

Penanaman Nilai Moral Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran *Paper Show* Di RA Al Ishlah Sumurgung

Nurul Farida*, Nurlaili Dina Hafni**

* Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban
Email : faridahnurul667@gmail.com, dinahafni89@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 25-09-2022

Disetujui: 01-10-2022

Key word:

Moral Values, Learning Media, Early Childhood

Kata kunci:

Nilai Moral, Media Pembelajaran, Anak Usia Dini

ABSTRAK

Abstract: *The aims of this study were (1) to describe the validity of the Paper Show learning media as a moral instillation in RA Al Ishlah, Sumurgung Village, Montong District, Tuban Regency. (2) To demonstrate the practicality of Paper Show learning media as moral cultivation at RA Al Ishlah, Sumurgung Village, Montong District, Tuban Regency. (3) To demonstrate the effectiveness of the Paper Show learning media as a moral inculcation at RA Al Ishlah, Sumurgung Village, Montong District, Tuban Regency, 2021/2022 Academic Year. This research uses the research and development method of R&D (Research and Development) with a 4D model. Validity tests were carried out on Ahi Media Validators, Material Expert Validators, Class Teachers, Users. Data collection in this study used Observations, Questionnaires, Documentation.*

Based on the validity test data, the Paper Show meets the very valid or very feasible category. Validation obtained by material expert data gets a percentage of 92.5%. Media expert data validation gets a percentage of 82.5%. The average validation results get a percentage of 87.5%. By calculating the percentage, the Paper Show is very feasible to use. Meanwhile, based on the level of practicality of the developed Paper Show, it was assessed from the student response questionnaire that it received a percentage of 91.9% and the teacher's response questionnaire received a percentage of 93.3%, with very good criteria. This shows that Paper Show is practically used in the learning process. Meanwhile, based on the effectiveness of the Paper Show from the observation sheet of children's learning assessment of the media developed, it was obtained from the pre-test and post-test results with the Gain normality test obtaining a percentage of 76.2% in the high or good category. this shows that Paper Show is effectively used in learning.

Abstrak: *Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran Paper Show sebagai penanaman moral di RA Al Ishlah Desa Sumurgung Kecamatan Montong Kabupaten Tuban. (2) Untuk menunjukkan kepraktisan media pembelajaran Paper Show sebagai penanaman moral di RA Al Ishlah Desa Sumurgung Kecamatan Montong Kabupaten Tuban. (3) Untuk menunjukkan efektifitas media pembelajaran Paper Show sebagai penanaman moral di RA Al Ishlah Desa Sumurgung Kecamatan Montong Kabupaten Tuban Tahun Ajaran 2021/2022.*

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan

pengembangan R&D (Research and Development) dengan model 4D. Uji validitas dilakukan kepada Validator Ahli Media, Validator Ahli Materi, Guru Kelas, Pengguna.. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Observasi, Angket, Dokumentasi.

Berdasarkan data uji kevalidan, Paper Show memenuhi kategori sangat valid atau sangat layak. Validasi diperoleh data ahli materi mendapat persentase 92,5%. Validasi data ahli media mendapat persentase 82,5%. Rata-rata-hasil validasi mendapat persentase 87,5%. Melalui perhitungan persentase Paper Show sangat layak digunakan. Sedangkan berdasarkan tingkat kepraktisan Paper Show yang dikembangkan dinilai dari angket respon peserta didik mendapat persentase 91,9% dan angket respon guru mendapat persentase 93,3%, dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa Paper Show praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan berdasarkan keefektifan Paper Show dari lembar observasi penilaian belajar anak terhadap media yang dikembangkan diperoleh dari hasil pre-test dan post-test dengan uji normalitas Gain memperoleh persentase 76,2% dengan kategori tinggi atau baik. hal ini menunjukkan Paper Show efektif digunakan dalam pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini dianggap sebagai gambaran dari suatu tatanan masyarakat, tetapi ada yang mengemukakan bahwa sikap dan perilaku suatu masyarakat dipandang sebagai suatu keberhasilan atau sebagai suatu kegagalan dalam pendidikan dan keberhasilan pendidikan tergantung kepada pendidikan anak usia dini karena jika pelaksanaan pendidikan pada anak usia dini baik, maka proses pendidikan pada usia remaja, usia dewasa akan baik pula.

Anak usia prasekolah dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia. Anak belum memahami tata krama, sopan santun, etika. berbagai hal lain yang terkait dengan kehidupan dunia. Usia prasekolah merupakan masa bagi seorang anak untuk belajar berkomunikasi dengan orang lain serta memahaminya. Oleh karena itu seorang anak perlu dibimbing dan diberi stimulasi agar mampu memahami berbagai hal. Salah satu perhatian dalam dunia pendidikan yaitu masalah moral. Dunia pendidikan harus mampu memfasilitasi perkembangan moral melalui proses pembelajaran di sekolah. Hal tersebut karena akan menentukan kehidupan selanjutnya, perbuatan anak terhadap teman, guru dan orang tuanya. Pentingnya moral pada anak tidak hanya sekedar memiliki pengetahuan tentang baik dan buruk, akan tetapi juga dalam tindakan-tindakan yang secara sadar dilakukan oleh anak. Menyikapi pentingnya moral, maka perlu dikembangkan pendidikan moral kepada anak sedini mungkin melalui proses pembelajaran agar kesadaran akan kebaikan dapat berkembang dengan baik.

Pembelajaran moral untuk anak usia dini harus difasilitasi menggunakan proses dan sumber belajar yang cocok dengan karakteristik anak (Januszewski dalam Purnomosidi, A. 2008). Moral anak dapat difasilitasi melalui internalisasi pendidikan moral melalui pesan cerita dengarkan melalui kegiatan pembelajaran (Bachtiar 2005). Tetapi berdasarkan studi pendahuluan lapangan proses belajar mengajar belum maksimal hal ini dikarenakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang variatif dan menarik. akibatnya anak mudah sekali bosan dan sulit menerima apa yang disampaikan guru.

Berdasarkan studi pendahuluan dilapangan, proses belajar mengajar menunjukkan bahwa pembelajaran belum maksimal. Belum maksimalnya pembelajaran dikarenakan cara pengajarannya masih kurang kreatif. terbukti dalam proses pembelajaran moral guru hanya menggunakan media buku cerita sebagai pendukung proses pembelajaran. Hal tersebut berakibat metode bercerita guru menjadi monoton, sehingga minat anak terhadap cerita yang disajikan berkurang. Selain itu kurang maksimal ini juga berdampak pada rendahnya kemampuann anak dalam mengenal nilai moral terlihat dari beberapa masalah terkait perilaku anak saat disekolah. Sedangkan ada banyak metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran agar pembelajaran semakin bermakna dan menyenangkan. Diantaranya yaitu metode bercerita dengan berbantu media audio visual dalam bentuk *Paper Show*.

Mengkerucutkan pada realitas yang ada, bahwasanya anak-anak cenderung lebih menyukai warna yang kontras, bentuk, simbol, lebih suka bermain, serta sebagai media alternatif yang dapat dibuat sendiri oleh guru maka media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Paper Show*. Media pembelajaran *Paper Show* juga dimanfaatkan untuk mengenalkan banyak karakter, penokohan dan warna. dan manfaat umum *Paper Show* yaitu untuk menanamkan nilai moral yang dapat menanamkan pada karakter anak. Berdasarkan berbagai uraian di atas, jenis cerita yang gunakan dalam penelitian ini adalah cerita fiksi. Dengan menggunakan cerita fabel. Hal tersebut didukung oleh pendapat (wibowo 2009: 62) jenis cerita yang diminati oleh anak adalah sebuah cerita yang dekat dengan pengalaman pribadi anak. Cerita fiksi yang dekat dengan pengalaman pribadi anak akan menarik perhatian anak untuk memperhatikan cerita. Lebih lanjut dijelaskan (wibowo,2009) bahwa anak lebih menyukai cerita binatang yang dapat berbicara, cerita tentang anak seumuran mereka.

Adapun terkait media pembelajaran moral dilapangan bahwasanya media sudah digunakan dalam proses pembelajaran, akan tetapi media pembelajaran moral tersebut perlu pengembangan sehingga kemampuan peserta didik dalam pembelajaran moral mengalami peningkatan. Pengembangan yang dilakukan adalah dengan mengubah bentuk media pembelajaran buku cerita yang awalnya hanya sebuah buku yang menyediakan cerita. Peneliti berasumsi bahwa bentuk media yang unik akan menambah semangat belajar bagi peserta didik.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Paper Show* untuk menanamkan nilai moral pada peserta didik. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakan dengan validitas, uji kepraktisan dan uji keefektifan dari produk untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran moral pada peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Paper Show*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D atau *Four-D Models*. Model pengembangan seperti yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel. Namun, dalam hal ini peneliti membatasi hanya menggunakan 3 tahap yaitu tahap pendefinisian atau *define*, perancangan atau *design*, pengembangan atau *develop*

(Thiagarajan dan Semmel, 1974). Namun peneliti membatasi penelitian pengembangan ini hanya pada tahap pengembangan atau *develop*.

Untuk dapat menghasilkan produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka dipergunakan penelitian untuk menguji keefektifan produk, sehingga yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2015 : 297). Identifikasi tingkat kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *Paper*

Show yang dihasilkan. Uji coba produk dilakukan dengan beberapa cara, yaitu uji validasi dilakukan para ahli untuk melihat kevalidan dari produk. Uji kepraktisan dilakukan dengan cara membuat angket kepada guru dan peserta didik dengan tujuan mengamati dan melihat respon guru dan peserta didik dengan adanya media pembelajaran *Paper Show* proses pembelajaran tetap bisa berjalan dengan baik atau tidak, dan uji keefektifan dilakukan dengan cara observasi hasil penilaian belajar anak melalui hasil pretest dan posttest.

Penelitian ini akan dilaksanakan di sebuah lembaga pendidikan formal yaitu di RA AL ISHLAH yang ada di Desa Sumurgung Kecamatan Montong

Kabupaten Tuban. Peneliti berasumsi bahwa lembaga tersebut cocok digunakan untuk tempat penelitian karena dilatar belakangi adanya pembelajaran penanaman nilai moral yang monoton.

Penelitian ini akan dilakukan pada kegiatan pembelajaran semester genap tahun ajaran 2021/2022. Adapun subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B yang ada di RA Al Ishlah dengan jumlah peserta didik 16 siswa melaksanakan pembelajaran menggunakan bantuan media pembelajaran *PaperShow*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian Adapun indikator yang dipakai dalam penelitian ini diambil dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) Hal ini berguna untuk membantu peserta didik mencapai Kompetensi Inti (KI-1) dan Kompetensi Dasar (KD 3.2 Dan 4.2) yaitu “*Bersikap dan berperilaku sopan, peduli melalui perkataan dan perbuatan dengan bimbingan maupun spontan missal : mengucapkan maaf, permisi, terimakasih*”.

Ada beberapa tahapan dalam penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Tahap perhatian (*attentional phase*)

Pada tahap pertama ini peserta didik pada umumnya memusatkan perhatian (sebab para siswa atau peserta didik tidak bisa mencontoh sebuah model tanpa memberikan perhatian yang cukup kepada model tersebut) pada obyek materi atau perilaku model yang lebih menarik terutama karena keunikannya dibanding dengan materi atau perilaku lain yang sebelumnya telah mereka ketahui.

2. Tahap penyimpanan dalam ingatan (*retention phase*)

Pada tahap kedua ini, informasi berupa materi dan contoh perilaku model itu ditangkap, diproses dan disimpan dalam memori.

3. Tahap reproduksi (*reproduction phase*)

Tahap ketiga ini, segala bayangan atau citra mental (*imagery*) atau kode-kode simbolis yang berisi

informasi pengetahuan dan perilaku yang telah tersimpan dalam memori peserta didik itu diproduksi kembali.

4. Tahap motivasi (*motivation phase*)

Tahap terakhir dalam proses terjadinya peristiwa atau perilaku belajar adalah tahap penerimaan dorongan yang dapat berfungsi sebagai *reinforcement* (penguatan)

Adapun hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1
Hasil Penilaian Validator Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran *Paper Show*

No	Aspek	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek kelayakan Isi						
1.	Kesesuaian materi dengan KD	v				
2.	Keakuratan materi	v				
3.	Kemutakiran Materi	v				
4.	Mendorong Keingintahuan		v			
5.	Teknik Penyajian	v				
6.	Pendukung Penyajian	v				
7.	Penyajian Pembelajaran	v				
8.	Koherensi dan keruntutan alur pikir		v			
Total		6	2			
Persentase		75%	25%			

Dari data diatas dapat diketahui bahwa kelayakan media *paper show* yang telah divalidasi oleh validator ahli materi mendapatkan nilai sebesar 75%. Nilai ini didapat dari sebanyak 6 item aspek penilaian mendapat nilai 5 atau baik sekali dan sebanyak 2 item mendapat skor 4 atau baik.

Tabel 2
Hasil Penilaian Validator Ahli Media terhadap Media Pembelajaran *Paper Show*

No	Aspek	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek kelayakan Kegrafikan						
1.	Desain media	v				
2.	Desai isi media	v				
3.	Ukuran media	v				
4.	Perpaduan warna media		v			
Aspek Kelayakan Kebahasaan						
5.	Dialogis Dan Interaktif		v			

6.	Komunikatif	v				
7.	Kesesuaian terhadap peserta didik	v				
8.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	v				
Total		6	2			
Persentase		75%	25%			

Dari data diatas dapat diketahui bahwa kelayakan media *paper show* yang telah divalidasi oleh validator ahli materi mendapatkan nilai sebesar 75%. Nilai ini didapat dari sebanyak 6 item aspek penilaian mendapat nilai 5 atau baik sekali dan sebanyak 2 item mendapat skor 4 atau baik

Berikut adalah hasil angket respon siswa terhadap media *paper show*.

Tabel 3
Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Tanggapan	
		Ya	Tidak
1.	Anak Senang Belajar Sambil Bermain Media Pembelajaran <i>Paper Show</i>	100%	0
2.	Dalam Pembelajaran Dengan Media Pembelajaran <i>Paper Show</i> sebagai Penanaman Moral Anak Semakin meningkat	87%	12,5%
3.	Dengan media Pembelajaran <i>Paper Show</i> Anak Belajar Menjadi Nyaman Dan Tidak Bosan Saat Proses Pembelajaran	100%	0
4.	Anak Merasa Pembelajaran dengan media pembelajaran <i>Paper Show</i> Sangat bermanfaat Karena Menarik dan menyenangkan	93%	6,25%
5.	Anak Dapat Menambah Pengetahuan Dan Lebih Paham Belajar Dengan Menggunakan Media pembelajaran <i>Paper Show</i>	81%	18,75%
6.	Media pembelajaran <i>Paper Show</i> Sangat Menarik Dan Membuat anak semangat Untuk Belajar	93,7%	6,25%
7.	Anak Senang Belajar Sambil Bermain dengan Media Pembelajaran <i>Paper Show</i>	87,5%	12,5%

Dari tabel angket yang ditanyakan kepada siswa diatas, dapat diketahui bahwa 100% siswa medrasa senang terhadap pembelajaran menggunakan *paper show* menyenangkan. Siswa juga tidak merasa bosan dalam pembelajaran karena menggunakan media *paper show*. Selain itu, siswa juga lebih bersemangat dan lebih paham ketika menggunakan media pembelajaran *paper show*.

Berikut adalah hasil angket kepraktisan media *paper show* dalam pembelajaran :

Tabel 4
Nilai Kepraktisan Media *Paper Show*

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Tampilan media pembelajaranm <i>Paper Show</i> sangat menarik.	v				
2.	Media <i>Paper Show</i> ditampilkan dengan jelas sehingga dapat menggambarkan isi cerita sehingga dapat menarik perhatian anak	v				
3.	Gambar/suasana yang terdapat dimedia <i>Paper Show</i> sangat sesuai dengan isi cerita.		v			
4.	Cerita yang di tampilkan pada media <i>Paper Show</i> menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.		v			
5.	Media <i>Paper Show</i> menggunakan bahasa yang komunikatif.	v				
6.	Media <i>Paper Show</i> menyajikan cerita yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak. sederhana dan mudah di fahami.	v				
7.	Petunjuk cara main yang di jelaskan dalam buku panduan pemakaian media <i>Paper Shows</i> sangat jelas, sehingga mempermudah guru dalam menggunakan media.	v				
8.	Materi yang disajikan dalam media mencakup materi yang terkandung dalam KI dan KDPendidikan AUD.	v				
9.	Media pembelajaran <i>Paper Show</i> sudah diimplementasikan pada pembelajaran	v				
Total		7	2			
Persentase		78%	22%			

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa sebesar 78% atau sebanyak 7 item kriteria mendapatkan nilai sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media *paper show* praktis dan mudah digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Berikut adalah hasil uji keefektifan media *paper show* digunakan dalam proses belajar mengajar. Data disajikan sebagai berikut :

Tabel 5
Hasil Pretest dan Posttest

No	Siswa	Nilai		Kategori ketuntasan	N-Gain	Kategori
		Pre-	Post-			
1.	A	40	95	Tuntas	0,9	Tinggi
2.	B	35	85	Tuntas	0,7	Tinggi
3.	C	35	80	Tuntas	0,6	Tinggi
4.	D	40	85	Tuntas	0,7	Tinggi
5.	E	40	70	Tidak	0,5	Sedang
6.	F	40	70	Tidak	0,5	Sedang
7.	G	40	90	Tuntas	0,8	Tinggi
8.	H	55	100	Tuntas	1	Tinggi
9.	I	40	90	Tuntas	0,8	Tinggi
10.	J	60	85	Tuntas	0,6	Tinggi
11.	K	40	90	Tuntas	0,8	Tinggi
12.	L	45	90	Tuntas	0,8	Tinggi
13.	M	35	85	Tuntas	0,7	Tinggi
14.	N	45	95	Tuntas	0,9	Tinggi
15.	O	45	95	Tuntas	0,9	Tinggi
16.	P	35	70	Tidak	0,5	Sedang
Presentase		13 Tuntas			76%	

Berdasarkan rumus uji Gain, dapat diperoleh hasil seperti tabel 4.12 media *Paper Show* dikembangkan sebagai media cerita 4 kata ajaib memperoleh peningkatan dengan kategori baik menurut kategori Gain

SIMPULAN

1. Berdasarkan data uji kevalidan, *Paper Show* memenuhi kategori sangat valid atau sangat layak. Validasi kelayakan diperoleh data ahli materi mendapat persentase 92,5%. Validasi kelayakan data ahli media mendapat persentase 82,5%. Rata-rata-hasil validasi mendapat persentase 87,5%. Melalui perhitungan persentase *Paper Show* sangat valid dan layak digunakan.
2. Berdasarkan tingkat kepraktisan *Paper Show* yang dikembangkan diperoleh dari angket respon

peserta didik mendapat presentase 91,9%. dan angket respon guru mendapat presentase 93,3%. hal ini menunjukkan bahwa *Paper Show* praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Berdasarkan keefektifan *Paper Show* dari lembar observasi penilaian belajar peserta didik yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test dengan uji normalitas Gain memperoleh presentase dengan kategori tinggi atau baik dengan presentase 76,2%.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asri Budingsih, C. (2013). *Pembelajaran Moral*. Jakarta: Rineka Cipta
- Atwi Suparman, M. (2014). *Desain Instruksional Modern; Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan Edisi Keempat*. Jakarta: Erlangga.
- Chrisyarani, D. D. (2018). Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 57-62
- Eko, Purwanto & Margareta Evi Yuliana. Penerapan Animasi Pertunjukan Wayang sebagai Media Pendidikan Budi Pekerti dan Memperkenalkan Budaya Bangsa Kepada Anak Usia Dini. *Jurnal SAINSTECH Politeknik Indonusa Surakarta*. ISSN: 2355-5009 Vol. I Nomor 6 Desember 2016.
- Fitroh, Sari. (2015). Dongeng Sebagai Penanaman Karakter AUD. *Jurnal PG-PAUD Trinojoyo*, Volume 2 (2) : 95-105
- Gusmayanti, Elsy dan Dimyati. (2021). Analisis Kegiatan Mendongeng Dalam Meningkatkan Perkembangan Nilai Moral AUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal PAUD*, volume 6 (1) : 903-917.
- Haerudin, Ahmad dan Cahyati N. (2018). Penerapan Metode Story Story Telling Berbasis Cerita Rakyat Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Anak. *Jurnal pelita PAU/upmk. Volume*
- Maghfiroh, Shofia. dan Suryana Dadan.(2021). Media Pembelajaran Anak Usia Dini Di PAUD. *Jurnal Pendidikan Tambusai* : Volume 5 (1) : 1560-1566.
- Moeslichatoen R. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nurhanani, Zulfikar. (2020). Analisis Penggunaan Media *Puppet Show* untuk Peningkatan Kemampuan Menyimak dan Bercerita Siswa. *Jurnal Pendidikan Pendidikan Dasar-Universitas Negeri Malang*. Volume 5 No 7
- Puspitasari, Intan. (2020) Penanaman Nilai Moral-Spiritual Pada Anak Usia Dini Melalui Cerita Fabel Dalam Surat Al-Fiil. *Jurnal wacana pgpad UAD*. Volume 12 (1). 36-49.
- Ramadhani, Sandy, dkk. (2019). Penanaman Nilai Karakter Melalui Kegiatan Story Telling Dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak Pada Anak Usia Dini. *Jurnal obsesi : Jurnal PAUD*, Volume 3 (1) : 153-160 .
- Safitri, L. N., & Aziz, H. (2019). Pengembangan Nilai Agama dan Moral Melalui Metode Bercerita Pada Anak. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang AUD*, Volume 4 (1) : 85-96.