

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu wadah atau perantara yang bertujuan untuk menjembatani peserta didik dalam mengembangkan kemampuan seperti sikap sosial, kognitif, psikomotorik melalui sebuah pembelajaran. Implementasi dalam kehidupan nyata dari tiga aspek di atas harus diimplementasikan dengan seksama dan sistematis. Pendidikan tidak hanya mengajarkan kemampuan akademik maupun non akademik. Namun, melalui pendidikan peserta didik juga diajarkan tentang pendidikan karakter seperti nilai-nilai keteladanan sikap atau perilaku, kasih sayang, dan cinta tanah air.²

Dunia pendidikan terdapat suatu proses kegiatan yaitu kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai metode atau mekanisme, mengatur situasi kondisi peserta didik agar termotivasi untuk melaksanakan suatu kegiatan belajar. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses komunikasi, dimana dalam proses tersebut terdapat interaksi dua arah atau lebih yaitu dari pendidik (guru) dengan peserta didik. Saat menyusun pembelajaran guru memiliki kedudukan sebagai fasilitator yang harus mampu mengenal karakteristik dari masing-masing peserta didiknya.³ agar pembelajaran dapat berhasil mencapai indikator yang ingin dicapai. maka

² Aisyah Fadilah et Al, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

³ Firdaus Ahmad and Dea Mustika, "Problematika Guru Dalam Menerapkan Media Pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2008–14,

beberapa komponen pendukung juga harus terpenuhi diantaranya pendidik, peserta didik, capaian pembelajaran atau tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, bahan ajar yang kompatibel, rubrik penilaian yang tepat dan salah satunya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang sangat krusial dalam proses pembelajaran, dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami apa yang ingin dikomunikasikan oleh guru. dalam proses pembelajaran, media mempunyai peran yaitu menarik perhatian peserta didik.⁴ Selain itu juga dengan adanya media pembelajaran di kelas ketika proses pembelajaran sangatlah membantu guru untuk menyampaikan informasi materi dari buku ajar tersebut. banyak sekali macam-macam atau jenis-jenis dari media pembelajaran diantaranya media pembelajaran yang bersifat kontekstual seperti media grafis berupa buku bahan ajar, gambar, peta, globe, media cetak, foto, grafik, bagan, diagram, poster, dan juga terdapat media pembelajaran yang bersifat audio seperti podcast, rekaman suara. serta media pembelajaran yang bersifat audio visual seperti video edukasi, PPT Interaktif, komik digital, dll. media pembelajaran dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dari materi pembelajaran, karena media pembelajaran sendiri memiliki peran sebagai alat untuk memperjelas bahan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan juga media dapat digunakan untuk memberikan stimulus atau alat perangsang belajar yang

⁴ Mercy Hermawati and Ade Kurnia Solihin, "Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa Secara Daring Dikala Guru SMP Al Qalam" 06, no. 02 (2023): 158–166.

menyenangkan sehingga menimbulkan rasa penasaran ingin tahu yang tinggi terhadap peserta didik.

Perkembangan zaman yang sangat pesat termasuk teknologi dalam perkembangannya tentu membawa dampak atau pengaruh perubahan bagi kehidupan terutama dalam dunia pendidikan yang juga akan terus menerus mengalami perkembangan. di era revolusi keempat atau 4.0 yang dikenal dengan revolusi digital, semua informasi dapat diperoleh dengan relatif cepat dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun. keberadaan teknologi digital dalam dunia pendidikan pun sangat membantu untuk dimanfaatkan saat proses belajar seperti laptop, lcd, gawai, dll.⁵ Dampak atau efek dari perkembangan teknologi dalam media pembelajaran tersebut adalah siswa tidak mudah cepat jenuh dan bosan serta menciptakan lingkungan yang menyenangkan bagi mereka dikarenakan adanya keterlibatan antara keduanya.

Fenomena tersebut sebagai seorang pendidik harus bisa beradaptasi menyesuaikan serta mampu memanfaatkan teknologi dalam pengembangan pembelajaran, apalagi kondisi normal saat ini pasca covid-19 dimana dalam kondisi situasi tersebut mau tidak mau semua kegiatan dilaksanakan melalui daring (*online*).khususnya dalam lingkungan sekolah tidak memungkinkan untuk guru bertatap muka dengan murid karena diberlakukan sistem jaga jarak. Oleh karenan itu dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran *online* seperti Google Classroom, Google

⁵ Putri Rahayuningtyas, "Efektivitas Kahoot Pada Pembelajaran Bunpou Nouryoku Shiken Level 5," *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 5, no. 2 (2023): 116–26,

Meeting, Google Zoom, Google Formulir, Aplikasi *Kahoot*, dll. dalam penyampaian materi pembelajaran, guru harus memiliki inovasi dan kreativitas agar peserta didik tidak merasa jenuh dan terasa monoton. menyelingi kegiatan belajar mengajar baik dengan *ice breaking* maupun dengan pemberian game dapat menjadi salah satu inovasi untuk menciptakan suasana belajar yang *have fun*.

Hasil beberapa penelitian yang membahas mengenai media berbasis *game* yang berhubungan dengan pendidikan telah berhasil menemukan hasil penelitian bahwa suatu pembelajaran bila diselingi dengan game atau permainan khususnya dengan menggunakan media pembelajaran *kahoot* di kelas IV pada mata pelajaran IPAS menjadi meningkat.⁶ Mayoritas usia anak-anak sangat menyukai sekali hal yang berbau game permainan, maka dari itu kegunaan media pembelajaran berbasis game cocok di implementasikan pada zaman digital saat ini. Wahono mengungkapkan *game* adalah suatu kegiatan terstruktur atau semi terstruktur yang mempunyai tujuan untuk selingan *ice breaking* dapat juga dimanfaatkan sebagai sarana menunjang kualitas pendidikan. *Game* yang menyenangkan memiliki ciri-ciri atau karakteristik yaitu diminati banyak orang khususnya peserta didik masih menyukai belajar dan bermain yang notabenehnya adalah generasi digital.⁷

Pemanfaatan media pembelajaran tersebut dapat memancing stimulus terhadap tiga hal dalam diri peserta didik seperti intelektual, psikomotor serta

⁶ Elfi indriani et al., "Pengaruh Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar" 08 (2022): 1934–1942.

⁷ Natalis Sukma Permana, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game" (2018): 128–135.

emosionalnya. Pendidik tidak perlu khawatir jika belum menguasai atau memiliki background sebagai pengembang media pembelajaran berbasis game. Sudah banyak contoh-contoh media pembelajaran yang dapat di implementasikan melalui chanel youtube jika ingin menerapkannya kepada peserta didik sesuai kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Di antara banyak macam-macam media pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang cocok untuk diimplementasikan oleh guru untuk membangkitkan minat belajar serta meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan aplikasi *kahoot*. Aplikasi *kahoot* adalah media pembelajaran berbasis online yang mempunyai beberapa fitur yang berupa kuis game. *kahoot* dapat dikatakan sebagai alat bantu atau pendamping dalam kegiatan mengajar seperti halnya soal *posttest*, *pretest*, soal remedi, soal pengayaan serta latihan soal. Aplikasi ini dapat digunakan pada gawai atau telepon genggam sehingga mempermudah guru dan siswa untuk memakainya dalam situasi apapun karena aplikasi ini bersifat fleksibel, efektif dan efisien.⁸

Aplikasi *kahoot* ini harapan peneliti pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif dan komunikatif serta dapat membantu pendidik sebagai alat evaluasi penilaian pembelajaran terhadap peserta didiknya. Proses kegiatan mengajar menggunakan aplikasi *kahoot* memerlukan adanya akses internet dan sebuah *handphone*, merencanakan atau merancang pembelajaran yang asik untuk peserta didik supaya informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan efektif. Peserta didik yang memiliki perasaan minat atau

⁸ Elfi Indriani et al., "Pengaruh Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar" 08 (2022): 1934–1942.

ketertarikan yang tinggi terhadap materi akan memperlihatkan ketertarikan dan ketekunan yang tinggi dalam dirinya, serta berupaya untuk meraih capaian prestasi tanpa berpasrah atau merasa jenuh. maka dari itu, apabila minat peserta didik tersebut berkurang, maka dapat dipastikan keinginan untuk belajar pun berkurang sehingga akan berimbas terhadap hasil belajarnya. dengan seperti itu penting guru memiliki kemampuan bereksperimen mengembangkan media pembelajaran yang kreatif sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik untuk semangat dalam pembelajaran. dalam pengimplementasian media pembelajaran aplikasi *kahoot* diharapkan dapat meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik ketika pembelajaran PKn kelas IV di MI Tarbiyatussibyan.

Lembaga pendidikan di tingkat madrasah ibtidaiyah yang dalam pembelajaran PKn yang masih menggunakan media konvensional adalah MI Tarbiyatussibyan Tulungagung, media tersebut seperti penggaris kayu, buku bahan ajar. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 4 Oktober 2023 di MI Tarbiyatussibyan Tulungagung banyak dijumpai peristiwa fenomena yang terjadi di lapangan yaitu terdapat beberapa guru yang belum sepenuhnya dapat menerapkan adanya media pembelajaran, hal ini dikarenakan adanya keterbatasan fasilitas yang kurang memadai sehingga guru jika ingin menggunakan media pembelajaran tersebut harus membuatnya terlebih dahulu. beberapa fasilitas yang disediakan oleh lembaga yang dapat digunakan dalam kelas rata-rata seperti papan tulis, spidol, bahan buku ajar, gambar atau poster dll.

Fakta kenyataan di lapangan pembelajaran saat ini masih terpusat pada guru, dimana metode konvensional ceramah dan bercerita masih sering digunakan dan tidak berpusat pada student center sehingga menyebabkan siswa kurang terlibat aktif ketika proses pembelajaran dan berakibat tingkat pemahaman siswa terhadap materi berkurang. disisi lain, media pembelajaran yang jarang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar menyebabkan aktivitas tersebut kurang bermakna. hal ini juga berpengaruh terhadap kurangnya kemampuan literasi terhadap peserta didik, apalagi semakin canggihnya teknologi saat ini mengharuskan semua kalangan baik dari masyarakat maupun lingkungan akademik untuk melek digital.

Permasalahan yang berkaitan dengan media pembelajaran di kelas IV MI Tarbiyatussibyan yaitu kurangnya semangat atau minat belajar yang ditandai dengan tanggapan atau respon saat pembelajaran yang menunjukkan tidak ada ketertarikan, perasaan senang, bahkan atensinya berkurang yang berimbas pada hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKN. Mata pelajaran PKN dianggap materi yang terkesan membosankan karena banyaknya bacaan atau tulisan serta minim adanya pengilustrasian gambar yang menyebabkan peserta didik enggan membaca atau malas untuk membacanya. beberapa bukti konkrit yang terlihat pada saat observasi berlangsung, beberapa siswa kurang menunjukkan sikap atensi atau antusiasme nya selama pembelajaran berlangsung atau pada saat guru menyampaikan materi. Beberapa dari mereka ada yang menaruh kepala di

atas meja, mengobrol dengan teman Di sampingnya, ada yang ngantuk dan sedikit sekali yang memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi.

Bukti permasalahan di atas dapat kita lihat bahwa sikap siswa ketika kegiatan belajar mengajar tersebut kurang interaktif disebabkan dari kurangnya penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional yaitu masih menggunakan buku ajar saja tanpa ada bantuan media lain. Bahkan, dalam kelas tersebut belum pernah menggunakan atau men-erapkan media pelajaran berbasis teknologi dikarenakan fasilitas kurang memadai. didalam kelas tersebut hanya terlihat beberapa media pembelajaran berupa media gambar, media grafis seperti busur dan penggaris yang terbuat dari bahan kayu.

Penjabaran permasalahan dan kajian secara empiris yang telah dipaparkan oleh peneliti, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di MI Tarbiyatussibyan menjadikan *kahoot* sebagai media pembelajaran pada penelitian kali ini, yang bisa mempengaruhi minat dan hasil belajar dalam mata pelajaran PKN di Kelas IV MI/SD judul penelitian tersebut adalah “Pengaruh media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran PKN kelas IV di MI Tarbiyatussibyan”

B. Identifikasi dan Batasan Masalah:

Sebagaimana uraian penjelasan yang dikemukakan di latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya atensi dan ketertarikan dalam proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga membuat peserta didik menjadi kurang aktif.
2. Belum diterapkannya media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital *kahoot* sehingga belajar lebih menyenangkan dan tidak monoton
3. Guru masih belum menerapkan media pembelajaran karena fasilitas kurang memadai
4. Guru belum sepenuhnya dapat mengimplementasikan media pembelajaran digital
5. Pelajaran didik cenderung merasa bosan dan kesulitan jika terlalu banyak tulisan dalam suatu teks bacaan dalam buku

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya implementasi media pembelajaran oleh guru
2. Kurangnya keinginan dan keterlibatan peserta didik dalam belajar, akibatnya selama proses pembelajaran siswa menjadi kurang bersemangat
3. Kurangnya kemampuan literasi peserta didik dalam menghadapi bacaan tulisan terhadap mata pelajaran PKN siswa kelas IV
4. Menggunakan kurikulum-13 tahun ajaran 2024/2025

C. Rumusan Masalah

Hasil pemaparan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah gambaran pembelajaran PKN dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran PKN siswa kelas IV di MI Tarbiyatussibyan
2. Bagaimanakah pelaksanaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran PKN siswa kelas IV di MI Tarbiyatussibyan
3. Adakah pengaruh media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran PKN siswa kelas IV di MI Tarbiyatussibyan

D. Tujuan Penelitian:

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka yang menjadikan tujuan penelitian peneliti yaitu:

1. Untuk mengetahui gambaran pembelajaran PKN dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran PKN siswa kelas IV di MI Tarbiyatussibyan
2. Untuk mengetahui pelaksanaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran PKN siswa kelas IV di MI Tarbiyatussibyan

3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran PKN siswa kelas IV di MI Tarbiyatussibyan

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai sumbangan kontribusi pemikiran yang dapat dijadikan sumber pedoman, acuan atau referensi guna memperoleh gambaran meliputi pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT (Information and Communication Technology) kahoot* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar dapat dijadikan sebagai alat evaluasi pada siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga Sekolah Tempat Penelitian,

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam rangka pembinaan dan peningkatan kualitas mutu pengajaran pembelajarn PKn Bagi Guru

b. Kegunaan penelitian bagi guru

Sebagai bahan evaluasi atau refleksi tentang penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang tepat selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, sehingga dapat menumbuhkan semangat ghirah belajar siswa

c. Bagi Siswa

Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT (Information and Communication Technology) kahoot* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD/MI.

d. Bagi perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Adanya hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan referensi dan koleksi di bidang pendidikan untuk sumber belajar bagi mahasiswa di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

e. Bagi Peneliti

Kegunaan bagi peneliti diharapkan penelitian ini bisa menjadikan pemahaman bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran PKn siswa kelas IV

f. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi serta acuan awal untuk melakuakn penelitian selanjutnya dan diharapkan menjadi pertimbangan bagi pembaca.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara mengenai rumusan masalah, Hipotesis masih bersifat sementara. Adapun hipotesis dari penelitian yaitu:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran PKN siswa kelas IV di MI Tarbiyatussibyan

H_a = Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis “kahoot” terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran PKN siswa kelas IV di MI Tarbiyatussibyan Penegasan Istilah

G. Penegasan Istilah

Untuk memahami istilah yang terdapat dalam pembahasan dan menghindari salah penafsiran makna oleh pembaca, maka perlu penegasan istilah dari masing-masing judul penelitian ini sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran kerap disebut dengan segala bentuk media atau alat yang digunakan untuk menunjang pembelajaran seperti media cetak, audio, visual, audiovisual, dan digital semuanya dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. media pembelajaran dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pendidikan serta membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang dibahas di kelas. Di samping itu, media pendidikan dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa.

b. Kahoot

Kahoot merupakan game atau permainan *online* yang berbentuk website atau aplikasi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. selain itu *kahoot* juga memiliki manfaat yaitu

siswa menjadi lebih berkonsentrasi, lebih mudah paham, dan hasil belajar pun menjadi maksimal.

c. Minat Belajar

Minat Belajar adalah suatu perasaan yang timbul karena ada rasa ketertarikan dengan suatu pelajaran atau materi lalu setelahnya mengajak siswa untuk mempelajari dan memahami materi tersebut dengan sungguh-sungguh.

d. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah capaian atau hasil yang ingin dicapai oleh individu maupun golongan setelah melakukan suatu aktivitas belajar yang harapannya membawa perubahan hasil dari pembelajarannya tersebut. Penegasan Operasional

e. Pembelajaran PKN di SD

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki ruang lingkup yang cukup luas serta mencakup kurang lebih tiga bagian dalam proses pembentukan karakter siswa yaitu yang pertama secara konsep mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan antara teori dan konsep yang dapat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, yang kedua pendidikan kewarganegaraan memiliki program pendidikan dan model penerapannya di-tujukan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi individu yang berkarakter dan memiliki dedikasi yang tinggi terhadap negara sebagai generasi penerus bangsa melalui lingkup pendidikan, dan yang ketiga

melalui mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan memberikan pengajaran kepada peserta didik agar menjadi warga negara Indonesia yang baik yang menaati aturan-aturan didalamnya

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika Pembahasan Untuk memudahkan pembaca mempelajari serta memahami isi karya penulis skripsi ini, maka dari itu penulis menjabarkan sistematika pembahasan dalam penelitian ditulis secara sistematis mengenai pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas. urutan penulisan skripsi diawali dengan pendahuluan sampai dengan penelitian. Garis besar kerangka masing-masing dari penulisan skripsi ini sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan yang didalamnya meliputi konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan secara konseptual dan secara operasional dan sistematika pembahasan

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bagian kajian teori yang membahas mengenai tinjauan tentang pengaruh, tinjauan tentang media pembelajaran, tinjauan tentang kahoot, tinjauan tentang minat belajar, hasil belajar, dan penelitian terdahulu

BAB III: METODE PENELITIAN

Bagian metode penelitian yang didalamnya membahas mengenai pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi dan waktu penelitian. data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengecekan data dan tahapan penelitian.

BAB IV: HASIL PENELITIAN

Pada bab ini membahas gambaran umum mengenai obyek penelitian serta hasil penelitian yang bersumber dari lokasi tempat penelitian yang disajikan sesuai dengan judul penelitian yang berupa metode penelitian yang digunakan peneliti, variabel penelitian, pengumpulan data, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data-data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB V: PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan pembahasan dari hasil penelitian yang meliputi rumusan masalah yang telah ditetapkan oleh peneliti yang akan dibahas secara sistematis berdasarkan bukti data yang telah diperoleh pada saat penelitian.

BAB VI: PENUTUP

Bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran Bab akhir terdiri dari: daftar rujukan dan lampir-lampiran, serta daftar riwayat hidup. Demikian sistematik pembahasan dari skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Kahoot* Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV di MI Tarbiyatussibyan”