JURNAL IKA : IKATAN ALUMNI PGSD UNARS **P-ISSN : 2656-4459**
Vol. XX No. X. Juli 20XX **E-ISSN : 2338-3860**
https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index

Pengaruh Pembelajaran Matematika Menggunakan media Interaktif *Wayground* (Update Quizizz) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Data Kelas 5 Di Sekolah Dasar Islam Al Abror

Anwar Hermanto[1], Winditiya Yuliana[2], Mufarrahatus Syarifah [3]
[1,2,3] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo
E-mail: anwarhermanto0802@gmail.com

Abstrak
Penelitian ini bertujuan menguji perbedaan hasil belajar matematika pada materi data antara siswa yang memperoleh pembelajaran berbantuan Wayground dan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional. Penelitian menerapkan pendekatan kuantitaatif dengan desain quasi-eksperimen. Populasi penelitian berjumlah 115 siswa kelas V SD Islam Al Abror. Sebanyak 57 siswa terlibat sebagai sampel, yang terdiri atas 28 siswa pada kelompok eksperimen dan 29 siswa pada kelas kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan Wayground dalam kegiatan Latihan dan evaluasi, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa media tersebut. Hasil belajar diperoleh melalui tes dan dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, serta uji-t dua sampel Independent berbantuaan SPSS Statistic. Rata-rata posttest kelompok eksperimen adalah 82,32, sedangkan kelompok kontrol rata-rata 74,83. Nilai signifikansi normalitas sebesar 0,123 dan 0,350, sementara uji homogenitas menghasilkan nilai 0,537; seluruhnya memenuhi syarat analisis parametrik. Uji-t menghasilkan nilai t sebesar 2,952 denga Sig.(2-tailed) 0,005. Temuan tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yeng signifikan. Wayground berpotensi digunakan sebagai media pendukung latihan, evaluasi, dan pemberian umpan balik pada pembelajaran matematika.
Kata kunci: Wayground,Quizizz, hasil belajar, matematika, materi data, media interaktif

Abstract
This study investigated differences in mathematics achievement on data-related topics between fifth-grade students who learned with Wayground and those who received conventional instruction. A quantitative quasi-experimental design was used. The population comprised 115 fifth-grade students at SD Islam Al Abror, and 57 students participated in the study: 28 in the experimental group and 29 in the control group. Wayground was used for practice and assessment activities in the experimental class, whereas the control class learned without the platform. Achievement data were collected through a test and examined using the Shapiro-Wilk test, Levene's test, and an independent-samples t-test in SPSS. The experimental group obtained a posttest mean of 82.32, compared with 74.83 in the control group. Normality significance values were 0.123 and 0.350, and the homogeneity test returned 0.537, indicating that parametric assumptions were met. The independent-samples t-test produced t = 2.952 and Sig. (2-tailed) = 0.005. Thus, the two groups differed significantly in mathematics achievement. Wayground may serve as a supporting medium for practice, assessment, and immediate feedback in elementary mathematics learning.
Keyword: Wayground; Quizizz; learning outcomes; mathematics; data material; interactive media

JURNAL IKA : IKATAN ALUMNI PGSD UNARS **P-ISSN : 2656-4459**
Vol. XX No. X. Juli 20XX **E-ISSN : 2338-3860**
https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index

PENDAHULUAN

Pedidikan dasar memiliki peran strategis dalam membangun kemampuan peserta didik karena pada tahap ini siswa memperoleh dasar pengetahuan, keterampilan,sikap, dan cara berpikir yang akan digunakan pada jenjang berikutnya. Pendidikan tidak cuma diarahkan ke penguasaan materi, tapi juga pada pembentukan kemampuan berpikir serta kesiapan siswa meghadapi perkembangan kehidupan dan teknologi.(Panoyo, 2024) menjelaskan bahwa Pendidikan menjadi unsur penting pembangunan sumber daya manusia, sedangkan (Munawir et al., 2025) menekankan pentingnya peran Pendidikan dalam membangun fondasi karakter peserta didik.

Perubahan kebutuhan belajar pada era digital mendorong guru untuk memilih strategi dan media sesuai karakteristik siswa. Kurikulum memberikan ruang guru untuk mengembagkan pembelajaran aktif, kreatif, dan kontekstual. (Larasati et al., 2024) menujukkan pemanfaatan media interaktif dapat mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih menarik. Karena itu, teknologi pembelajaran dapat ditempatkan sebagai sarana pendukung yeng membantu guru menyajikan materi, latihan, dan evaluasi dengan cara yang lebih variasi.

Matematika salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep sekaligus kemampuan menerapkan pengetahuan. Pembelajaran matematika pada SD tidak cukup apabila cuma memfokuskan kemampuan menghitung, karena siswa juga perlu mengembangkan penalaran yang logis, sistematis, dan analitis(Nurhaswinda et al., 2026). (Widad & Hadi, 2025) menyatakan bahwa pengalaman belajar matematika perlu diarahkan agar siswa mampu memahami konsep dan menggunakannya dalam berbagai konteks.

Alternatif yang digunakan untuk memperkaya kegiatan belajar matematika yaitu Wayground, yang merupakan pengembangan dari platform Quizizz. Media ini memungkinkan guru menyajikan pertanyaan dan latihan dalam format digital yang lebih interaktif.(Abidin & Rochmiyati, 2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz dapat berkaitan dengan peningkatan minat belajar, sedangkan (Nurdzizati et al., 2025) membahas penggunaan gamifikasi berbasis Quizizz sebagai sarana untuk mendorong motivasi belajar. Karakter interaktif tersebut memberikan peluang bagi siswa untuk memperoleh umpan balik setelah mengerjakan soal.

Pada materi data, siswa dituntut memahami informasi disajikan dalam bentuk tabel maupun diagram, kemudian membaca, mengelompokkan, membandingkan, dan menarik kesimpulan dari informasi tersebut. Kegiatan latihan yang diberikan secara bertahap melalui media digital dapat menjadi salah satu cara untuk memberi siswa kesempatan berlatih dan memperoleh informasi mengenai hasil pekerjaannya. (Devindra, 2024) melaporkan adanya pengaruh penggunaan media digital Quizizz terhadap hasil belajar matematika sekolah dasar. Temuan tersebut memberikan dasar untuk mengkaji pemanfaatan Wayground pada materi data.

Hasil observasi awal di SD Islam Al Abror menunjukkan bahwa capaian matematika siswa kelas V pada materi data masih belum optimal. Nilai yang diperoleh kelas 5A, 5B, 5C, dan 5D masing-masing adalah 45, 56, 60, dan 67, sedangkan KKTP yang digunakan sekolah adalah 75. Selain capaian yang belum memenuhi kriteria tersebut, kegiatan pembelajaran masih menghadapi persoalan berupa keterlibatan siswa yang belum merata dan pemanfaatan media yang belum optimal.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media yang dapat memberikan variasi dalam penyampaian materi dan latihan. Wayground dipilih karena menyediakan kegiatan kuis yang memungkinkan memmbantu siswa berinteraksi secara langsung. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian bertujuan mengetahui pengaruh media interaktif Wayground (Update Quizizz) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V pada materi data di SD Islam Al Abror.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *quasi ekperimen tipe Nonequivalent Contrl Group Design*. Dua kelompok yang telah tersedia di sekolah digunakan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.Kedua kelompok memperoleh pengukuran awal dan akhir, sedangkan perlakuan berupa pembelajaran dengan Wayground diberikan kepada kelompok eksperimen(Sugiyono, 2021). Ranvangan penelitian disajikan sebagai berikut:

Tabel 1 Desain Penelitian

JURNAL IKA : IKATAN ALUMNI PGSD UNARS **P-ISSN : 2656-4459**
Vol. XX No. X. Juli 20XX **E-ISSN : 2338-3860**
https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index

O	**X**	**O**
O	**-**	**O**

Keterangan : O1 daan O3 merupakan pengukuran sebelum perlakuan; O2 dan O4 merupakan pengukuran sesudah perlakuan; X adalah pembelajaran berbantuan Wayground.

Populasi mencakup 115 siswa kelas V. Sampel penelitian berjumlah 57 siswa, yaitu 28 siswa pada kelas eksperimen dan 29 siswa pada kelas kontrol. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. (Suarmika et al., 2024). Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar matematika pada materi data. Sebelum diterapkan, instrument diuji kepada 50 responden dan ditelaah oleh dosen ahli untuk menilai kesesuaian isi. Konsisten internal instrumen diperiksa menggunakan Cronbach' Alpha.

Data posttest dianalisis setelah memenuhi uji prasyarat. Distribusi skor diuji menggunakan Shapiro-Wilk, sedangkan kesamaan varians diperiksa melalui *levene's Test*. Apabila nilai signifikansi masing-masing pengujian melebihi 0,05, data dianggap memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Perbedaan rata-rata posttest selanjutnya diuji menggunakan *Independent Sample T-test* pada *SPSS Statistic 22.*

HASIL

Uji normalitas dan Homogenitas dengan menggunakan tingkat signifikansi 0,05. Untuk data yang berdistribusi normal dan homogen apabila signifikansi (*Sig.)* > 0,05. Jadi, data berdistribusi normal dam homogen. Analisis uji normalitas dan uji homogenitas data *posttest* hasil belajar matematika siswa kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol.

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasel Belajar Siswa	Kelas Eksperimen	.160	28	.064	.942	28	.123
	Kelas Kontrol	.120	29	.200*	.961	29	.350

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Analisis pertama dilakukan terhadap distribusi data posttest. Uji normalitas memakai *Shapiro-Wilk* menggunakan aplikasi SPSS *Statistic 22* menghasilkan nilai signifikansi 0,123 pada kelompok kelas eksperimen dan 0,350 pada kelompok kelas kontrol. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, nilai posttest pada kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol memenuhi asumsi normalitas.

Test of Homogeneity of Variances

Hasel Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.387	1	55	.537

Pengujian berikutnya adalah homogenitas varians. Hasil *Levene's Test* pada bagian *Based on Mean* mempunyai nilai signifikansi 0,537. Nilai tersebut lebih tinggi daripada 0,05 sehingga hasil belajar kedua kelas dapat dinyatakan homogen. Terpenuhinya normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data memenuhi prasyarat untuk dilanjutkan dengan analisis parametrik.

Hasil ini menunjukkan data memiliki vatians homogen, dapat disimpulkan asumsi homogenitas varians terpenuhi, yang memperkuat validitas hasil analisis lebih lanjut dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil normalitas dan uji homogenitas, dapat diketahui data *posttest* Hasil Belajar Matematika Materi Data pada kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki varians homogen. Dengan terpenuhinya kedua asumsi tersebut, maka telah memenihi prasyarat untuk dilakukan uji statistuik parametrik, sehingga analisis selanjutnya dapat untuk mengetahui perbedaan Hasil Belajar Matematika Materi Data antara kedua kelas.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh media interaktif Wayground terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika materi data. pengujian ini memakai analisis *Independent Sample T-Test* dengan *SPSS Statistik 22.* Kriteria nilai sig. (*2-tailed*) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan.

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasel Belajar Siswa	Equal variances assumed	.387	.537	2.952	55	.005	7.494	2.538	2.407	12.581
	Equal variances not assumed			2.945	53.418	.005	7.494	2.545	2.391	12.597

Uji *Independent Sample T-Test* pada *Equal variances assumed* menunjukkan nilai t-hitung 2,952 dengan signifikansi Sig.(*2-tailed*) diperoleh 0,005 atau lebih kecil dari(0,005 < 0,05), sehingga H_o ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari media Interaktif Wayground terhadap hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan media interaktif Wayground *(Update Quizizz*) sangat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi data kelas V SD Islam Al Abror. Hasil ini ditunjukkan pada uji normalitas yang menunjukkan data hasil kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,123 sedangkan pada kelas kontrol 0,350. Nilai-nilai ini lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Sehingga, kedua kelas berdistribusi normal. Nilai uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi 0,537 yang lebih besar dari 0,05 sehingga varian kelompok homogen. Berdasarkan hasil tersebut, analisis selanjutnya menggunakan uji *Independen Samples Tes* yang ditunjukkan nilai *sig.(2-tailed*) sebesar 0,005 < 0,05 dengan hasil t-hitung sebesar 2,952. Hal ini menunjukkan pembelajaran menggunakan media interaktif Wayground memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelasV dibandingkan pembelajaran konvensionl.

Pelaksanaan pembelajaran, menggunaan Wayground juga memberikan perubahan pada aktivitas nyata siswa. Tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, siswa juga terlibat dikegiatan jawab pertanyaan, menyelesaikan latihan, melihat skor, dan menerima umpan balik secara langsung. Fitur skor, peringkat, dan umpan balik dapat memberikan rangsangan kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Aktivitas tersebut menciptakan suasana belajar yang bervariasi dan memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar melalui pengalaman. Hal ini sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar yang menarik, konkret, dan melibatkan aktivitas secara langsung. Pada materi data, siswa tidak hanya dituntut memahami pengertian, tetapi juga mengumpulkan, mengelompokkan, menyajikan, membaca, menafsirkan, dan menarik kesimpulan berdasarkan data, sehingga latihan interaktif melalui Wayground dapat membantu pengalaman belajar dengan kebutuhan siswa.

Penggunaan Wayground juga dapat dipahami sebagai salah satu media yang mendukung proses belajar karena memberikan variasi latihan dan umpan balik secara cepat. Pada pembelajaran materi data, siswa dihadapkan pada informasi yang disajikan dalam bentuk tabel, diagram (batang, gambar,dan garis) sederhana sehingga diperlukan latihan yang memungkinkan siswa memahami dan menafsirkan informasi tersebut secara bertahap. Media interaktif dapat membantu guru memberikan latihan yang bervariasi sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengetahui hasil pekerjaannya secara langsung. Meskipun demikian, hubungan antara penggunaan Wayground dengan motivasi, keaktifan, atau karakteristik individual siswa dalam penelitian ini tidak dapat dinyatakan sebagai hasil pengujian statistik karena aspek-aspek tersebut tidak diukur sebagai variabel penelitian. Oleh karena itu, aktivitas dan karakteristik siswa digunakan sebagai penjelasan terhadap mekanisme pembelajaran yang mungkin mendukung perbedaan hasil belajar, bukan sebagai bukti hubungan sebab-akibat yang diuji secara tersendiri.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan penggunaan media Wayground memberikan dampak positif. Penelitian (Ika Rizqiyanti, Moh Syadidul Itqan, 2026) menunjukkan peningkatan hasil belajar matematika melalui penggunaan media game Wayground, dengan nilai meningkat dari 49,57 menjadi 67,57 pada siklus I dan 80,14 pada siklus II. Penelitian (Muliani et al., 2026). juga menunjukkan hasil yang sejalan dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 serta N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,5488 yang lebih

tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,2311. Selain itu, penelitian (Ika Rizqiyanti, Moh Syadidul Itqan, 2026). menunjukkan penggunaan video pembelajaran berbasis Wayground meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian (Ulya, 2026) menunjukkan adanya peningkatan perhatian, ketekunan, rasa percaya diri, dan hasil belajar siswa. Kesamaan hasil tersebut memperkuat temuan penelitian bahwa penggunaan media interaktif Wayground menjadi alternatif media pembelajaran mendukung peningkatan hasil belajar, meskipun penelitian-penelitian tersebut memiliki perbedaan pada jenjang pendidikan, materi, sampel, dan metode penelitian.

Implikasi praktis hasil penelitian ini disimpulkan media interaktif Wayground dapat dimanfaatkan guru sebagai alternatif media pembelajaran matematika, khususnya memberikan latihan, evaluasi, dan umpan balik secara interaktif sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada penjelasan guru. Bagi siswa menggunakan media interaktif Wayground dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik serta kesempatan untuk berlatih secara langsung, sedangkan untuk sekolah hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mendukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Namun, penelitian ini mempunyai keterbatasan yaitu hanya dilakukan pada siswa kelas V SD Islam Al Abror dengan sampel yang terbatas sehingga hasilnya belum optimal pada seluruh siswa sekolah dasar dengan karakter yang berbeda-beda. Selain itu, desain *quasi experiment* tidak memungkinkan peneliti mengendalikan seluruh faktor luar yang mungkin memengaruhi hasil belajar, dan penelitian cuma mengukur hasil belajar di ranah kognitif. sehingga motivasi, minat, aktivitas, serta keterampilan siswa belum diukur sebagai variabel tersendiri. Penggunaan Wayground juga bergantung pada ketersediaan perangkat dan jaringan internet, sehingga kondisi sarana dan prasarana dapat memengaruhi pelaksanaan pembelajaran.

KESIMPULAN

Pembelajaran matemaatika berbantuan Wayground menghasilkan perbedaan hasil belajar yang signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Islam Al Abror. Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata posttest 82,32, lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang memperoleh 74,83. Uji-t menunjukkan nilai t sebesar 2,952 dengan Sig,(2-tailed) 0,005. Sehinggga hipotesis nol ditolak pada taraf 5%. Wayground dapat dipertimbangkan sebagai media pendukung untuk Latihan dan evaluasi meteri data. Penerapannya tetap perlu memperhatikan kesiapan perangkat, akses internet,kualitas soal,serta karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Z., & Rochmiyati, S. (2024). Persepsi Siswa Terhadap Quizizz Terintegrasi Google Classroom untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *5*(1), 42–47. https://doi.org/10.24176/wasis.v5i1.11638

Devindra. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SEKOLAH DASAR. *10*(1), 306–312.

Ika Rizqiyanti, Moh Syadidul Itqan, B. (2026). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA GAME WAYGROUND PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IX MTsN 1 PROBOLINGGO. *9*(1), 31–42.

Larasati, A. N., Asmarani, R., & Susilo, C. Z. (2024). Development of Educandy Game-Based Interactive Learning Media in the Merdeka Curriculum for Elementary School. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, *4*(2), 187–193. https://doi.org/10.33752/ijpse.v4i2.4185

Muliani, E., Ginting, N., & Simbolon, A. B. (2026). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(September), 293–311.

Munawir, Rahayu, F. D., & Salmah, D. N. (2025). Pentingnya Guru dalam Membangun Fondasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *13*(2), 154–159. https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/view/101820

Nurdzizati, A., Hendra, Alwi Yahya, M., Sulfirani, S., & Alannasir, W. (2025). Penerapan Gamifikasi Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMAN 22 Makassar. *Jurnal PENA : Penelitian Dan Penalaran*, *12*(2), 1–11. https://journal.unismuh.ac.id/

Nurhaswinda, Muhmitha, A., Rahma, S., Zhafira, N., Elfani, T., & Arlin, R. (2026). Penerapan Logika Matematika dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Catha : Journal of Creative and Innovative Research*, *3*(2), 1–7.

Panoyo. (2024). Pendidikan sebagai Pilar Pembangunan Bangsa Indonesia Menuju Masa Depan Berkelanjutan. *Jurnal Studi Pendidikan Dasar*, *2*(1), 33–44. https://doi.org/10.54180/jsped.v2i1.499

Rizkullah, M. F., & , Moh. Sahlan, D. P. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran “Quizizz” dalam Proses

Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, (4), 860–867. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Suarmika, P. E., Pratiwi, V., & Samsuri, S. (2024). Determinasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Interaktif PhET Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa SD. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, *9*(2), 67. https://doi.org/10.26737/jpdi.v9i2.5731

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta*.

Ulya, M. (2026). PEMANFAATAN APLIKASI WAYGROUND UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *5*(2), 107–113.

Widad, H. D., & Hadi, M. S. (2025). Realistic Mathematics Education, Kemampuan Pemecahan Masalah, dan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *8*(2), 2309–2315. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.7146