%
Rata-rata	100%
Kriteria	Sangat Layak

Keterangan: Validator adalah Dosen UPI Kampus Sumedang

Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Produk

No.	Ahli	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	99,5%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	100%	Sangat Layak
3.	Siswa	99,99%	Sangat Layak
	Rata-rata	**99,83%**	**Sangat Layak**

Pada tahapan terakhir yaitu evaluasi uji coba produk, ditemukan beberapa hambatan yang terjadi, pertama keterbatasan fasilitas berupa proyektor dan pengeras suara menyulitkan peserta dalam melihat dan mendengar materi dari jarak jauh. Namun, peneliti berhasil mengatasi masalah tersebut dengan alternatif lain. Hambatan kedua adalah ketidakstabilan jaringan internet, yang mengganggu kelancaran proses pembelajaran, mengingat produk berbasis web, koneksi internet yang kuat sangat penting. Hambatan ketiga adanya penggabungan dua kelas sehingga pembelajaran kurang kondusif. Selain itu, ditemui bahwa metode ceramah kurang efektif dalam menyampaikan materi sejarah yang kompleks, sehingga memerlukan pendekatan pengajaran yang lebih interaktif dan menarik. Meskipun demikian, semangat dan keterlibatan aktif siswa tetap tinggi, menunjukkan antusiasme mereka terhadap produk media pembelajaran MUBADALI ini.

Setelah melalui serangkaian tahapan penelitian, peneliti berhasil mengembangkan sebuah *Flipbook Digital* dengan judul MUBADALI (Muhammad Pengubah Kebudayaan Arab Jahiliyyah). *Flipbook* ini dirancang dengan struktur yang sistematis, mencakup beberapa halaman penting, dimulai dengan halaman judul yang menarik. Halaman berikutnya memperkenalkan tim pengembang yang berdedikasi di balik pembuatan produk ini. Pada halaman ketiga, disajikan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang jelas untuk mengetahui apa saja yang harus dicapai oleh siswa. Halaman keempat menampilkan empat gambar interaktif yang berfungsi sebagai *hyperlink*. Setiap gambar mengarahkan siswa ke halaman materi yang akan dibahas, hal ini memungkinkan

eksplorasi topik secara visual dan interaktif. Halaman 5 hingga 8 menyajikan sub-bab materi yang terstruktur, mulai dari kebiasaan bangsa Arab pra-Islam hingga peristiwa penting Hijrah Nabi ke Madinah. Selanjutnya, untuk memperkaya pengalaman belajar, halaman kesembilan menyertakan dua elemen multimedia: video *YouTube* dan *podcast Spotify*. Video *YouTube* menyajikan penjelasan materi yang lebih rinci dan mendalam, sementara *podcast Spotify* menawarkan wawasan tambahan tentang fakta-fakta menarik seputar masa Jahiliyah. Pada halaman terakhir menyertakan kuis interaktif dalam bentuk game yang dibuat dari *Zep Quiz Ai*.

Peneliti menggunakan *Zep Quiz AI* untuk menciptakan kuis yang lebih interaktif dan menarik secara visual, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini dipilih karena kuis konvensional seringkali monoton, dan *Zep Quiz AI* menawarkan solusi untuk memberikan sajian belajar yang lebih dinamis inovatif, dan menyenangkan melalui format game yang kreatif dan menyerupai permainan. Dalam *Zep Quiz AI*, siswa menggunakan avatar untuk menjelajahi lingkungan virtual. Di titik-titik tertentu dalam lingkungan tersebut, terdapat 'guru virtual' yang akan memberikan pertanyaan ketika avatar peserta mendekatinya. Kuis ini terdiri dari 20 soal, dengan rincian: 10 soal pilihan ganda, 5 soal esai, dan 5 soal benar/salah, yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dikembangkan sebuah media pembelajaran digital berbasis flipbook dengan nama MUBADALI (Muhammad Pengubah Kebudayaan Arab Jahiliyah) untuk membantu pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bagi siswa kelas 5 SD. Pengembangan produk ini mengikuti model ADDIE, meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Flipbook ini memuat berbagai elemen multimedia seperti video, podcast, serta kuis interaktif berbasis *Zep Quiz AI* untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam belajar. Hasil uji coba yang melibatkan 36 siswa di SDN Sindang III menunjukkan bahwa flipbook MUBADALI sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan rata-rata penilaian 97% dari siswa, ahli materi, dan ahli media. Meskipun terdapat beberapa hambatan, seperti keterbatasan fasilitas proyektor dan koneksi internet yang kurang stabil, media ini tetap berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah kebudayaan Islam. Penggunaan teknologi digital dalam flipbook ini memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan menarik, sehingga dapat menjadi alternatif media yang efektif dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama, penulis ucapkan Terima kasih kepada Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan berharga dalam penyelesaian penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Yati Sumiati, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Sindang III, yang telah memberikan izin dan dukungan untuk pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Ibu Popon Komalasari, S.Pd., selaku Wali Kelas 5, serta Ibu Septiyani Nurani Mulyati, S.Pd.I., selaku Guru PAI, yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini. Tak lupa, penulis juga berterima kasih kepada seluruh siswa kelas 5 SDN

Sindang III yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni AN, Fachrina AZ, Nursyafitri AA, Putri TA. Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah Untuk Meningkatkan Akhlakul Karimah Bagi Siswa Smp Kelas Viii. Al-Tsiqoh J Ekon dan Dakwah Islam. 2022;7(1):1-17. doi:10.31538/altsiq.v7i1.2208

Mursidi AP, Prananto IW, Arifani F, Setyawati R. Pengembangan Flipbook Interaktif untuk siswa kelas 5 sekolah dasar pada materi siklus air. J Ilm Pendidik Dasar. 2022;9(2):128. doi:10.30659/pendas.9.2.128-141

Novianti, Amelia M, Wahyuni MS, Aeni AM. Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Fun. J Jendela Pendidik. 2022;2(02):275-283.

Penerapan D, Fifo M. 1* , 2 1,2. 2023;09:17-23.

Puspita Dewi D, Aeni AN, Nugraha RG. Development of Website-Based Learning Media on the Practice of Pancasila on Student Learning Motivation. J Cakrawala Pendas. 2023;9(2):250-261. doi:10.31949/jcp.v9i2.4735

Rita C. Richey, J.D.K. WAN. . (Developmental Research: Studies of Instructional Design and Development). Published online 2009.

Rukhmana T. Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS) Page 25. J Edu Res Indones Inst Corp Learn Stud. 2021;2(2):28-33.

Yoanda Eka Putera, Salman Salman, Sakban Sakban, Deprizon Deprizon. Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa SD IT Ibnu Qoyyim Pekanbaru. ALFIHRIS J Inspirasi Pendidik. 2024;2(4):129-138. doi:10.59246/alfihris.v2i4.1027

Zahwa FA, Syafi'i I. Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Equilib J Penelit Pendidik dan Ekon. 2022;19(01):61-78. doi:10.25134/equi.v19i01.3963