

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap warga negara Indonesia wajib mendapatkan pendidikan yang layak. Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, dengan adanya pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada di dalam dirinya. Menurut Tegeh (2013) melalui pendidikan, peserta didik diharapkan dapat berkembang secara optimal, baik dalam hal pengembangan jati diri maupun keterampilan praktis untuk dapat hidup sebagai anggota masyarakat maupun warga Negara yang baik.

Setiap anak memerlukan pendidikan sebagai bekal untuk menghadapi persaingan global yang semakin keras. Pendidikan memberikan peluang bagi anak untuk bersaing dan mengembangkan potensi di dalam dirinya. Pendidikan adalah akar dari peradaban bangsa yang harus dikembangkan dan ditingkatkan hingga nantinya dapat tercapai cita-cita bangsa Indonesia seperti yang tertuang dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Peran pendidikan begitu besar bagi berkembangnya masyarakat di era modern ini sehingga diharapkan negara Indonesia mampu bersaing dalam segala

bidang dengan negara lain. Sekolah dasar merupakan salah satu lembaga pendidikan formal di Indonesia yang mempunyai misi untuk memberikan kontribusi agar mencapai tujuan pendidikan nasional. Mengingat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, pemerintah Indonesia telah berusaha meningkatkan kualitas pendidikan. Berbagai upaya dilakukan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan, upaya yang dilakukan hampir mencakup semua komponen pendidikan seperti perubahan kurikulum, pendekatan proses belajar mengajar, peningkatan kualitas guru, penyempurnaan sistem pembelajaran, dan menyiapkan sarana dan prasarana sekolah. Upaya peningkatan kualitas tersebut dilakukan untuk menyediakan pendidikan yang bermutu bagi rakyatnya di berbagai jenjang pendidikan. Pendidikan yang bermutu akan mampu menghasilkan manusia dengan pribadi yang integral (*integrated personality*) yaitu mereka yang mampu mengintegrasikan iman, ilmu, dan amal (Sudradjad, 2005).

Mutu pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan (SDM) suatu bangsa. Untuk itu perlu dilakukan pembaharuan dalam bidang pendidikan dari waktu ke waktu karena pendidikan selalu mengalami perubahan. Oleh karena itu inovasi pendidikan sangat penting untuk dilakukan. Inovasi pendidikan merupakan pemikiran cemerlang dengan ciri hal baru yang berupa *product* atau hasil mengolah nalar dengan maksud untuk mengatasi permasalahan dalam sektor pendidikan (Kusnadi, 2017).

Pembelajaran yang berkualitas harus dilaksanakan dalam semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran IPA. Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006, IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di

Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Menurut Sari (2017) menyatakan,

Pendidikan IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam semesta. Sehingga belajar IPA menjadi sangat menarik, namun sepanjang perjalanan pendidikan sampai sekarang pemahaman siswa tentang konsep-konsep IPA belum seperti yang diharapkan. Model pembelajaran yang digunakan masih konvensional.

Kualitas pendidikan di Indonesia nyatanya masih tertinggal jauh dibandingkan negara-negara yang lainnya. Salah satu indikator rendahnya kualitas pembelajaran di Indonesia dapat dilihat dari hasil data dari *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada 2018 yang dirilis Desember 2019. Indonesia mengalami penurunan skor dalam kompetensi IPA dari 403 pada tahun 2015 menjadi 396 pada tahun 2018. Indonesia hanya mampu menempati peringkat 72 dengan total 396 poin di bidang IPA dari 77 negara yang dievaluasi. Ditinjau dari skor yang diperoleh Indonesia berdasarkan data PISA 2018, dibandingkan dengan standar kriteria penilaian oleh OECD (*Organization for Economic Co-operation and Development*) dalam kompetensi IPA hanya 40 persen siswa yang mampu sampai kemahiran tingkat dua atau lebih sedangkan rata-rata OECD mencapai 78 persen (Syahrul, 2019). Maka dari itu, guru perlu melakukan inovasi, salah satunya adalah dengan memilih media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran, serta dapat memahami materi ajar yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Hasil wawancara, observasi, dan pencatatan dokumen di SD No. 2 Mengwitani yang dilakukan pada hari Rabu, 20 Januari 2021 dengan mewawancarai guru kelas IV diperoleh informasi mengenai beberapa permasalahan pada kegiatan belajar mengajar yaitu (1) Siswa menganggap bahwa mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan tidak menarik. (2) Guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa gambar, namun media pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik siswa. Siswa kelas IV SD senang dan sangat bersemangat jika belajar sambil bermain menggunakan media visual dengan gambar-gambar yang menarik. (3) Pembelajaran hanya berdasarkan buku pegangan siswa sehingga kurang kreatif dan membuat siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran. (4) Siswa kurang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, dibuktikan dari sedikitnya siswa yang mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru sesuai dengan materi yang telah disampaikan dan sebagian siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan dari guru saat pembelajaran berlangsung. Ada yang bermain dan berbicara dengan teman, beraktivitas sendiri, kurang konsentrasi dengan penjelasan guru. (5) Siswa juga mengalami kesulitan pada pemahaman materi pelajaran topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku. Siswa cenderung menghafal dan kurang memiliki gambaran secara langsung mengenai hewan dan tumbuhan. Permasalahan tersebut mengakibatkan hasil belajar IPA yang dicapai siswa kelas IV masih kurang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan dengan angka 67. Hasil belajar diartikan sebagai suatu perubahan tingkah laku yang dialami siswa,

selama mengikuti pembelajaran di kelas dalam waktu tertentu, baik aspek kognitif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2013).

Dengan demikian, hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses pembelajaran yang dilakukan berulang-ulang yang diperoleh siswa setelah mengalami interaksi proses pembelajaran yang menyebabkan perubahan tingkah laku yang baik dari sebelumnya pada ranah kognitif, efektif, dan psikomotor seperti yang tertera pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 54 tahun 2013 yang menyatakan kompetensi kelulusan mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pencapaian tujuan pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan fasilitas yang digunakan oleh guru sebagai sarana untuk pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa peran siswa dalam pembelajaran hanyalah mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru. Sumber belajar yang digunakan oleh guru hanyalah buku pegangan siswa, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik yang dapat membantu siswa agar mudah dalam memahami materi serta membantu siswa lebih aktif ketika mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD. Menurut Ibdal (2015) secara teori anak usia SD berada pada tahap oprasional konkret yang pada saat belajar memerlukan objek yang bersifat konkret. Mereka akan kesulitan apabila tanpa bantuan benda-benda yang mampu merepresentasikan hal yang dimaksud. Selanjutnya, Prastowo (2013) menyatakan siswa usia SD ketika belajar mempunyai tiga karakteristik yang menonjol, yaitu konkret, integratif dan hierarkis. Konkret berarti pada proses pembelajaran siswa

dihadapkan dengan keadaan sebenarnya dan keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, faktual, bermakna, dan kebenarannya dapat dipertanggung jawabkan. Integratif berarti memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan dan terpadu. Siswa usia sekolah dasar belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai bidang disiplin ilmu. Hierarkis berarti berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana hingga kompleks.

Untuk mengatasi permasalahan dan penyebab yang timbul dalam pembelajaran IPA, maka perlu mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam aktivitas pembelajaran karena media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar dengan harapan siswa tersebut dapat menguasai materi yang diajarkan (Masturah, 2018). Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran mampu membuat siswa lebih fokus karena ada objek yang dapat dijadikan titik fokus selain guru di kelas. Penggunaan media membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak terkesan monoton, sehingga siswa menjadi tidak bosan. Dengan berbagai manfaat media dalam pembelajaran, sudah sewajarnya jika guru menggunakan media pembelajaran yang menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran, gaya belajar siswa, kebutuhan belajar, dan materi pembelajaran (Ramayulis, 2018).

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah kartu domino yang telah modifikasi. Media pembelajaran kartu domino merupakan media pembelajaran berbentuk kartu domino yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait dengan topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku. Perpaduan unsur visual berupa

gambar dan tulisan pada kartu domino dirancang sedemikian rupa agar dapat menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung (Baihaqi, 2018).

Menurut Melina (2017) kartu domino dimainkan oleh sekelompok orang dengan cara mencocokkan kartu yang satu dengan kartu yang lain. Media pembelajaran kartu domino tersebut dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik bagi siswa karena digunakan sambil bermain yang dapat menstimulus peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran, membuat peserta didik tidak mudah bosan, meningkatkan hasil belajar peserta didik, kerjasama, melatih daya ingat siswa, dan siswa juga akan saling berinteraksi dengan siswa lainnya.

Pernyataan para ahli juga diperkuat oleh hasil penelitian terkait yang didapatkan dan sesuai dengan hasil penelitian yang diharapkan peneliti diantaranya menurut Setiawan (2020) menyebutkan bahwa media kartu domino dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Media kartu domino memiliki sifat yang mengoptimalkan belajar sambil bermain, sehingga peserta didik lebih semangat mengikuti pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran kartu domino agar materi pembelajaran mudah diingat oleh siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurfitriyanti & Lestari (2016) menyatakan bahwa dalam pembelajaran matematika menggunakan media kartu domino lebih efektif dari pada menggunakan media belajar konvensional terutama bagi peserta didik yang daya ingatnya kurang, dengan menggunakan kartu domino ada kemenarikan tersendiri dalam belajar sehingga peserta didik akan tertarik dan mudah untuk menerima, mengerti dan memahami pelajaran.

Oleh karena itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran di sekolah dasar sangat penting. Mata pelajaran IPA membutuhkan media dalam pengajarannya dengan materi yang berhubungan dengan makhluk hidup seperti hewan, dan tumbuh-tumbuhan. Kelebihan media kartu domino dengan media pembelajaran yang lainnya yaitu memiliki gambar-gambar dan warna yang menarik, gampang digunakan, media kartu domino menuntut semua siswa untuk terlibat, membantu siswa yang lebih pemalu menjadi lebih terbuka, kedua sisi pada kartu domino dapat digunakan sebagai pertanyaan dan jawaban yang lebih kompleks, pertanyaan pada kartu domino dapat digunakan pada semua materi pelajaran dan mata pelajaran, media kartu domino dapat digunakan pada tingkat kelas yang berbeda dan membuat siswa lebih aktif karena memuat materi yang dikemas dalam bentuk permainan. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih lekat dengan bermain. Belajar sambil bermain menggunakan kartu domino melibatkan siswa dalam belajar, bergerak, berkelompok serta dalam praktik penggunaannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Alim (2009) yang menyebutkan bahwa karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu senang bermain, senang bergerak, senang beraktifitas dalam kelompok dan senang praktik langsung. Berdasarkan uraian tersebut maka penelitian ini mengambil judul “Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran IPA Dengan Topik Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku untuk Siswa Kelas IV SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.2.1 Guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa gambar, namun media pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik siswa di SD No. 2 Mengwitani. Siswa senang dan sangat bersemangat jika belajar sambil bermain menggunakan media visual dengan gambar-gambar yang menarik.
- 1.2.2 Kurangnya media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA
- 1.2.3 Siswa kurang berantusias dalam proses belajar mengajar dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik.
- 1.2.4 Beberapa siswa kesulitan menyerap materi yang disampaikan oleh guru karena materi pelajaran muatan IPA yang terdapat pada buku siswa masih kurang lengkap dikarenakan penjelasannya hanya beberapa kalimat saja.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ada cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Adapun masalah yang diteliti pada penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga penelitian ini difokuskan pengembangan media kartu domino pada pembelajaran IPA dengan topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku untuk siswa kelas IV SD.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana validitas media kartu domino pada pembelajaran IPA dengan topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku untuk siswa kelas IV SD?
- 1.4.2 Bagaimana kepraktisan media kartu domino pada pembelajaran IPA dengan topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku untuk siswa kelas IV SD?
- 1.4.3 Bagaimana efektivitas media kartu domino pada pembelajaran IPA dengan topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku untuk siswa kelas IV SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui validitas media kartu domino pada pembelajaran IPA dengan topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku untuk siswa kelas IV SD.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kepraktisan media kartu domino pada pembelajaran IPA dengan topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku untuk siswa kelas IV SD.

- 1.5.3 Untuk mengetahui efektivitas media kartu domino pada pembelajaran IPA dengan topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku untuk siswa kelas IV SD.

1.6 Manfaat Pengembangan

Secara umum ada dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis dan praktis tersebut yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap ilmu pendidikan, mengoptimalkan kualitas pembelajaran khususnya di kelas IV SD, serta untuk memperkaya konsep-konsep, teori-teori dan cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu domino.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat untuk siswa, guru, peneliti lain dan bermanfaat bagi lembaga pendidikan. Adapun manfaat praktis dari penelitian adalah sebagai berikut.

1.6.2.1 Bagi siswa

Hasil penelitian berupa media pembelajaran kartu domino diharapkan membuat siswa lebih tertarik dalam belajar, meningkatkan hasil belajar, dan membantu peserta didik dalam

memahami topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku dengan lebih baik.

1.6.2.2 Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran, meningkatkan kreativitas guru. Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat dengan mudah menarik dan memfokuskan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi terobosan untuk sekolah memberikan pelatihan bagi guru agar dapat digunakan secara efektif media pelajaran berupa kartu domino yang telah dibuat sehingga kedepannya sekolah dapat mencetak siswa dengan kualitas yang lebih baik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran kartu domino pada mata pelajaran IPA dengan topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku. Media pembelajaran kartu domino ini berfungsi sebagai fasilitas pendukung yang memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat menangkap dan memahami pelajaran. Media pembelajaran kartu domino berbentuk kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait topik hewan dan tumbuhan. Media pembelajaran kartu domino dibuat dengan ukuran 8 x 5 cm, menggunakan kertas tebal, tidak

mudah basah dan rusak. Media kartu domino dibuat dengan memberikan warna dan gambar agar menarik perhatian dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media kartu domino dapat menstimulus peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran, media tersebut dapat diduplikasikan untuk permainan sehingga membuat peserta didik tidak mudah bosan dalam pembelajaran. Media kartu domino juga mudah digunakan dalam pembelajaran dan praktis dibawa kemana-mana karena ukurannya yang tergolong kecil

Media pembelajaran kartu domino dibuat dengan menggunakan aplikasi *photoshop*. Satu set kartu domino terdiri dari 20 kartu. Kartu pertama berisi tulisan “*START*” yang digunakan sebagai kartu pembuka. Kartu terakhir adalah kartu yang berisi kata “*FINISH*” sebagai kartu penutup. Warna yang ada pada *background* dibuat semenarik mungkin, gambar tidak menutupi tulisan dan tulisan mudah dibaca. *Background* yang terdapat di kartu domino sesuai dengan materi pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan mengacu kepada kebutuhan dari pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan keadaan guru hanya berpatokan pada buku pegangan guru dan siswa, tanpa adanya fasilitas pendukung pembelajaran yang membuat proses pembelajaran kurang menarik perhatian bagi siswa. Buku pembelajaran yang cenderung hanya menyampaikan langsung apa yang harus dipahami siswa tanpa mengaitkannya dengan konsep lain membuat proses pembelajaran kurang bermakna bagi siswa dan

sulit dipahami, oleh karena itu akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Disamping itu, penggunaan media pembelajaran pada topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku masih sangat terbatas. Hal ini juga didukung oleh hasil kuesioner yang diberikan kepada guru dan siswa.

Guru menyatakan materi pembelajaran IPA terdapat pada buku siswa perlu dikembangkan. Pengembangan materi dibuat dalam bentuk media kartu domino. Sementara itu siswa juga menyatakan bahwa materi muatan IPA yang terdapat pada buku siswa sangat perlu dikembangkan dalam bentuk media kartu domino agar dapat dipahami. Atas dasar tersebut, dipandang penting untuk mengembangkan media kartu domino. Dengan pengembangan sebuah media pembelajaran berupa kartu domino yang tidak hanya menyampaikan materi secara langsung untuk siswa tetapi mengarahkan siswa untuk menghubungkan informasi yang telah dipelajari dengan informasi yang akan dipelajari membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran media kartu domino ini didasarkan pada asumsi antara lain sebagai berikut.

- a. Siswa kelas IV sekolah dasar memiliki karakteristik sangat menyukai media dengan gambar dan warna yang menarik. Dengan menggunakan media yang memiliki gambar dan warna yang menarik siswa lebih fokus dan bersemangat mengikuti pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Pengembangan produk ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SD kelas IV, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa SD kelas IV, khususnya pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas IV di SD No. 2 Mengwitani.
- b. Produk yang dikembangkan yaitu media kartu domino yang hanya memuat mata pelajaran IPA dengan dengan topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku.

1.10 Definisi Istilah

Untuk meminimalisir terjadinya kesalahpahaman istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah proses penelitian atau kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan di sekolah, dan bukan untuk menguji teori.
- 2) Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang dicapai seseorang dalam kegiatan pembelajaran selama kurun waktu tertentu.
- 3) Media kartu domino adalah media pembelajaran yang berbentuk persegi panjang yang dibagi menjadi dua ruas sama panjang yaitu ruas kanan dan ruas

kiri yang terdapat pertanyaan dan jawaban yang harus dipasangkan pada kartu sebelah kanan dengan kartu sebelah kiri.

- 4) Model ADDIE adalah salah satu dari model desain yang proses tahapan-tahapannya disusun secara sistematis dan sederhana. Tahapan pada model ini yaitu mencakup *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

