

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada tanggal 23 Februari 2018 peneliti melaksanakan pra-penelitian yang dimaksudkan untuk mendapat gambaran situasi dan kondisi siswa saat pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa serta hambatan-hambatan yang dirasakan oleh guru dan siswa. Peneliti mewawancarai guru terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan mewawancarai siswa secara acak. Hasil dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran belum berjalan secara maksimal dan kurang efektif. Hal itu dikarenakan guru tidak begitu terampil dalam menggunakan media yang inovatif dan hanya mengandalkan media pembelajaran serta metode yang sama dalam setiap pembelajaran.

Kedua, dilaksanakan untuk memperkuat pra-penelitian sebelumnya yang dilaksanakan pada 2 Mei 2018. Peneliti kembali mewawancarai siswa secara acak. Hasil dari wawancara tersebut masih terbilang sama dengan hasil wawancara sebelumnya. Siswa merasa jenuh karena metode dan media yang dilakukan oleh guru PAI di SMAN 1 Majalengka kelas X IPS 3 hanya presentasi kelompok menggunakan media powerpoint dan diskusi kelas sehingga siswa tidak begitu paham tentang materi yang disampaikan oleh temannya dalam presentasi.

Padahal seperti yang kita tahu bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan, yaitu mengembangkan dan meningkatkan kompetensi yang dimiliki oleh siswa. Seperti menurut Robert Mills Gagne bahwa pembelajaran adalah proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan (Huda, 2015, hal. 3). Maka pembelajaran yang dimaksudkan yaitu pembaruan dalam diri manusia agar menjadi lebih baik dalam dirinya.

Proses pembelajaran dalam pendidikan yang sudah disebutkan sebelumnya bahwa guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, yaitu guru memegang posisi sentral dalam pembelajaran sebagai sumber belajar yang memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa (Antika, 2014, hal. 252). Padahal K-13 yang menjadi kurikulum di SMA sudah menekankan pada guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *Student Centered Learning* (SCL).

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

SCL merupakan suatu pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik atau anak merupakan sistem pembelajaran yang menunjukkan dominasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator, pembimbing dan pemimpin. (Suwarjo, dkk. 2012, hal. 87).

Penggunaan media pembelajaran permainan monopoli yang akan digunakan dalam penelitian ini menekankan pada pendekatan SCL dalam pembelajaran untuk membuktikan efektivitasnya. Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing dalam pembelajaran di kelas.

Cahyaningtiyas Kumala Dewi (2013) telah melaksanakan penelitian pembelajaran dengan pendekatan SCL. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen mendapatkan hasil belajar lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Kemudian M. Muzamzam Diar Achda melaksanakan penelitian pada tahun 2013 dengan judul *“Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran Students Centered Learning (Scl) Berbasis Handout Pada Kompetensi Dasar Mendiskripsikan Permasalahan Lingkungan Hidup Dan Upaya Penanggulangannya Dalam Pembangunan Berkelanjutan Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Viii Smp N 1 Ungaran”*. Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan pembelajarannya berkategori baik dilihat dari hasil pengamatan kinerja guru/ peneliti setiap pertemuan yang selalu mengalami peningkatan. Rata-rata dari dua observer masuk dalam kriteria baik yaitu 78%, dengan pertemuan pertama 61% naik hingga 77,5% di pertemuan kedua dan naik lagi di pertemuan ketiga menjadi 94,5%. Tingkat efektivitasnya dilihat dari hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen dengan rata-rata nilai tes evaluasi sebesar 80,72 dengan rentang nilai tertinggi sebesar 90,90 dan nilai terendah 68,36. Sedangkan kelas kontrol rata-ratanya sebesar 72,00, dengan nilai tertinggi 81,81 dan nilai terendah 59,09.

Untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah. Suatu keharusan jika penyampaian materi sampai ke dalam

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

hati dan pikiran setiap siswa, atau biasa kita kenal dengan proses *internalisasi* nilai PAI. Internalisasi PAI menurut Munif (2017, hal. 4) adalah suatu proses penanaman pola pikir, sikap dan perilaku ke dalam pribadi seseorang melalui pembinaan, bimbingan dan sebagainya agar menguasai secara mendalam suatu nilai sesuai standar yang diharapkan.

Karena saat ini banyak yang mengerti akan materi saja tapi tidak masuk ke dalam hatinya. Akhirnya pengetahuan tersebut hanya sebagai pengetahuan. Tidak dijadikan landasan dalam hidupnya. Seperti yang disampaikan Majid (2014, hal. 10) bahwa pendidikan agama hanya berorientasi pada belajar agama, bukan bagaimana cara beragama yang benar.

Sebagaimana tujuan Pendidikan Agama Islam di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Majid, 2005, hal. 59).

Jadi PAI di sekolah seharusnya bisa mencapai tujuan umum pendidikan Islam menurut Tafsir (2014, hal. 51) ialah : (1) Muslim yang sempurna, (2) Manusia yang takwa, (3) Manusia yang beriman, (4) Manusia yang beribadah kepada Allah.

Perlunya pemilihan metode pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang tepat. Akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi saat pembelajaran di kelas. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Kemudian media pembelajaran yang digunakan pun harus menarik perhatian siswa, materi akan mudah tersampaikan, dan khususnya siswa harus lebih aktif dalam pembelajaran. Seperti yang disampaikan Sugianti (2013, hal. 176) bahwa dalam proses pembelajaran guru ditantang untuk memanfaatkan media pembelajaran.

Dalam pembelajaran PAI di sekolah masih banyak guru yang belum bisa memanfaatkan media pembelajaran. Hal tersebut

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

disebabkan karena faktor internal dan eksternal dari guru tersebut. Faktor internal yang menyebabkan hal tersebut yaitu kurang kreatifnya guru dalam membuat atau memilih media pembelajaran. Faktor eksternal yang menjadi penyebab guru tidak memanfaatkan media adalah minimnya media yang disediakan sekolah dan kurang perhatiannya kepala sekolah terhadap penggunaan media dalam pembelajaran PAI di sekolah (Hardianto, 2011, hal. 3).

Padahal media merupakan perantara antara guru dengan siswa agar informasi dapat diterima dengan baik oleh siswa. Seperti yang disampaikan Azhar Arsyad Media yang berasal dari kata *medius* yang memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar. Lebih khususnya media dalam proses belajar merupakan alat-alat grafis atau elektronis yang memuat informasi visual atau verbal. Jadi televisi, film, foto, radio, dsb. Yang memuat informasi tentang pengajaran maka media tersebut adalah media pembelajaran (Arsyad, 2017, hal. 3-4)

Padahal media dalam pembelajaran memiliki manfaat yang dapat meringankan kinerja guru dan siswa itu sendiri. Seperti yang disampaikan Baharun (2016, hal. 235) sebagai berikut :

1. Pengajaran dapat menarik minat pembelajar sehingga meningkatkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran lebih jelas maknanya, sehingga dapat dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar untuk menguasai tujuan pembelajaran dengan baik
3. Metode pengajaran bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pengajar tidak kehabisan tenaga dan pembelajar tidak merasa bosan.

Jika terus menerus keliru dalam pemilihan media pembelajaran, tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara maksimal. Kemudian peran aktif dari siswa pun akan terbatas ketika salah atau keliru dalam pemilihan media. Khususnya bagi guru sebagai penyampai materi di kelas tidak begitu menguras tenaga. Seperti yang disampaikan Sandra (2014, hal. 419) ketika guru menggunakan metode dan media yang tidak sesuai, cara mengajar guru yang tidak menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

berkurang, dan cenderung bermain sendiri tanpa memperhatikan sehingga menyebabkan minat belajar menurun.

Apabila pemilihan media pembelajaran sudah tepat, siswa akan antusias dalam belajar. Tidak akan ada siswa yang mengantuk karena metode atau media yang kita gunakan kurang menarik minat siswa. Menghemat tenaga guru dalam belajar dan yang lebih penting terjadi pembelajaran yang efektif. Seperti yang di sampaikan oleh Alannasir (2016, hal. 83) penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa.

Seperti yang disampaikan Oemar Hamalik bahwa media itu dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan memiliki pengaruh secara psikologis terhadap siswa (Nurseto, 2011, hal. 22). Begitu juga menurut Wulandari & Sukirno (2012, hal. 141) penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa yang selanjutnya siswa akan melakukan aktivitas belajar.

Media yang digunakan perlu inovasi dan kreativitas guru dalam pembelajaran. Seperti yang dikatakan Robinson Situmorang bahwa media pembelajaran memiliki tujuan khusus dalam pembelajaran agar memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar. Dan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi salah satunya yaitu dengan permainan monopoli. Media tersebut dapat menyajikan materi pelajaran dengan lebih menarik dan menyenangkan (Rosyana, Mulyani, & Saputro, 2014, hal. 76).

Ada beberapa Media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran meliputi media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi penggunaan, dan lingkungan sebagai media pendidikan (Harjanto, 2005, hal. 238). Sehingga peneliti akan menggunakan media grafis sebagai media pembelajaran PAI berupa permainan monopoli.

Media Pembelajaran PAI adalah perantara atau pengantar pesan guru agama dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, sehingga terjadi proses belajar mengajar serta dapat memperlancar pembelajaran PAI (Muhaimin, 2005, hal.

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

91). Jadi dengan media grafis permainan monopoli dalam pembelajaran PAI di sekolah diharapkan bisa menjadi pengantar pesan peneliti terhadap siswa dalam pembelajaran dan bisa menarik minat serta perhatian siswa sehingga akan terjadi pembelajaran yang efektif dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal.

Permainan (bermain) di dalam kelas yang dilakukan oleh siswa bermaksud untuk menghilangkan kejenuhan, bosan, dan mengantuk selama proses pembelajaran (Supardi, 2010, hal. 70). Media berupa permainan pun akan menarik perhatian dan minat siswa. Sehingga rasa ingin tahu dan mencari tahu dari siswa pun akan meningkat. Seperti yang dikatakan Purwanto (2007, hal. 56) adanya minat menjadikannya memiliki semangat tinggi untuk mengetahui sesuatu hal yang telah menarik hatinya.

Sehingga peneliti menggunakan media permainan monopoli sebagai media dalam pembelajaran untuk mengantisipasi kejenuhan, bosan, dan mengantuk yang dialami oleh siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Karena dengan permainan monopoli yang dilakukan oleh siswa akan berlangsung dengan cara berkelompok, sehingga akan melatih kerja sama. Kemudian meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya (Siskawati, Pargito, & Pujiati, 2016, hal. 74)

Permainan monopoli pun sudah banyak dikenal oleh siswa sehingga cara bermainnya pun tidak begitu sulit. Karena siswa sudah mengetahui dasar permainan monopoli tersebut. Hanya saja permainan monopoli dalam pembelajaran ini dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dilaksanakan secara berkelompok. kemudian berorientasi pada aktivitas pembelajaran dengan permainan yang menantang, sehingga memacu motivasi siswa dalam belajar. Selain itu dalam permainan monopoli pun siswa akan merasa senang dan santai namun tetap serius (Sandra, 2014, hal. 420).

Mengingat PAI di sekolah waktunya terbatas, maka diperlukan pembelajaran yang efektif. Namun pembelajaran PAI yang efektif memiliki Permasalahan yang sering dijumpai yaitu kurang menariknya pembelajaran PAI di kelas sehingga minat siswa menjadi berkurang. Akhirnya pembelajaran berjalan tanpa ada

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

internalisasi kedalam diri siswa. Di samping itu, materi yang diajarkan di sekolah oleh guru hanya menggunakan metode pembelajaran dan media seadanya. Sehingga dalam aspek kognitif pun kurang dicapai oleh siswa. (Rouf, 2016, hal. 187)

Materi PAI yang diajarkan di sekolah pada kelas (X) sepuluh terdapat materi tentang hikmah ibadah haji dalam kehidupan. Dalam materi ini diperlukan media yang bersifat nyata. Dalam artian tidak hanya kata-kata yang disampaikan secara lisan oleh guru (ceramah). Siswa perlu melihat secara langsung kegiatan tersebut. Baik dengan demonstrasi ataupun dengan media visual yang menggambarkan keadaan pada materi hikmah beribadah haji. Siswa menjadi kurang tertarik pada pembelajaran tersebut karena guru masih berakting di depan kelas sehingga siswa akan bersifat pasif, adanya kesalahan persepsi bahwa guru paling segalanya, sehingga siswa dibatasi dan tidak bisa berkreasi yang akhirnya siswa hanya belajar dari apa kata guru bukan menggali informasi dan mengembangkannya sendiri melalui media dan sumber belajar. Kemudian pembelajaran belum mengintegrasikan antara pengetahuan, kecakapan, dan nilai moral yang memerlukan inovasi dalam media pembelajaran (Fuad & Ghufro, 2014, hal. 87).

Oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk memecahkan masalah pembelajaran yang kurang efektif menjadi efektif. Yaitu dengan pembelajaran yang menarik, tidak jenuh, dan lebih melibatkan siswa agar mandiri. Maka peneliti akan mencoba penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Pokok Bahasan Hikmah Ibadah Haji dalam Kehidupan (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 1 Majalengka Semester Genap Tahun 2017/2018)”

Peneliti melaksanakan penelitian di sekolah tersebut dikarenakan terdapat permasalahan yang menurut guru mata pelajaran dan peneliti harus segera ditangani. Masalah tersebut yaitu kurangnya efektif saat pembelajaran, siswa merasa bosan dan jenuh sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Kemudian jarak tempat penelitian dengan rumah peneliti relatif dekat. Sehingga

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

akan memudahkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat dibuat rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut “Bagaimana Efektifitas Media Pembelajaran Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Pokok Bahasan Hikmah Ibadah Haji dalam Kehidupan?”

Dari rumusan masalah di atas, dapat dijabarkan menjadi pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah permasalahan yang terjadi pada pembelajaran PAI di kelas X IPS 3 di SMAN 1 Majalengka ?
2. Bagaimana proses pembelajaran PAI pokok bahasan hikmah ibadah Haji dalam kehidupan dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli pada kelas X IPS 3 di SMAN 1 Majalengka ?
3. Bagaimana efektifitas media permainan monopoli dalam pembelajaran PAI pada pokok bahasan hikmah ibadah Haji dalam kehidupan pada kelas X IPS 3 di SMAN 1 Majalengka terhadap aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan media permainan monopoli dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai pokok bahasan hikmah ibadah Haji dalam kehidupan. Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada pembelajaran PAI di kelas X IPS 3 di SMAN 1 Majalengka.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran PAI pokok bahasan hikmah ibadah Haji dalam kehidupan dengan menggunakan

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

media pembelajaran permainan monopoli pada kelas X IPS 3 di SMAN 1 Majalengka ?

3. Untuk mengetahui efektifitas media permainan monopoli dalam pembelajaran PAI pada pokok bahasan hikmah ibadah Haji dalam kehidupan pada kelas X IPS 3 di SMAN 1 Majalengka terhadap aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar siswa ?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Agar penelitian ini memberikan gambaran bagaimana penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran PAI pada pokok bahasan hikmah ibadah haji dalam kehidupan.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan terhadap berbagai pihak terkait, diantaranya :

- a. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan guru dalam mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran
- 2) Meningkatnya pengetahuan dan kemampuan dalam memilih media pembelajaran
- 3) Meningkatnya pengetahuan dan kemampuan dalam kualitas pembelajaran

- b. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas sekolah dan lulusannya
- 2) Menjadi model dan percontohan bagi sekolah lain

- c. Bagi Prodi IPAI

- 1) Mengenalkan pembelajaran PAI dengan Permainan Monopoli
- 2) Menambah inovasi dalam meningkatkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang baik

E. Sistematika Penulisan

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu:
 Bab I : Pendahuluan yang terdiri atas latar belakang, identifikasi masalah dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II : Kajian pustaka mengenai pendidikan agama Islam pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), media pembelajaran, media pembelajaran Permainan monopoli, penilaian pembelajaran, penelitian terdahulu yang relevan, dan kerangka pemikiran.

Bab III : Metode penelitian diantaranya desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, persiapan penelitian tindakan kelas (PTK), sumber data, teknik pengumpulan data, indikator kerja, analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV : Pembahasan dan hasil penelitian mengenai deskripsi umum lokasi dan subjek penelitian, deskripsi umum pembelajaran, siklus penelitian pertama, dan siklus penelitian kedua.

Bab V : Kesimpulan penelitian dan saran dari hasil penelitian.