

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan di perlukan untuk mengembangkan potensi yang diperlukan diri dan masyarakat menurut Adawiyah, dkk. Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa; “Pendidikan adalah usaha untuk mempersiapkan dan menyediakan segala kepentingan hidup manusia, baik dalam hidup bermasyarakat maupun berbudaya”.¹

Asbari, dkk menjelaskan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses humanisme yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Peranan pendidikan dalam hidup dan kehidupan manusia terlebih pada zaman modern ini yang di kenal dengan abad *cyhemetica*, Anwar mengungkapkan jika pendidikan diakui sebagai satu kekuatan (*education as power*) yang menentukan prestasi dan produktivitas di bidang yang lain. Seluruh aspek kehidupan memerlukan proses pendidikan baik pendidikan di sekolah (formal), lingkungan keluarga (nonformal) maupun di masyarakat (informal). Manusia yang dibina melalui pendidikan adalah meningkatkan kualitas titik-titik totalitas seseorang sebagai makhluk individu dan makhluk sosial.¹

Seperti isi dari Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pasal 1 ayat (1) yang menyatakan bahwa “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, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.¹

Intelligentia - Dignitas

¹ Miftah Fadillah, dkk, *Merdeka Belajar: Solusi Revolusi Pendidikan di Indonesia*, Vol 3, Journal of Information Systems and Management, 2024, hal 19-20.

Berdasarkan dari pengertian yang disampaikan maka pendidikan merupakan suatu aspek penting yang dibutuhkan manusia untuk keberlangsungan hidup. Pendidikan yang diharapkan ialah yang mampu mencerdaskan otak dan hati. Dimana cerdas hati akan mampu menghargai orang lain, menyadari hak dan kewajiban, mampu melindungi diri, masyarakat dan negara serta menguasai ilmu dan teknologi untuk bekal dan kelangsungan hidupnya serta tetap menjaga kelestarian lingkungan alam tempat hidupnya.

Kebijakan pendidikan dapat dilihat dari penerapan kurikulum yang diaplikasikan disatuan pendidikan karena kurikulum merupakan inti pokok proses berjalannya pendidikan. Berdasarkan UU No.20 tahun (2003) “kurikulum ialah sekumpulan alat pembelajaran yang berisi tentang tujuan, isi, bahan ajar serta metode serta media yang dijadikan bahan serta alat pada proses belajar mengajar guna tercapainya tujuan pendidikan secara nasional.²

Proses perubahan kurikulum yang terdapat di Indonesia sudah banyak mengalami perubahan serta pergantian karena demi penyempurnaan berjalannya proses pendidikan agar jauh lebih baik dan dapat mengikuti perkembangan zaman. Perubahan kurikulum dimulai pada tahun 1947 sampai tahun 1997. Pada tahun 2006 atau yang dikenal dengan kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dan ditahun 2013 melakukan penggantian kembali menjadi kurikulum 2013 (Kurtilas) serta ditahun 2018 berlangsung penggantian menjadi Kurtilas Revisi.²

Esrianti menjelaskan di era perkembangan teknologi yang semakin meningkat ini hadirnya suatu kurikulum baru yakni kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dipahami menjadi seperangkat proses pembelajaran yang menyediakan kebebasan baik terhadap guru dan siswa dalam menjalankan pembelajaran dengan santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan.²

² Shinta Ledia dan Betty Mauli Rosa Bustam, *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*, Vol 6, Religion Education Social Laa Roiba Journal, 2024, hal 791-793.

Kemendikbud Ristek mengeluarkan kebijakan dalam pengembangan Kurikulum Merdeka bermaksud sebagai saran tambahan dalam rangka memulihkan pembelajaran dari tahun 2022 hingga 2024 serta dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan. Kebijakan Kemendikbud Ristek berkaitan kurikulum nasional nantinya dilakukan pengkajian di 2024 dengan didasarkan penilaian sewaktu masa pemulihan pembelajaran.²

Amrullah mendefinisikan bahwa Kurikulum Merdeka ialah model pengembangan seperangkat pembelajaran yang cenderung fleksibel, sekaligus beridentikkan terhadap materi kemampuan serta pengembangan karakteristik serta kemampuan siswa. Ciri utama dalam kurikulum merdeka ini ialah menitik beratkan proses pembelajaran yang meliputi: Pembelajaran berdasarkan proyek guna pengembangan soft skills serta karakter berdasarkan profil pelajar Pancasila serta konsentrasi terhadap materi esensial yang nantinya dapat membantu proses pembelajaran yang lebih menekankan pada kompetensi dasar misalnya literasi dan numerasi.²

Melihat pada penjelasan di atas, Kurikulum Merdeka adalah kerangka kurikulum yang lebih fleksibel dan berfokus pada pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik. Kurikulum ini diluncurkan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbud Ristek).

Pendidikan ini memiliki tujuan untuk mewujudkan suatu pembelajaran yang aktif agar bisa mengembangkan potensi dirinya sehingga menjadi manusia yang berkualitas. Tujuan pembelajaran adalah sasaran yang ingin dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini membantu siswa untuk mengarahkan upaya, mengukur kemajuan, dan menilai apakah telah mencapai hasil yang diharapkan.³

Dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah untuk pencapaian tiga aspek kompetensi (pengetahuan, keterampilan, sikap) peserta didik yang perlu dibangun melalui satu atau lebih kegiatan pembelajaran sehingga ilmu yang mereka pelajari akan mudah diserap oleh peserta didik.

² Shinta Ledia dan Betty Mauli Rosa Bustam, 2024, hal 791-793.

³ Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan: Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*, (Jakarta; Bumi Aksara; 2024).

Kegiatan belajar dinilai penting dalam proses pembelajaran di sekolah, karena pendidikan guna memberikan kesempatan siswa untuk berproses. Proses pembelajaran harus bisa beradaptasi dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan akademik sekolah. Seringkali dalam proses pembelajaran didominasi oleh penyampaian materi dan menggunakan komunikasi satu arah, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Secara empiris ditunjukkan oleh penelitian Nurrita yang menjelaskan bahwa pembelajaran di kelas yang hanya bersifat teoritis dan minim praktik dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menyulitkan siswa untuk memahami materi tersebut. Hal ini juga terjadi dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).⁴

Problematika yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPS yaitu kecenderungan guru yang lebih mengarahkan kegiatan penghafalan materi kepada murid. Meskipun demikian, sebenarnya guru telah menggunakan metode pengajaran beragam, seperti kombinasi ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Namun, kenyataannya aktivitas siswa relatif rendah, mereka hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru, tanpa memberikan timbal balik pada materi yang disampaikan guru. Akibatnya, siswa cepat dan mudah untuk bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, menurunkan minat siswa pada mata pelajaran IPS, sehingga berdampak terhadap prestasi akademiknya. Dalam lingkup yang lebih spesifik, materi pembelajaran IPS yang sering dianggap membosankan adalah Sejarah Indonesia.⁴

Berdasarkan pemaparan di atas, permasalahan yang sering timbul sehingga mengganggu proses pembelajaran adalah rasa bosan dan jenuh yang dirasakan peserta didik karena menganggap pembelajaran IPS tidak dapat memberikan variasi yang baru, yang artinya proses penyajian pembelajaran IPS terkesan monoton sehingga peserta didik kurang antusias sehingga menurunkan minat dalam belajar terkhususnya pada pembelajaran IPS.

⁴ Muhammad Fikry, dkk, Pengembangan Media Monopoli dalam Meningkatkan Motivasi serta Minat pada Mata Pelajaran IPS Kelas 7 SMP, Vol 9, Jurnal Karya Ilmiah Guru, 2024, 1575.

Pembelajaran adalah pengembangan kegiatan guru dan siswa, berdasarkan mengatasi hubungan timbalbalik yang timbul dalam situasi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu faktor utama untuk mencapai kesuksesan adalah memiliki minat. Minat adalah kecenderungan atau ketertarikan yang mendalam terhadap suatu hal atau aktivitas tertentu. Minat mencakup preferensi pribadi, kegemaran, dan ketertarikan yang mendorong seseorang untuk menjelajahi atau mengembangkan suatu bidang atau kegiatan.⁵

Permasalahan yang dominan pada pembelajaran IPS di SD yaitu siswa kurang memiliki minat belajar karena materi yang disampaikan kurang menarik, pembelajaran yang membosankan. Hal tersebut terjadi karena guru kurang mampu dalam mengelola kelas. Pembelajaran ditingkat SD masih sangat bergantung kepada guru, artinya semua informasi didapat dari guru. Karena siswa kurang mampu untuk mandiri dalam belajar. Jadi, keberhasilan dalam pembelajaran sangat ditentukan oleh seorang guru.⁶

Minat belajar adalah kombinasi antara minat dan proses belajar. Minat belajar mencakup bagaimana ketertarikan seseorang terhadap suatu subjek atau kegiatan dapat memotivasi dan memengaruhi cara mereka belajar. Ketika seseorang memiliki minat yang kuat terhadap suatu topik, mereka cenderung lebih termotivasi untuk mendalami, menggali informasi lebih lanjut, dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. Minat belajar dapat memberikan dorongan ekstra untuk mengatasi hambatan atau tantangan dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, penting untuk memahami minat belajar siswa karena dapat memengaruhi tingkat keterlibatan, motivasi, dan hasil pembelajaran mereka. Guru dan pembimbing sering mencoba untuk merangsang minat belajar siswa dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, relevan, dan sesuai dengan minat individual.⁷

⁵ Ira Fatmawati, *Peran Guru dalam Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*, Vol 1, Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran, 2021, hal 36.

⁶ Ajeng Dwi Pratiwi, dkk, *Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP, dan SMA)*, Vol 3, Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2023.

⁷ Sarbaitinil, dkk, *Menumbuhkan Minat Belajar Siswa melalui Metode Belajar Kreatif*, Vol 2, Journal of International Multidisciplinary Researrch, 2024, hal 369.

Salah satu muatan pelajaran di SD kelas IV yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berhasil tidaknya proses pembelajaran, untuk mencapai tujuan sangat dipengaruhi bagaimana proses belajar itu dialami oleh siswa. Media berperan penting dalam proses pembelajaran dan media merupakan salah satu fasilitator dalam proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru mengkomunikasikan informasi. Dapat mempengaruhi minat belajar tergantung tujuan yang diharapkan.⁸

Minat belajar berkaitan dengan fungsi afektif dan pengetahuan yang akan menimbulkan emosi kuat seperti perasaan positif terhadap sesuatu, rasa terikat, terpesona dan meningkatkan proses kognitif. Dengan menggunakan komunikasi yang baik dalam belajar, maka akan menumbuhkan minat belajar di kelas dan pembelajaran akan mudah di pahami oleh peserta didik.⁹

Kesulitan belajar atau minat belajar terjadi karena peserta didik tidak mampu untuk memahami pembelajaran IPS yang abstrak. Akan tetapi masalah ini dapat diatasi dengan guru menggunakan media atau alat peraga yang sesuai materi sehingga peserta didik juga lebih mudah untuk memahami pelajaran. Ketika guru mengajarkan hanya dengan menyampaikan materi biasa saja atau hanya dengan ceramah maka peserta didik akan mengalami kesulitan belajar dan memahami materi.¹⁰

Permendiknas No. 16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh. Adapun yang di maksud, guru harus memaksimalkan media dan sumber belajar yang sesuai dengan perkembangan peserta didik, dengan demikian tujuan pembelajaran akan tercapai.⁷

⁷ Sarbaitinil, dkk, 2024, hal 369

⁸ Anita, dkk, *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Muatan IPS Menggunakan Model Pena*, Vol 1, Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 2023, hal 66.

⁹ Komang dan Gusti, *Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar pada Siswa Sekolah Dasar*, Vol 4, Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar, 2023, hal 67-68.

¹⁰ Irma Sintiya Safitri, *Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS di Sekolah Dasar*, Vol 3, Ainara Journal, 2024.

Media pembelajaran merupakan perantara atau alat komunikasi untuk menyampaikan pesan yang membantu siswa memahami bagaimana mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dengan bantuan media lebih menarik dan tidak terkesan monoton. Siswa juga dapat terlibat langsung dalam penggunaan media, yang membuat siswa lebih aktif dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.¹¹

Peneliti melakukan observasi pada tanggal 10 April 2025 di SDN Pondok Kelapa 05 Pagi. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru kelas IV SD telah mengalami peningkatan dalam memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan media PPT dengan animasi menarik bagi siswa kelas IV, namun guru masih kurang mengembangkan media bahan ajar lain yang melibatkan langsung siswa dalam prosesnya. Guru kelas masih belum optimal menggunakan media, karena kurangnya kreativitas dan eksplorasi guru dalam mencari media yang cocok digunakan dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, guru kehilangan dukungan pembelajaran untuk efisiensi, efektivitas dan daya tarik. Oleh sebab itu, siswa belajar pun menjadi tidak bersemangat, karena cara mengajar guru yang cenderung monoton dan media pembelajaran yang tidak bervariasi. Dengan demikian nilai siswa pun cenderung rendah.

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Selain dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar, media pembelajaran juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa seperti nilainya meningkat, semangat untuk belajar, masih banyak manfaat lain yang kita dapatkan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Namun pada kenyataannya pendidikan di Indonesia masih tertinggal dibandingkan dengan negara maju yang lain. Berbagai upaya sudah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia. Salah satunya yakni dengan pembelajaran yang menggunakan permainan media pembelajaran yang menarik dan mendidik.¹²

¹¹ Jakub, dkk, *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*, (Jambi: PT Senopedia Publishing Indonesia, 2023), hal 51.

¹² Maria Eni Yulianti, *Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII B*

Permainan dalam pembelajaran dapat dilakukan oleh guru bersama peserta didik. Bentuk permainan adalah monopoli. Monopoli sebagai media pembelajaran menjadi satu bentuk permainan yang senangi dan mudah untuk memainkannya. Monopoli merupakan suatu permainan papan, dimana para pemain berkompetisi untuk mengumpulkan kekayaan melalui suatu sistem permainan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di petak yang tersedia pada papan permainan dengan mengikuti bilangan yang diperoleh dari lemparan dadu tadi beserta menjawab pertanyaan yang tersedia pada petak.

Permainan monopoli sebagai media pembelajaran ini nantinya diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan memberikan hasil yang optimal. Menurut Sihotang pada tahun 2022 kelebihan pembelajaran menggunakan monopoli adalah penyajian gambar yang memikat siswa, dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran seperti, IPS, IPA, Pkn dan Bahasa Indonesia, siswa menjadi lebih aktif saat belajar. Media monopoli tidak hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran, tetapi mengembangkan dan membentuk minat siswa untuk belajar. Kerjasama tim, persaingan antar pemain dan jiwa sportivitas ditekankan pada media monopoli.¹³

Berdasarkan data dari penelitian Hariyadi, dkk pada tahun 2023 diketahui selisih nilai pretest dan posttest yakni 34,21. Dari selisih tersebut maka dapat dilihat bahwa nilai meningkat dari rata-rata pretest ke nilai rata-rata posttest. Artinya nilai IPS pada materi kerajaan di Nusantara meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Sejarah Monopoli. Dari hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan signifikan dari 0,000 dari hasil tersebut dinyatakan H_a diterima dengan kata lain ada perbedaan hasil belajar IPA dengan materi Cerita tentang daerahku terhadap siswa kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran Sepoli.¹⁴

SMP Negeri 1 Kasihan dengan Media Pembelajaran Va & Av, Vol 2, Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, 2022, hal 121-122.

¹³ Nurhasanah Sihotang, *Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*, Vol 2, Prosiding Senkim, 2022, 65.

¹⁴ Ahmad Hariyadi, dkk, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Kemampuan Pemahaman IPS Kelas IV*, Vol 6, Jurnal PGSD Musi, hal 47-49.

Penelitian lain yang dilakukan Radya, dkk tahun 2023 menunjukkan hasil skor minimal 40 dan skor maksimal 76. Setelah dilakukan perhitungan memperoleh hasil rata-rata nilai *N-gain Score* adalah 61 atau $40 < 61 > 76$ dan sesuai dengan kriteria *N-gain score* menunjukkan cukup efektif. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli mengalami peningkatan. Model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Sehingga model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli dapat menjadi referensi untuk guru dalam menerapkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.¹⁵

Perlu untuk melakukan perubahan yang mendasar dalam penerapan implementasi pembelajar IPS di kelas, hal ini digunakan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan minat belajar IPS. Tujuannya agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran IPS, serta guru juga dapat mengelola kelas dan menggunakan media sebagai pengondisian kelas. Karena pada umumnya anak usia SD mudah untuk merasa bosan, jadi guru harus bisa mencari hal yang baru untuk menarik minat belajar.

Berdasarkan uraian di atas peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan tujuan mengetahui minat belajar IPS siswa/i sebelum dan setelah diberikan intervensi media permainan monopoli sehingga dirumuskan judul penelitian sebagai berikut "Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Pondok Kelapa 05 Pagi Duren Sawit Jakarta Timur".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang antusias dalam belajar.

¹⁵ Wisnu Bayu Radya, dkk, *Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa melalui Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD 3 Padurenan*, Vol 17, Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS, 2023, hal 97.

2. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang optimal.
3. Masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar mencapai tujuan yang diharapkan, peneliti memfokuskan ruang lingkup permasalahan yaitu “Rendahnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial” berdasarkan masalah diatas peneliti tertarik melakukan eksperimen menguji cobakan media pembelajaran berbasis permainan yaitu media permainan monopoli untuk melihat pengaruh minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh permainan monopoli terhadap minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPS di SDN Pondok Kelapa 05 Pagi Duren Sawit Jakarta Timur?”

E. Tujuan Umum Penelitian

Mengetahui pengaruh permainan monopoli terhadap minat belajar IPS pada siswa kelas IV.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat, baik segi teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran, sedangkan manfaat praktis memberikan dampak langsung terhadap komponen-komponen pembelajaran. Manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberi informasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan terkait pengaruh media permainan monopoli terhadap minat belajar.
- b. Memberi sumbangsih tentang media pembelajaran sebagai referensi untuk peneliti-peneliti yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dapat mempengaruhi minat belajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sehingga proses belajar mengajar menjadi optimal.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Sebagai calon guru dimasa depan, penelitian ini dapat digunakan dan diterapkan pada proses pembelajaran disekolah nanti.

d. Bagi Pembaca

Dapat memberikan wawasan baru dan bermanfaat serta bisa dijadikan acuan untuk penelitian.



Intelligentia - Dignitas