

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Pendidikan yang didukung oleh keinginan untuk memanfaatkan sarana dan prasarana di sekolah merupakan salah satu indikator mutu dan keberhasilan pendidikan (Susiani 2022). Pendidikan tidak akan berlangsung dengan efektif tanpa proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai jenis media yang sesuai. Media berfungsi sebagai alat bagi guru untuk menyampaikan isi secara lebih efektif dan mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran (Arifin, 2019). Media pembelajaran merupakan seluruh alat yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Ridhwan, 2020:29). Media pembelajaran memungkinkan siswa lebih mudah mengakses informasi dan pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan mengalami perubahan sikap yang positif.

Media pembelajaran sangat diperlukan bagi siswa sekolah dasar, mengingat tahap usia ini memerlukan benda-benda nyata untuk menunjang pembelajaran. Pemilihan media harus memperhatikan karakteristik siswa, karakteristik materi dan tujuan yang ingin dicapai. Semua itu dirumuskan oleh guru dengan perencanaan yang matang. Media pembelajaran diharapkan dapat menunjang pencapaian tujuan, meningkatkan minat belajar siswa, memperjelas materi, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan memilih atau membuat media yang

tepat, pembelajaran yang efektif dapat tercapai.

Media memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi, karena media mempunyai peranan yang cukup besar dalam proses belajar mengajar (Ummah 2024). Hal ini sangat relevan dalam mata pelajaran IPAS, yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial, sehingga memerlukan dukungan media yang tepat dan inovatif untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dan abstrak. Namun menurut Purwanto (2019), pelaksanaan pembelajaran IPAS di Indonesia khususnya di sekolah dasar masih menunjukkan tingkat optimalitas yang rendah. Salah satu permasalahan yang menghambat optimalnya pembelajaran IPAS adalah penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yang kurang interaktif untuk menarik minat belajar siswa. Hal tersebut dapat berdampak terhadap hasil belajar siswa.

IPAS adalah program studi terpadu yang dirancang untuk melatih siswa berpikir kritis dan analitis. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), karena anak-anak di usia SD cenderung melihat segala sesuatu secara menyeluruh dan terpadu (Marwa dkk, 2023). Pendekatan pembelajaran IPAS bertujuan meningkatkan keterampilan sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Melalui kurikulum ini, IPAS berfokus pada pengembangan rasa ingin tahu, minat, dan keterlibatan aktif siswa, sambil mendorong peningkatan pengetahuan serta kemampuan mereka. Karena materi sains dikaitkan langsung dengan pengalaman sehari-hari, siswa lebih termotivasi untuk belajar, merasa

proses pembelajaran lebih menyenangkan, dan dapat mencapai hasil yang diinginkan. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta mendorong rasa ingin tahu siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Ummah 2024). Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan sarana pembelajaran yang menarik dan efektif.

Pada kenyataannya, proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional yang cenderung monoton, sehingga membuat siswa merasa bosan dalam belajar (Nuriya & Sintiyawati, 2023). Misalnya pada materi Daerahku Kebangganku, siswa tidak memperoleh pemahaman melalui media pembelajaran yang bersifat konkret. Proses pembelajaran hanya berpusat pada penjelasan guru yang bersifat satu arah, tanpa melibatkan siswa secara aktif (Nurhamami, 2022). Sebuah penelitian oleh Najma Izzatuna Dauliy *et al.* (2024) di SD N 1 Wonokerso menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa menjadi salah satu faktor utama yang menghambat hasil belajar dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini menemukan bahwa hanya 30% siswa yang menunjukkan minat tinggi terhadap pelajaran ini. Masalah ini diperburuk dengan penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat dan kurangnya variasi dalam metode pengajaran, sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara terhadap guru kelas 5 SD Negeri 2 Banyuning pada tanggal 18 Juli 2024, diperoleh informasi bahwa saat ini belum ada media pembelajaran yang memadai untuk mendukung proses belajar mengajar seperti tidak ketersediaan media konkret. Proses pembelajaran masih

bergantung pada buku bacaan siswa dan buku bacaan guru yang disediakan oleh sekolah, terutama dalam materi IPAS khususnya pada tema "Daerahku Kebanganku". Keterbatasan materi yang tersedia di buku siswa dan buku guru membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang paham saat proses pembelajaran.

Minimnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS dan Kurangnya inovasi dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran berbantuan teknologi, hal ini menyebabkan guru lebih memilih metode ceramah untuk menjelaskan materi kepada siswa, hal ini mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran yang menyebabkan siswa cepat merasa bosan, tidak fokus saat belajar dan minat belajar siswa menjadi kurang.

Minat belajar siswa kelas V SD Negeri banyuning termasuk ke dalam kategori rendah, hal ini diketahui berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh siswa kelas V SD negeri 2 banyuning. Kuesioner yang disebarakan dalam penelitian ini merupakan instrumen yang telah diuji coba sebelumnya dalam studi oleh (Tarigan 2018) untuk mengetahui minat belajar siswa. Hasil dari kuesioner tersebut dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata (mean), dan penilaiannya dilakukan dengan skala lima. Kategori penilaian minat belajar terdiri dari: 0%-40% sangat kurang, 41%-55% kurang, 56%-65% cukup, 66%-80% baik, dan 81%-100% sangat baik. Hasil kuesioner dari siswa kelas V di SD Negeri 2 Banyuning dapat dilihat pada Tabel 1.1 di bawah ini.

Tabel 1.1  
Hasil Kuisisioner Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Banyuning

<b>Kategori</b>	<b>Sangat Kurang</b>	<b>Kurang</b>	<b>Cukup</b>	<b>Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Jumlah Siswa</b>	0	15	13	6	0

Dari hasil kuesioner minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 2 Banyuning masih tergolong rendah, karena dari 34 orang siswa terdapat 15 orang siswa masuk ke dalam kategori kurang, 13 siswa masuk kategori cukup, dan hanya terdapat 6 orang siswa yang minat belajarnya termasuk ke dalam kategori baik.

Minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 2 Banyuning termasuk rendah karena ada beberapa hal, yang pertama beberapa siswa kurang tertarik dengan pembelajaran IPAS, yang kedua sebagian besar siswa tidak memahami pembelajaran yang di sampaikan oleh guru terutama pada pembelajaran IPAS karena pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan berpusat pada guru, yang terakhir banyak siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung yang diakibatkan oleh Minimnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS dan kurangnya inovasi dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran berbantuan teknologi.

Melihat fakta tersebut, seharusnya Guru menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat digunakan secara praktis yang dapat digunakan saat pembelajaran (Yudina 2023). Oleh karena itu peneliti menawarkan solusi berupa inovasi pengembangan media pembelajaran Ritatoon berbantuan *Qr-Code* untuk meningkatkan minat belajar pada muatan IPAS yang dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan memudahkan siswa kelas V dalam memahami pembelajaran sehingga pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Ritatoon adalah rangkaian gambar berseri yang disusun dalam bingkai tertentu, di mana setiap tahapan yang ditampilkan dalam gambar-gambar tersebut dapat merepresentasikan sebuah proses atau rangkaian peristiwa. Media ritatoon merupakan sarana atau media untuk menyampaikan pesan melalui visual yang

terdiri dari rangkaian gambar seri, menggunakan standar tertentu dalam proses atau tahapan, dan disusun dalam kotak laci. Oleh karena itu, pesan pembelajaran sebenarnya disajikan dalam media dua dimensi yang didukung oleh perangkat tiga dimensi. Gambar-gambar berseri ini ditempatkan pada papan yang dilengkapi dengan rel untuk menempatkan gambar-gambar yang sudah dibingkai (Depdiknas, 2008:9). Media ini menjadi salah satu solusi inovatif dalam pengembangan alat bantu/media yang mendukung guru dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran sehingga tujuan dapat tercapai dengan optimal (Kustiawan 2016).

*QR-Code* adalah gambar berbentuk matriks dua dimensi yang dirancang dengan kemampuan untuk menyimpan data di dalamnya umumnya berupa teks, konten seperti audio dan video (Sukabumi 2016). Teknologi ini adalah hasil perkembangan dari *barcode*, yaitu simbol penandaan objek nyata yang dibuat menggunakan pola garis-garis vertikal hitam dan putih. Pola tersebut dirancang agar mudah dikenali oleh komputer untuk tujuan identifikasi dan pengambilan informasi. Dengan menerapkan media pembelajaran Ritatoon berbantuan *QR-Code* merupakan strategi kreatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media ini memadukan tampilan visual yang menarik dengan kemudahan akses informasi melalui teknologi digital, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Media pembelajaran Ritatoon berbantuan *Qr-Code* dapat didesain untuk mendukung prinsip-prinsip Konstruktivisme dengan menyediakan pengalaman belajar yang interaktif dan memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi konsep-konsep IPAS secara mandiri. Perpaduan teks dan gambar memberikan daya tarik yang membantu siswa dalam memahami materi. Selain berfungsi

sebagai media bercerita, ritatoon juga dapat digunakan dalam berbagai kegiatan lainnya, sehingga dapat disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai (Budiana, 2019). Penggunaan media pembelajaran Ritatoon berbantuan *Qr-Code* menggabungkan elemen visual dan auditori, yang membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Keterlibatan aktif ini berkontribusi pada peningkatan minat belajar, karena siswa merasa lebih terhubung dengan materi yang diajarkan.

Media ritatoon dipadukan dengan teknologi *QR-Code* yang di dalamnya terdapat video terkait materi yang dijelaskan. Penggunaan *QR-Code* ini sangat sederhana, siapa saja dapat mengunduh aplikasi pembaca *Qr-Code* ke smartphone mereka, sehingga setiap siswa dan guru dapat dengan mudah memindai *Qr-Code* menggunakan smartphone mereka (Widyasari *et al.*, 2019). Kemajuan teknologi telah membawa perubahan pada pola kehidupan anak-anak saat ini, dalam perkembangannya sejak usia dini mereka sudah terbiasa menggunakan perangkat gadget (Jayanta & Susiani 2017). Dalam media ini, fungsi *QR-Code* adalah sebagai alat pemindai yang menampilkan video penjelasan materi. Dengan memindai *QR-Code* menggunakan smartphone, siswa dan guru dapat langsung mengakses video atau informasi tambahan yang relevan dengan materi pelajaran. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode tradisional, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Salsabela Dima Ayu Fitriana dan Novi Setyasto (2023) Media media pembelajaran ritatoon berbasis *QR-Code* yang dilengkapi dengan video terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh hasil uji dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ ,

serta uji peningkatan rata-rata N-gain sebesar 0,557 dengan kriteria sedang. Media ini juga mendapatkan respons positif dari guru sebesar 89,7% dan siswa sebesar 87%. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa media ritatoon berbasis *QR-Code* yang dilengkapi dengan video sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas. Agar memperkuat hasil penelitian yang telah ada sebelumnya maka perlu dilaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Ritatoon Berbantuan *Qr-Code* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan IPAS Kelas V SD".

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam memanfaatkan serta mengembangkan media/alat bantu pembelajaran.
2. Siswa cenderung merasa bosan terhadap materi pembelajaran, karena saat proses pembelajaran hanya menggunakan buku panduan dan metode ceramah.
3. Rendahnya minat belajar dan partisipasi siswa karena minimnya penggunaan media pembelajaran.
4. Belum adanya media pembelajaran Ritatoon berbantuan *Qr-Code*.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dari Identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, perlu pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus pada masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Maka penelitian difokuskan pada

pengembangan media pembelajaran Ritatoon berbantuan *QR-Code* untuk menarik minat belajar siswa pada muatan IPAS kelas V SD.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran Ritatoon berbantuan *Qr-Code* pada muatan IPAS kelas V ?
2. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran Ritatoon berbantuan *Qr-Code* pada muatan IPAS kelas V ?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran Ritatoon berbantuan *Qr-Code* pada muatan IPAS kelas V ?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Ritatoon berbantuan *Qr-Code* terhadap minat belajar siswa pada muatan IPAS kelas V ?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan dari pengembangan media pembelajaran Ritatoon berbantuan *QR-Code* ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk merancang bangun media pembelajaran Ritatoon berbantuan *Qr-Code* pada muatan IPAS kelas V.
2. Untuk mengetahui hasil uji validitas pengembangan media pembelajaran Ritatoon berbantuan *Qr-Code* pada muatan IPAS kelas V.
3. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran Ritatoon berbantuan *Qr-Code* pada materi Daerahku Kebanggaanku muatan IPAS

kelas V.

4. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran Ritatoon berbantuan *Qr-Code* terhadap minat belajar siswa pada muatan IPAS kelas V.

### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran Ritatoon berbantuan *QR-Code* untuk menarik minat belajar siswa pada muatan IPAS kelas V SD dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari adanya pengembangan media pembelajaran Ritatoon berbantuan *Qr-Code* ini adalah dapat menjadi media (alat bantu) yang dapat mendampingi proses belajar mengajar siswa serta dapat menciptakan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa dengan mudah dapat memahami materi yang sudah disampaikan oleh pendidik.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a) Bagi Siswa

Media pembelajaran Ritatoon berbantuan *QR-Code* diharapkan menjadi pendamping dalam memahami materi yang diajarkan, mampu memperkuat pemahaman konsep serta meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh pendidik.

##### b) Bagi Guru

Dapat dijadikan penunjang dalam proses belajar mengajar pada muatan IPAS dan dapat mendorong pendidik agar lebih meningkatkan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran.

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi media di sekolah serta dapat memberi masukan dan saran untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan dalam jangka waktu yang akan datang.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini berguna sebagai pembawa wawasan baru dan pemahaman terhadap obyek yang diteliti guna dapat menyampaikan media yang akan terus berkembang sehingga menjadi bekal pada peneliti selanjutnya.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran Ritatoon berbantuan *QR-Code*. Adapun spesifikasi yang diharapkan pada produk ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran tiga dimensi berupa rak dengan ukuran 33cm x 25cm x 10cm. ukuran panjang 60 cm, yang di atasnya dipajang papan berukuran 31cm x 22cm berisi gambar-gambar materi pelajaran yang dapat dilepas dan dipajang kembali.
2. Media pembelajaran ini didesain melalui aplikasi canva kemudian dicetak dengan menggunakan kertas Art paper, serta bahan lain yang mendukung.
3. Media ritatoon dipadukan dengan teknologi *QR-Code* yang di dalamnya terdapat video animasi terkait materi yang dijelaskan.
4. Media Pembelajaran ritatoon berbantuan *Qr-Code* ini hanya digunakan pada muatan IPAS materi Daerahku Kebanganku Topik A”Seperti Apakah Budaya daerahku?”.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi berupa wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri 2 banyuning pengembangan ini dilakukan untuk memfasilitasi siswa dan meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPAS siswa kelas V. dilihat dari kondisi saat ini pembelajaran yang dilakukan di sekolah masih minim dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan menurunnya minat belajar siswa. Sebagai seorang pendidik yang berkualitas guru harus memfasilitasi siswanya dengan sumber belajar yang menyenangkan dan bermakna agar dapat menunjang kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dan diharapkan dapat tercapai dengan baik. Maka dari itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan daya tarik siswa dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, contohnya dalam pengembangan media pembelajaran Ritatoon berbantuan *Qr-Code*. Pengembangan media Ritatoon berbantuan *Qr-Code* dilakukan karena kombinasi ini mampu meningkatkan efektivitas dan interaktivitas pembelajaran secara signifikan. *Qr-Code* memudahkan siswa mengakses materi pembelajaran tambahan berupa video secara cepat, sehingga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi terkait pengembangan media pembelajaran Ritatoon berbantuan *QR-Code*, yaitu:

1. Produk media pembelajaran Ritatoon berbantuan *Qr-Code* ini dapat menarik perhatian siswa dan membantu siswa dalam memahami pelajaran IPAS khususnya materi Materi "Daerahku Kebanggaanku" karena penyajian

materi pembelajaran menggabungkan elemen audio visual dalam bentuk teks, gambar, dan video sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

2. Penggunaan media pembelajaran ritatoon berbantuan *QR-Code* dalam aktivitas pembelajaran dapat membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar serta memberikan peluang dalam mengembangkan pemahaman mengenai materi yang diajarkan.
3. Media pembelajaran ritatoon berbantuan *QR-Code* saat ini belum tersedia di sekolah dasar dan tersedianya bahan dan alat yang diperlukan untuk menciptakan media.
4. Siswa dan guru sudah mampu mengoperasikan laptop maupun handphone untuk mengakses *QR-Code*.

Pengembangan media pembelajaran Ritatoon berbantuan *QR-Code* ini didasarkan pada beberapa keterbatasan, yaitu:

1. Media pembelajaran ritatoon berbantuan *QR-Code* dirancang khusus untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V dalam pemanfaatan media pembelajaran.
2. Materi yang terdapat pada muatan pembelajaran IPAS dalam media ini terbatas, yaitu hanya melingkup pada materi “Daerahku Kebanggaanku”.
3. Model pengembangan yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang aktivitas pembelajaran ini adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu tahap yaitu, Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).

### 1.10 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kekeliruan atau kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada, sehingga menjadi lebih efektif dan cocok digunakan dalam pembelajaran.
2. Media ritatoon adalah alat pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses belajar, yang terdiri dari buku dan alat peraga berupa papan berbentuk *match frame*, serta dilengkapi dengan narasi di belakang gambar.
3. *QR-Code* adalah gambar dua dimensi yang mewakili suatu data, terutama dalam bentuk teks. *QR-Code* memiliki berbagai fitur unggulan, seperti kapasitas penyimpanan data yang besar, kecepatan pemindaian yang tinggi, dan ukuran cetak yang kecil (Binatang berbantuan Android Adiguna Wijaya dkk., 2016). *Qr-Code* pada media Ritatoon yang akan dikembangkan oleh peneliti nantinya akan berisi video sesuai dengan materi.
4. Model penelitian pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE. Model ini mencakup beberapa langkah yang dapat digunakan untuk merancang dan mengembangkan program pelatihan dengan cara yang efektif dan efisien. Tahapan-tahapan dalam pelaksanaan model ADDIE meliputi: (1) *analyse* (analisis), (2) *design* (perancangan), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi), dan (5) *evaluation* (evaluasi).