

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian teori

1. Teori Konstruktivisme

Belajar adalah suatu bentuk kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memperoleh sebuah kemampuan, ketrampilan, serta sikap yang baik. Belajar dapat dimulai sejak dini hingga akhir hayat seseorang. Belajar tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan akademik, namun juga dapat menciptakan keefektifan siswa dalam memahami benda-benda yang ada dilingkungan sekitar. Belajar dapat membuat suasana terasa menyenangkan, sebaliknya juga dapat membuat seseorang merasa jenuh dan bosan. Namun tidak dapat dipungkiri bahwasannya hanya pelajar saja yang melakukan kegiatan belajar. Nyatanya belajar merupakan karakteristik penting sebagai ciri khas dari individu satu dengan yang lainnya. Jadi siapa saja entah itu pelajar, pengusaha, bahkan ibu rumah tangga juga dapat melakukan kegiatan belajar kapanpun dan dimanapun. Contohnya seorang manager mengikuti seminar tentang bagaimana cara menjadi manager yang jujur dan adil, maka manager tersebut akan mendapatkan pengetahuan baru tentang sikap seperti apa yang harus dia lakukan sebagai seorang manager kepada pegawainya.

Berdasarkan contoh di atas, maka selain menambah keterampilan dan kemampuan seseorang, belajar juga membawa dampak baik dalam artian dapat merubah si pelaku menjadi lebih baik daripada sebelumnya. Perubahan ini dapat membantu seseorang dalam menghadapi permasalahan dalam kehidupan dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Setelah memahami pengertian diatas maka kini kita dapat mengetahui bahwa proses belajar yang baik dapat menghasilkan pengalaman-pengalaman yang bermanfaat bagi seseorang. Pada teori konstruktivisme sendiri mengajarkan seseorang untuk aktif dalam membangun pengetahuan dan ketrampilannya, yang dimaksud aktif disini yakni hendaknya siswa harus terlibat secara langsung ketika pembelajaran di kelas. Guru dapat memfasilitasi siswa dengan cara memberikan sebuah kesempatan agar siswa dapat

menemukan ide atau gagasan mereka sendiri, kemudian guru dapat memberikan masukan dan saran sebagai informasi tambahan kepada siswa.

Teori konstruktivisme sendiri menurut Jean Piaget (Baharuddin. Wahyuni, 2015:166-168) adalah bahwa pengetahuan merupakan bentuk dari seseorang dalam menganalisis sesuatu. Jadi dengan belajar seseorang akan membentuk pengetahuan secara aktif sehingga tidak hanya menerima/mendapatkan pengetahuan dari orang lain. Singkatnya, teori konstruktivisme ini membebaskan seseorang untuk belajar sesuai dengan kemampuannya sendiri dan dibantu fasilitas yang diberikan oleh orang lain seperti orangtua dan guru. Sedangkan menurut Vygotsky (Utami, 2016:5) berpendapat bahwa belajar dapat dilakukan melalui interaksi dengan lingkungan sosial maupun fisik. Singkatnya manusia tidak dapat hidup sendiri sehingga mereka membutuhkan orang lain dan lingkungan sekitar sebagai sarana belajar dan untuk bersosialisasi.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme ini dapat membantu siswa untuk menambah pengetahuan yang belum mereka ketahui. Siswa harus aktif untuk menganalisis dan mencari pengetahuan yang diperoleh berdasarkan aspek kognitif guna memperoleh sebuah ide/gagasan baru. Indonesia sendiri merupakan negara majemuk yang memiliki beragam budaya seperti suku, ras, bangsa, agama, bahasa dan adat istiadat. Oleh karena itu, Indonesia memiliki adat istiadat dan kebudayaan yang berbeda-beda. Kebudayaan yang dimiliki oleh tiap daerah kerap disebut dengan istilah kearifan lokal. Kearifan lokal sendiri merupakan budaya yang dimiliki oleh setiap daerah yang terdiri dari pakaian adat, tradisi, rumah adat, makanan khas, dan lain sebagainya. Kearifan lokal yang terdapat hendaknya dapat dijaga dan dilestarikan agar tetap terjaga keasriannya.

Upaya yang dapat dilakukan guna menjaga dan melestarikan kebudayaan agar tidak hilang yakni dengan cara memperkenalkan kearifan lokal melalui pendidikan. Pendidikan di Indonesia sendiri telah mengalami pergantian kurikulum, untuk sekarang ini kita tengah menggunakan kurikulum merdeka. Dengan memanfaatkan kurikulum merdeka guru dapat memberikan materi yang berkaitan dengan nilai-nilai kearifan lokal. Berdasarkan kompetensi dasar pada

tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 kelas V peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran yang berkaitan pada nilai-nilai kearifan lokal. Media yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme yang mana media ini terdiri dari papan ular tangga yang berisikan soal-soal terkait kearifan lokal, kartu gambar yang berisikan gambar mengenai budaya lokal, dan kartu penjelasan sebagai penjelas dari materi yang disajikan. Siswa akan merasa senang karena suasana belajar berbeda dari biasanya ketika guru menggunakan media pembelajaran ular tangga ini. Namun, guru juga harus memberikan evaluasi diakhir pembelajaran guna memastikan bahwa siswa dapat memahami isi dari materi pelajaran yang diberikan.

Media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti memiliki perbedaan dengan media pembelajaran yang terdapat di sekolah. Media pembelajaran yang dikembangkan ini memuat nilai-nilai kearifan lokal yang ada di Jawa Tengah khususnya daerah Banyumas. Selain mengaitkan nilai-nilai kearifan lokal, media pembelajaran ini juga menggunakan pion yang didesain dengan gambar pakaian tradisional yang dibuat dari bahan kayu. Dengan memadukan kearifan lokal dan pion gambar pakaian tradisional kedalam media pembelajaran diharapkan dapat memotivasi semangat belajar siswa, meningkatkan pemahaman materi pada siswa serta membantu siswa dalam memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal. Media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan juga menggunakan bahasa dan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal ini telah disesuaikan dengan teori belajar konstruktivisme yang mana terdapat beberapa kuis yang harus dijawab oleh siswa dan desain pion sendiri juga menjadikan media ini lebih menarik. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga ini menjadi jenis media yang berbeda dari media lainnya.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kebijakan pendidikan di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang dan terbagi menjadi tiga program, yakni program pendidikan formal, nonformal, dan informal. Kita pasti sudah sering mendengar bahkan memahami secara detail dari tiga program pendidikan diatas. Salah satunya yang paling terkenal adalah pendidikan formal dan biasanya terbagi menjadi empat jenjang yakni pendidikan usia dini, dasar, menengah, dan tinggi.

Kata “Pendidikan” tidak akan lepas dari guru dan juga pembelajaran. Sikap dan tingkah laku seseorang dapat dilihat dari cara seseorang berbicara/melakukan *public speaking*, selain itu sifat seseorang juga dapat menentukan kepribadian masing-masing individu, bahkan saat ini seseorang bisa *menjudge* orang hanya melalui penampilan luar. Pentingnya pendidikan bagi masyarakat terutama anak-anak dapat menjamin kesejahteraan suatu negara. Oleh karena itu, untuk membentuk anak-anak yang cerdas di dalamnya juga harus didukung dengan guru dan pembelajaran yang optimal.

Guru merupakan orangtua kedua bagi para siswa sehingga peran guru sangat penting dalam dunia pendidikan. Guru profesional merupakan guru yang cerdas dan memiliki kemampuan dalam menghandel siswa-siswanya menjadi pribadi yang lebih baik. Selain itu, guru profesional juga harus memiliki pegangan/sumber lain selain buku sebagai bahan pembelajaran agar anak tidak mudah bosan. Contohnya guru dapat menggunakan sistem “Belajar Mengasyikan” dengan memberikan tayangan *video/audio visual* melalui layar *proyektor*. Selain itu guru dapat meluangkan waktu belajar dengan bermain *game* kecil atau dapat juga mengembangkan suatu materi pembelajaran menggunakan bahan ajar berupa *e-book* atau media pembelajaran menjadi sesuatu yang menyenangkan.

Gerlach & Ely (Latif, 2013:44) berpendapat bahwa media berisikan makhluk hidup, objek atau kejadian yang membangun. Wibawanto (Nurfadhillah, 2021:35) berpendapat bahwa media dalam pendidikan merupakan sumber belajar dan dapat diartikan sebagai objek yang membantu siswa dalam memperoleh suatu pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Berdasarkan pernyataan diatas, maka dapat

diambil kesimpulan bahwasannya media adalah alat yang digunakan oleh seseorang untuk menyalurkan atau menerima pesan kepada orang lain. Sedangkan media pembelajaran sendiri adalah suatu alat dalam bidang pendidikan yang berfungsi dalam membantu guru selama kegiatan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran tidak terbatas pada buku saja, namun selain berupa media cetak, di era teknologi yang semakin pesat kini guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang bersifat elektronik serta berinovasi agar media yang digunakan tidak terkesan jadul dan monoton. Dalam kata lain, media pembelajaran yang baik dapat menunjang sistem pendidikan terutama ketika digunakan oleh guru dalam membantu proses belajar mengajar.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa. Seiring berkembangnya waktu, media pembelajaran telah memiliki karakteristik tersendiri yang bervariasi sehingga dapat memberikan kesan yang menyenangkan serta agar proses penyampaian materi dapat tersampaikan dengan baik. Media yang sering digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pastinya tidak lain dan tidak bukan adalah buku pelajaran sebagai sumber pembelajaran. Namun, nyatanya penggunaan buku saja belum tentu cukup, media pembelajaran yang menarik dan inovatif dapat digunakan agar kegiatan belajar tidak monoton. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut Taksonomi Leshin, dkk (Rosyid, 2019:12-13) jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Media Berbasis Manusia

Penggunaan media berbasis manusia ini melibatkan peran guru secara langsung dengan siswa. Contoh dari media berbasis manusia yakni guru dapat melakukan peragaan menggunakan tangan atau dapat juga dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar.

2. Media Berbasis Cetak

Contoh dari media pembelajaran berbasis cetak yakni seperti buku teks, buku latihan, lkpd, jurnal, majalah. Penggunaan media berbasis cetak ini menjadi salah satu media yang sering dibuat dan digunakan oleh guru.

3. Media Visual

Media visual adalah bentuk media pembelajaran yang dapat dipandang langsung melalui mata. Media ini berisikan gambar sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa. Penggunaan media berbasis visual ini juga dapat mempermudah tingkat pemahaman dan memperkuat daya ingat dalam diri siswa. Contoh dari media visual yakni seperti poster, komik, grafik.

4. Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah media yang berisikan audio dan gambar secara bersamaan. Pembuatan media audio-visual dapat terbilang susah dan paling lama diantara jenis media pembelajaran yang lainnya. Hal tersebut dikarenakan dalam membuat media audio-visual diperlukan sebuah papan cerita, penulisan naskah, rancangan serta penelitian yang matang sehingga media dapat tersampaikan dengan baik. Contoh media audio-visual yakni seperti film, video, televisi.

5. Media Berbasis Komputer

Media berbasis komputer dapat digunakan oleh guru dalam membantu siswa untuk memperoleh sumber-sumber informasi yang tidak terdapat didalam buku materi. Misalnya komputer dapat digunakan untuk mencari informasi berupa materi yang tidak ada dalam buku/ materi yang belum dijelaskan oleh guru, mencari jawaban dari soal-soal latihan yang sulit dan tidak terdapat di buku.

c. Pemilihan Media yang Baik

Seperti yang telah dijelaskan diatas selain guru professional, berbagai perangkat ajar seperti buku yang berisikan materi pelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, serta perangkat ajar lainnya juga menjadi potensi terbesar untuk menunjang kemajuan bidang pendidikan di Indonesia. Sebelumnya kita telah

membahas pengertian dari media pembelajaran yang diambil dari beberapa pendapat yang jika disimpulkan dapat mengandung pengertian yang sama yakni media pembelajaran ialah suatu alat yang digunakan dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Selain memahami jenis-jenis media pembelajaran, guru hendaknya juga harus tanggap dalam memilih media pembelajaran yang tepat ketika digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Namun nyatanya hal tersebut masih sering diabaikan oleh guru, hal ini dikarenakan adanya beberapa faktor yakni (1) Guru tidak memiliki biaya untuk pembuatan media pembelajaran. (2) Sulit menemukan media yang sesuai dengan materi pembelajaran. (3) Terbatasnya waktu untuk membuat media, dan lain sebagainya.

Kendala-kendala yang telah disebutkan di atas sebenarnya tidak dapat dijadikan masalah besar, karna terlepas dari persoalan tersebut hendaknya guru harus memiliki pengetahuan dan wawasan serta kreativitas yang tinggi sehingga dapat menyediakan media pembelajaran yang *simple*, praktis, layak digunakan, dan yang paling penting yakni sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Di zaman yang telah canggih dan modern seperti saat ini, guru dapat memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar untuk dijadikan media pembelajaran. Jadi terlepas media itu mewah atau tidak letak terpenting yang harus ada dalam media pembelajaran tersebut ialah tujuan dari media itu sendiri serta fungsi media ketika digunakan selama proses belajar mengajar. Untuk memahami permasalahan ini lebih lanjut, hendaknya guru harus memahami kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yang baik dan benar.

Dick dan Carey (Chotib, 2018:111) menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran selain memperhatikan kesesuaian dengan tujuan belajar, namun ada empat faktor lain yang harus dipertimbangkan kembali dalam pemilihan media pembelajaran. Pertama, ketersediaan sumber setempat, yang artinya media yang digunakan hendaknya terbuat dari bahan yang mudah dijumpai. Kedua, menyangkut faktor biaya, tenaga dan fasilitas dari media pembelajaran. Ketiga, media pembelajaran praktis dan tidak memakan tempat. Keempat, efektifitas biaya dalam jangka waktu yang panjang. Sedangkan Winkel (Rahma, 2019:94)

berpendapat bahwa selain melihat kesesuaian dengan tujuan intruksional khusus, pemilihan media juga harus memperhatikan materi pelajaran sesuai dengan langkah yang sistematis dan pengelompokan siswa, mempertimbangkan biaya, tersedianya waktu, ketersediaan aliran listrik, adanya kualitas teknis waktu pelaksanaan, adanya ruang kelas sebagai tempat, dan kemampuan guru dalam menggunakan media secara benar dan tepat.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwasannya antara kriteria pemilihan media satu dengan yang lainnya dapat dikatakan sama dan saling bersinambungan. Dari pertimbangan diatas kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran

Kriteria yang harus ada ketika menentukan pemilihan media yakni dengan menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran. Media yang akan digunakan seharusnya memperhatikan tujuan-tujuan dari pembelajaran. Tujuan yang dimaksud disini adalah tujuan pendidikan yang terdiri dari pemahaman, pengetahuan, analisis, evaluasi, dan penerimaan.

2. Kemudahan dalam memperoleh media

Hal kedua yang harus dilakukan dalam memilih media yang baik yakni dengan menggunakan alat dan bahan yang mudah diperoleh. Dengan konsep ini maka guru dapat lebih mudah membuat media ketika sewaktu-waktu dibutuhkan.

3. Keterampilan guru dalam menggunakan media secara tepat

Pada dasarnya sebegus apapun jenis media yang digunakan, namun jika guru tidak memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam menyampaikan media hal tersebut rasanya akan sia-sia. Hal ini dikarenakan guru yang mampu dan terampil dapat mempermudah proses belajar mengajar, begitu pula sebaliknya. Oleh karena itu, hendaknya guru mampu menggunakan media secara tepat.

4. Tersedianya waktu pelaksanaan media

Pemilihan waktu dalam pelaksanaan media hendaknya juga turut diperhatikan oleh guru, karna sangat disayangkan jika media yang akan digunakan telah dirancang dengan sebaik mungkin tidak dapat tersampaikan dengan baik hanya karena terkendala waktu. Pemilihan waktu yang tepat dapat bermanfaat bagi siswa.

5. Media harus sesuai dengan cara berpikir siswa

Pemilihan media hendaknya harus mempertimbangkan kesesuaian media dengan cara berpikir siswa. Sehingga dengan mempertimbangkan hal tersebut maka diharapkan siswa dapat memahami materi yang terdapat di dalam media yang akan disampaikan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwasannya dalam memilih atau mengembangkan suatu media hendaknya harus memperhatikan aspek-aspek yang ada, karna jika kita ulas kembali antara kriteria yang satu dengan yang lainnya akan saling berkaitan. Apabila ada satu saja kriteria yang tidak memenuhi maka yang terjadi adalah media yang dihasilkan akan kurang memuaskan atau kurang sempurna. Maka, media yang baik dan tepat hendaknya memenuhi kriteria-kriteria yang terdapat didalamnya.

d. Langkah Pengembangan Media

Selain pemilihan media yang baik, media yang akan dikembangkan hendaknya memerlukan kajian untuk menganalisis kebutuhan dan manfaat dari media pengembangan tersebut. Dengan memahami urutan langkah-langkah pengembangan media diharapkan media pembelajaran yang akan disampaikan sesuai dengan karakteristik dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Arif Sadiman (Daulae, 2019:12) menjelaskan bahwa langkah-langkah yang harus ada dalam pengembangan media adalah sebagai berikut :

1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Dalam melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran hendaknya memperhatikan lebih detail mengenai analisis kebutuhan media sesuai dengan karakteristik setiap anak. Apabila telah menganalisis media pembelajaran, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis karakteristik anak baik berdasarkan pengetahuan maupun ketrampilan yang mereka miliki. Dalam proses pengembangan media pembelajaran kali ini peneliti mampu menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa berdasarkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti ini diharapkan dapat menambah wawasan siswa terhadap pembelajaran berbasis kearifan lokal/kebudayaan yang ada disekitar lingkungan mereka.

- 2) Merumuskan tujuan pembelajaran intruksional objektif dengan operasional dan khas

Langkah pengembangan media yang kedua yakni dapat merumuskan tujuan intruksional dengan baik. Tujuan pembelajaran memiliki empat unsur pokok yang kerap disebut dengan ABCD yang memiliki arti sebagai berikut :

- a. *Audience* merupakan subjek yang menjadi sasaran selama proses pembelajaran. Untuk subjek kali ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh.
 - b. *Behavior* merupakan perilaku spesifik atau tertentu yang diharapkan dapat dilakukan setelah proses pembelajaran.
 - c. *Condition* merupakan sebuah kondisi yang dilakukan oleh subjek/siswa untuk menunjukkan secara langsung kemampuan dan ketrampilannya pada saat proses pembelajaran.
 - d. *Degree* merupakan batas tingkatan minimal yang kemudian diharapkan dapat tercapai.
- 3) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci

Melakukan perumusan butir-butir materi dengan memperhatikan karakteristik setiap anak diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kemudian langkah selanjutnya yakni dengan menyajikan materi sesuai dengan tingkatan dari yang paling mudah hingga yang paling sulit, serta hal-hal yang bersifat konkrit hingga abstrak.

- e. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah komponen atau alat yang digunakan sebagai sistem pembelajaran seharusnya tidak hanya terlihat menarik namun juga harus memiliki fungsi dan manfaat yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Harry C. Mc. Kwon (Jannah, 2009:20) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran yakni dapat mengubah situasi belajar menjadi lebih kongkrit dan praktis, dapat meningkatkan motivasi anak sehingga anak dapat aktif dan memusatkan perhatian pada materi yang akan dipelajari, dapat memperjelas isi materi pembelajaran serta membangkitkan rasa keingintahuan anak terhadap materi pembelajaran. Disamping itu, manfaat media pembelajaran menurut Rohani

(Pakpahan, 2020:52) yakni dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih aktif dan menarik serta dapat membantu proses belajar menjadi lebih interaktif antara guru dan siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bukan hanya sebagai alat yang membantu proses pembelajaran, namun media pembelajaran juga dapat menjadi wadah hiburan bagi anak. Dalam konteks ini media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal dapat membantu siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan, disamping itu dengan adanya media pembelajaran anak dapat aktif melakukan komunikasi secara langsung dengan guru sehingga membantu anak yang masih kesusahan dalam memahami isi materi pembelajaran. Media pembelajaran sekaligus juga menunjang proses belajar mengajar lebih praktis, efisien, dan menyenangkan serta dapat mengedukasi anak.

3. Media Ular Tangga

Kegiatan belajar mengajar tidak hanya terbatas pada pembelajaran di dalam kelas, namun dapat dilakukan di luar kelas atau bisa juga mengandalkan kreativitas guru, upaya yang dapat dilakukan yakni dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Putra (Ferryka, 2017:4-5) berpendapat bahwa permainan ular tangga adalah jenis permainan berkelompok yang dimainkan minimal oleh 2-4 orang. Setiap anak memiliki pion dan berkesempatan melempar dadu yang terdiri dari mata dadu 1 sampai 6. Papan permainan memiliki beberapa kotak kecil yang didalamnya terdapat gambar “ular” dan “tangga”. Menurut Melsi (Setiawati, 2019:88) ular tangga merupakan permainan yang memiliki papan dengan beberapa kotak yang didalamnya terdapat gambar ular dan tangga.

Permainan adalah hal menyenangkan bagi anak-anak khususnya siswa sekolah dasar. Penggunaan pembelajaran permainan dapat dijadikan sebagai sumber belajar oleh guru. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sadiman (Wati, 2021:68-73) yang menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan permainan memiliki kelebihan yang dapat bermanfaat bagi peserta didik, yakni dapat membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung, memudahkan siswa dalam

memperoleh pengetahuan, meningkatkan rasa kekompakan antar siswa dan dapat memotivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran ular tangga yang akan dikembangkan oleh peneliti merupakan jenis permainan ular tangga yang dipadukan dengan unsur kearifan lokal didalamnya. Media ular tangga dibuat menggunakan banner dengan ukuran 80x80cm yang dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa, karna dipadukan dengan pion/bidak ular tangga dengan ukuran 15x15cm yang telah di desain oleh peneliti menggunakan gambar pakaian tradisional dengan bahan kayu yang mana pion jenis ini berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya yang biasanya berbentuk kerucut. Selain itu, untuk papan ular tangga juga telah di desain semenarik mungkin dengan mengutamakan unsur kearifan lokal didalamnya. Terdapat kartu soal yang berisikan pertanyaan mengenai kearifan lokal serta kartu penjelas sebagai penjelas dari gambar terkait kearifan lokal seperti pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, dan lain sebagainya yang terdapat dalam petak/kolom permainan ular tangga ini. Dengan meletakkan gambar di petak diharapkan dapat menambah wawasan siswa mengenai kearifan lokal yang ada di lingkungan sosial. Selain menarik dan menyenangkan, media permainan ular tangga ini juga menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sehingga dapat membantu siswa agar berperan aktif selama kegiatan pembelajaran serta dapat membantu untuk merangsang daya ingat siswa.

Media ular tangga ini tidak hanya menampilkan soal saja tetapi terdapat pula gambar yang berkaitan dengan unsur kearifan lokal yang disisipkan didalam petak papan ular tangga. Penambahan gambar dalam media pembelajaran ular tangga dapat menarik minat siswa sehingga siswa akan aktif dan merasa senang selama pembelajaran menggunakan media ular tangga. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sudjana (Sundari, 2016:5) yang menjelaskan bahwa minat akan timbul dengan sendirinya dalam diri peserta didik apabila terdapat ilustrasi gambar pada media pembelajaran.

Kelayakan media pembelajaran ular tangga didasarkan pada kriteria aspek fisik dan materi. Aspek fisik atau aspek media yang terdapat dalam media pembelajaran ular tangga dilihat dari isi media dan penggunaan media pembelajaran, seperti penggunaan jenis bahan dan ukuran media pembelajaran, ketahanan media

pembelajaran dari segi dibawa dan disimpan, kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran, terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran yang mudah dipahami karna telah disesuaikan dengan fitur pelengkap (gambar, tulisan dan warna) serta media disajikan secara beragam sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Aspek materi yang terdapat pada media ular tangga disesuaikan dengan kompetensi dasar, kompetensi inti, tujuan pembelajaran, penyajian soal/pertanyaan dapat membantu siswa dalam memahami materi, serta isi materi disesuaikan dengan nilai-nilai kearifan lokal. Kepraktisan media pembelajaran ular tangga didasarkan pada kriteria media yang menarik perhatian siswa, kejelasan penggunaan kalimat dan tata bahasa, media pembelajaran dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan serta dapat memotivasi siswa, materi yang disajikan mudah dipahami dan dipelajari, kemudahan dalam memahami materi, serta kemudahan penyajian soal yang mudah untuk dikerjakan oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran ular tangga dapat membantu menyelesaikan permasalahan guru dalam menghadapi masalah-masalah yang terjadi selama melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan media ular tangga berbasis kearifan lokal diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, dapat menambah pengetahuan dan menambah semangat belajar dalam diri siswa, serta memberikan pengalaman pada siswa karena melalui media ini siswa akan diajak secara langsung untuk belajar bermain peran. Selain itu, media ini juga membantu siswa dalam melatih kecakapan, sportivitas, dan membangun sifat solidaritas yang tinggi.

4. Kearifan Lokal

Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki banyak suku dan budaya sehingga masyarakat Indonesia kerap dijuluki dengan masyarakat majemuk. Kemajemukan inilah yang harus tetap dilestarikan oleh masyarakat agar tidak punah, salah satu cara agar menjaga kebudayaan yang ada agar tetap lestari yakni dengan memperkenalkan kebudayaan baik kepada generasi muda melalui jalur pendidikan maupun memperkenalkan kebudayaan

tersebut kepada mancanegara melalui turis. Penerapan nilai-nilai kebudayaan dapat dituangkan melalui mata pelajaran muatan lokal. Muatan lokal sendiri adalah mata pelajaran dalam bidang pendidikan yang berisikan tentang pentingnya budaya lokal dan bagaimana cara peserta didik dalam memahami kearifan lokal tersebut.

Penerapan pembelajaran muatan lokal di dunia pendidikan diharapkan agar peserta didik dapat mengetahui kearifan lokal. Selain itu mata pelajaran ini juga dapat menjadi jembatan bagi siswa terhadap rasa kepedulian yang tinggi untuk terus melestarikan kebudayaan yang ada. Jamal Ma'mur (Pingge, 2017:1) berpendapat bahwa kearifan lokal adalah ciri khas yang dimiliki oleh suatu daerah yang mencakup segala aspek dalam daerah tersebut. Sedangkan secara etimologi masih dalam jurnal yang sama menurut (Shufa, 2018:49-50) kearifan lokal dapat diartikan sebagai kebijakan, pengetahuan, dan kecerdasan setempat.

Tilaar (Oktavianti & Ratnasari, 2018:150) berpendapat bahwa kearifan lokal memiliki nilai etika sehingga dapat bermanfaat bagi kehidupan masyarakat. Berdasarkan pengertian diatas maka sudah seharusnya dalam dunia pendidikan pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat diterapkan dalam pembelajaran, selain untuk memperkenalkan nilai kearifan lokal kepada peserta didik sekaligus sebagai jembatan agar nilai kearifan lokal tidak hilang ditengah maraknya arus globalisasi dan teknologi yang berkembang pesat. Sularso dalam jurnal yang sama menjelaskan bahwa nilai kearifan lokal dapat direalisasikan kedalam proses pembelajaran di bidang pendidikan.

Kenyataannya penggunaan pembelajaran dalam dunia pendidikan yang berorientasi pada nilai kearifan belum berjalan optimal. Ridwan (Oktavianti & Ratnasari, 2018:151) menyatakan bahwa selama ini ilmu pendidikan dan kearifan lokal belum dapat menjai satu kesatuan yang utuh. Di sekolah dasar sendiri meskipun kini telah menggunakan pembelajaran tematik yang seharusnya dalam pembelajaran memuat tentang nilai kearifan lokal, namun masih terdapat sekolah dasar yang belum mengoptimalkan pembelajaran kearifan lokal hal tersebut karena kurang tersedianya sarana dan prasana yang dimiliki oleh sekolah.

5. Media Berbasis Kearifan Lokal

Pendidikan di Indonesia sudah menerapkan mata pelajaran muatan lokal, namun tidak dapat dipungkiri bahwa anak-anak khususnya zaman sekarang masih kurang akan pengetahuan berbasis kearifan lokal. Hal ini didasari dengan adanya arus globalisasi yang dapat mengancam tatanan budaya lokal, seperti yang dijelaskan oleh Yasraf Amir Piliang (Setyaningrum, 2018:103) yang mengemukakan bahwa budaya lokal seiring dengan berjalannya waktu dapat terseret ke dalam arus globalisasi sehingga menjadi ancaman bagi masyarakat. Dengan kata lain budaya lokal akan hilang seiring berjalannya waktu apalagi bila budaya lokal dibiarkan saja tanpa dirawat dan tidak mengalami perkembangan maka dampaknya kebudayaan yang telah dinikmati sedari dulu akan mulai hilang atau bahkan dapat dimanfaatkan oleh pihak luar dan dijadikan sebagai kepentingan ekonomi dengan nilai jual yang tinggi.

Kearifan lokal di era masa kini perlahan-lahan mulai menghilang hal ini dapat dilihat di daerah perkotaan yang cenderung lebih senang menggunakan barang-barang bermerek, jika lebih banyak yang menggunakan barang dari luar maka semakin jauh masyarakat terhadap budaya lokal. Selain itu, generasi muda masa kini juga lebih menyukai budaya luar daripada budaya lokal, contohnya seperti menonton film dari negara lain, menyukai makanan negara lain, bahkan menggunakan pakaian dengan *style* negara lain. Beberapa contoh tersebut dapat mengakibatkan hilangnya budaya lokal terutama di kalangan generasi muda yang merupakan generasi penerus bangsa.

Mengingat fungsi pendidikan merupakan tempat untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan kepada peserta didik, maka selain mengajarkan pengetahuan umum hendaknya dalam dunia pendidikan juga memerlukan sebuah media berbasis kearifan lokal agar pengetahuan anak terhadap budaya dapat tersampaikan secara menyeluruh. Dengan adanya media kearifan lokal diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai budaya lokal. Zuhdan K. Prasetyo (2013:3) berpendapat bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal adalah usaha yang dilakukan dengan memanfaatkan potensi daerah setempat untuk membuat suasana belajar agar lebih

menyenangkan dan siswa dapat aktif selama kegiatan pembelajaran sekaligus dapat mengembangkan kemampuan sehingga dapat menumbuhkan sikap kepedulian terhadap bangsa dan negara. Penggunaan media berbasis kearifan lokal masih jarang ditemukan disekolah karna hanya beberapa sekolah saja yang sudah menerapkan media ini. Pengembangan media ular tangga berbasis kearifan lokal nantinya dapat menjadi sebuah referensi dan inovasi terbaru baik untuk guru maupun pihak sekolah dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

- a. Tata Cara Penggunaan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal
- 1) Untuk memulai permainan ini, pemain lebih dulu melakukan hompipa dengan aturan pemain yang pertama menang diperbolehkan melempar dadu terlebih dahulu.
 - 2) Kemudian dilanjutkan dengan pemain melangkah menggunakan pion yang berbentuk pakaian adat mengarah padah kotak sesuai dengan jumlah mata dadu yang sebelumnya sudah dilemparkan.
 - 3) Pemain menempati kotak yang terdapat tanda “?!?” kemudian pemain mengambil kartu soal yang berisikan pertanyaan mengenai kearifan lokal dan pemain diharapkan untuk menjawab pertanyaan yang ada.
 - 4) Jika pemain dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka akan mendapatkan poin.
 - 5) Apabila pemain tidak dapat menjawab pertanyaan maka pemain tidak akan mendapatkan poin dan dikenai hukuman untuk menyanyikan lagu daerah.
 - 6) Apabila pemain berhenti di kotak yang terdapat gambar pada papan ular tangga maka pemain harus menjelaskan gambar yang terdapat dalam kotak.
 - 7) Apabila pemain dapat menjelaskan gambar yang ada dalam kotak maka pemain akan diberikan poin tambahan, namun apabila pemain tidak dapat menjawab maka pemain diberikan hukuman untuk menyanyikan lagu nasional, serta harus mengambil kartu penjelasan yang berisikan penjelasan dari gambar yang terdapat dalam kotak.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa langkah-langka dalam penggunaan media ular tangga berbasis kearifan lokal telah dijelaskan

secara runtut. Pion yang digunakan dalam media ular tangga ini berbentuk gambar pakaian daerah. Selain itu, media ular tangga ini memerlukan kartu penjelasan dari gambar yang terdapat di dalam kotak papan media ular tangga.

b. Kelebihan dan Kelemahan dari Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal

Setiap media pasti memiliki kelebihan maupun kelemahannya masing-masing, begitu pula dengan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal diatas. Berikut merupakan kelebihan dari media ular tangga berbasis kearifan lokal sebagai berikut :

- 1) Media ular tangga ini merupakan bentuk permainan yang akan melatih sifat kerjasama siswa.
- 2) Penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal ini dapat memberikan semangat dan motivasi siswa dalam belajar, karna sejatinya setelah menggunakan media ini siswa dapat memahami bahwa belajar dapat dilakukan dengan alternatif lain seperti bermain untuk mengasah otak.
- 3) Media ular tangga berbasis kearifan lokal jelas memberikan pengetahuan lebih luas kepada siswa mengenai kearifan lokal yang dimiliki oleh Indonesia.
- 4) Dengan adanya media ular tangga berbasis kearifan lokal akan menjadikan proses pembelajaran berjalan dengan efektif, dapat menghadirkan suasana belajar terasa baru / *fresh* serta lebih menyenangkan sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan.
- 5) Untuk perawatan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal ini tergolong sangat mudah karna tidak memerlukan banyak biaya.
- 6) Permainan media ular tangga berbasis kearifan lokal ini dapat dimainkan mulai dari 2 orang dan tentunya media pembelajaran ini mudah dimainkan dan telah terdapat petunjuk atau cara penggunaannya.

Selain kelebihan, media ular tangga berbasis kearifan lokal ini juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Dalam pembuatan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal ini membutuhkan persiapan berupa waktu yang cukup agar nantinya dalam

penggunaan media pembelajaran ini dapat berlangsung dengan lancar dan sesuai apa yang diharapkan.

- 2) Aturan permainan yang belum dipahami dengan baik oleh siswa mungkin akan memicu keributan pada saat melaksanakan permainan media ular tangga berbasis kearifan lokal ini.
- 3) Pemahaman siswa terhadap nilai kearifan lokal sangat dibutuhkan pada saat memainkan media ular tangga ini sehingga siswa tidak kebingungan ketika permainan sedang berlangsung.
- 4) Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal ini tidak bisa dimainkan secara individu karna media ini menggunakan konsep bermain secara berkelompok, untuk cara bermain papan ular tangga juga harus diletakkan di atas meja atau lantai dengan bidang datar mengingat ukuran dari papan ular tangga itu sendiri.
- 5) Dalam penggunaan media ular tangga berbasis kearifan lokal membutuhkan waktu yang cukup banyak, sehingga guru harus memikirkan cara untuk mengatur waktu ketika menggunakan media pembelajaran ini agar tidak saling bentrok dengan jam pelajaran lainnya.

Berdasarkan kelebihan dan kelemahan dari media ular tangga berbasis kearifan lokal yang telah dijelaskan di atas, maka terdapat beberapa solusi untuk mengatasi permasalahan yang terdapat pada kelemahan media ini yaitu guru dapat membuat media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal dari jauh-jauh hari mengingat pembuatan media ini yang terbilang cukup lama. Guru juga dapat menjelaskan aturan permainan media ular tangga berbasis kearifan lokal ini secara perlahan namun singkat agar tidak memakan banyak waktu. Selain itu sebelum menggunakan media pembelajaran ini hendaknya guru telah memberikan pengetahuan terlebih dahulu kepada siswa berupa materi pembelajaran sehingga dapat membantu siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di dalam permainan media ular tangga berbasis kearifan lokal ini.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang relevan pernah dilakukan oleh (Oktavianti, dkk, 2017) yang berjudul “Etnapedagogi Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Melalui Media Berbasis Kearifan Lokal” menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal berupa engklek berbantu *billboard* rangking atau yang disingkat dengan MONEK BILLKING yang bertujuan untuk memperkenalkan kearifan lokal yang terdapat pada Kabupaten Pati sangat membantu siswa kelas IV Sekolah Dasar selama proses pembelajaran karna mereka seperti tidak sedang belajar melainkan sedang bermain. Meskipun siswa merasakan seperti sedang bermain, namun mereka dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru sebagai bentuk refleksi di akhir pembelajaran. Hasil dari penelitian ini selain siswa mengenal kearifan lokal yang ada lingkungan disekitar, pembelajaran tematik menggunakan media permainan MONEK BILLKING dapat bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi yang disajikan terkait dengan kearifan lokal. Disamping itu, siswa juga mulai menemukan cita-cita yang mereka impikan dimasa depan tentang jenis pekerjaan yang mereka inginkan. Melalui media permainan MONEK BILLKING ini pula siswa bercita-cita untuk menjadi pembantik dan pengusaha kuningan dimana hal tersebut menunjukkan bahwa siswa merasa bangga akan kearifan lokal yang terdapat di Kabupaten Pati sekaligus sebagai perwujudan dalam melestarikan kearifan lokal setempat. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Oktavianti dengan penelitian ini adalah sama-sama melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Sedangkan perbedaannya terletak pada subyek penelitian.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Wati, 2021) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa media permainan ular tangga berdasarkan penilaian validator ahli dikatakan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan nilai KKM siswa. Hasil dari pengembangan media permainan ular tangga dapat membantu siswa dalam memahami materi dan memotivasi siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik. Penelitian yang dilakukan oleh Wati memiliki persamaan dengan penelitian ini yakni sama-sama melakukan

pengembangan media ular tangga. Sedangkan perbedaanya terletak pada subyek penelitian dan penelitian yang dilakukan oleh Wati tidak mengaitkan unsur kearifan lokal.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Rohidi, Rohendi Tjetjep, 2014) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya Berbasis Kearifan lokal (Wayang Sebagai Sumber Gagasan)” menyimpulkan bahwa wayang dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran di SD. Dengan memperhatikan bentuk dan penggunaan yang tepat, wayang kerap kali digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. Penelitian ini memiliki persamaan yakni terletak pada subyek penelitian dan sama-sama melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal.
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Fatchurahman, 2022) yang berjudul “*Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools*” menyimpulkan bahwa model yang dihasilkan memberikan kontribusi yang positif dalam membantu guru membuat suasana pembelajaran yang menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil analisis data sebelum dan sesudah model diimplementasikan dalam proses pembelajaran khususnya matematika menunjukkan bahwa skor *postes* (81,02) lebih besar dari *pretes* (54,82). Perkembangan media pembelajaran animasi ini memberikan kesan positif bagi dunia pendidikan karena dapat membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa di era kemajuan teknologi saat ini. Penelitian yang dilakukan oleh Fatchurahman memiliki persamaan dengan penelitian ini yakni sama-sama melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

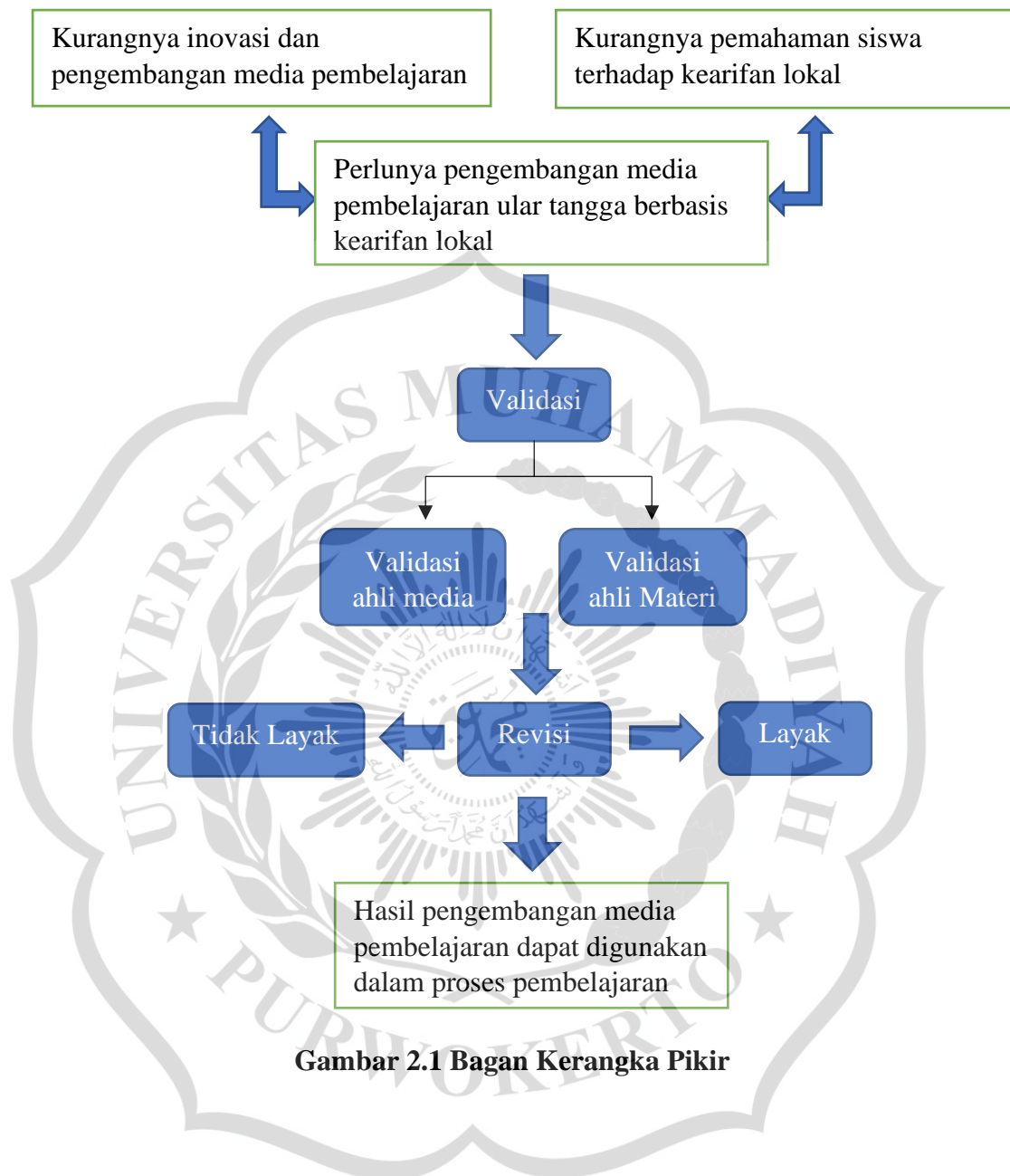
C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran yang terdapat di SD Negeri 1 Dukuhwaluh masih terbatas jumlahnya. Guru hanya mengandalkan media yang telah disediakan di sekolah seperti alat peraga atau media visual. Selain itu, belum terdapat media pembelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai kearifan lokal. Seperti yang kita tahu bahwa pendidikan kearifan lokal sangat penting bagi siswa, dengan

mempelajari nilai kearifan lokal dapat membantu anak dalam mengetahui kearifan lokal yang ada di daerah mereka.

Media pembelajaran sendiri memiliki peran penting dalam pendidikan karena selain sebagai alat untuk menyampaikan informasi, media pembelajaran juga berisi kegiatan seperti soal/kuis didalamnya yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dari materi pembelajaran sehingga dapat menarik minat belajar anak agar anak dapat aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Disamping itu, media pembelajaran dapat membantu teori belajar konstruktivisme dalam diri siswa dan dapat berperan aktif didalam kelas serta dapat mengasah kemampuan anak dalam memecahkan masalah melalui media pembelajaran tersebut. Siswa harus aktif untuk menganalisis dan mencari pengetahuan yang diperoleh berdasarkan aspek kognitif guna memperoleh sebuah ide/gagasan baru melalui media yang disajikan. Kearifan lokal sendiri merupakan kebudayaan yang dimiliki dan menjadi ciri khas tiap daerah. Seiring berjalannya waktu, kearifan lokal kini sudah mulai pudar dan ditinggalkan. Oleh karena itu pengembangan kearifan lokal sangat dibutuhkan agar anak-anak dapat memahami serta melestarikan budaya lokal agar terus berkembang.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga berbasis kearifan lokal. Media ular tangga sendiri merupakan jenis permainan berkelompok yang memiliki papan dengan beberapa kotak didalamnya dan terdapat pion serta dadu untuk memainkannya. Media permainan ular tangga umumnya sejenis dengan permainan ular tangga, yang membedakannya yakni terletak pada bagian kotak yang terdapat beberapa soal dan gambar yang telah disesuaikan dengan materi tentang kearifan lokal. Pion dalam permainan ular tangga ini dikembangkan menggunakan gambar pakaian tradisional sehingga tampak berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya. Penggunaan media permainan ular tangga ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas dan membantu siswa dalam memahami materi serta menghilangkan siswa dari rasa bosan. Bagan dari kerangka pikir sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Pernyataan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini :

1. Bagaimana proses pengembangan media ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh menurut ahlih media?
3. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh menurut ahlih materi?
4. Bagaimana respon guru terkait media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh?
5. Bagaimana respon siswa terkait media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh?