

**MINGGU ULIN: STRATEGI BELAJAR SAMBIL BERMAIN SEBAGAI METODE  
PENDIDIKAN KARAKTER DI SAKOLA MOTEKAR**

**Marsha Syaila Azzahra<sup>1</sup>, Nabila Ayu Trysiani<sup>2</sup>, Wanda Kurnia<sup>3</sup>, Dena Yulianti<sup>4</sup>,  
Naiyla Zain Rabbania<sup>5</sup>, dan Ahmad Hamdan<sup>6</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi  
email: marshasya03@gmail.com

<sup>2</sup>Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi  
email: nabilaayutrysiani@gmail.com

<sup>3</sup>Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi  
email: wandakurnia42@gmail.com

<sup>4</sup>Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi  
email: denayulianti82@gmail.com

<sup>5</sup>Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi  
email: nayzainra@gmail.com

<sup>6</sup>Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi  
email: ahmad.hamdan@unsil.ac.id

**Abstract**

*The emergence of gadgets affects children's character if parents cannot manage their use. Therefore, activities are needed that accommodate children to continue to grow into good individuals. At the same time, in Ciamis Regency there is a community school called Sakola Motekar which carries out an ironwood week activity as an effort to instill character through playing while learning activities which are of course in accordance with efforts to instill character in children. In this activity we contributed as facilitators in the Ironwood Week activities. The methods used in this community service include observation, interviews, and learning while playing. As a result of this activity which was carried out for 1 month with 4 meetings, we were able to create games that contain character education, such as: (1) Able to increase children's creativity, (2) Able to increase self-confidence and improve communication skills, (3) Increase empathy and build children's social life, as well as (4) Develop a sense of tolerance.*

**Keywords:** *Globalisasi, Pendidikan Karakter, Belajar Sambil Bermain.*

**PENDAHULUAN**

Perkembangan globalisasi telah banyak membawa perubahan terutama dalam persoalan pendidikan karakter. Adanya kemunculan teknologi seperti gawai memberikan dampak negatif jika tidak digunakan dengan baik. Penggunaan gawai yang berlebihan pada anak dapat menyebabkan terpaparnya konten negatif yang kurang baik, kesehatan fisik terganggu (penglihatan, kekakuan, cedera tulang belakang), dan menghambat perkembangan sosial sehingga mempengaruhi interaksi sosial anak terhadap lingkungan sekitarnya (Miranti & Putri, 2021).

Perkembangan sosial yang kurang baik merupakan dampak yang dihasilkan dari kurangnya pendidikan karakter di Indonesia. Menurut Putra, M. A. H. (2019) pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter yang meliputi kemampuan atau kesadaran diri, tindakan dalam mengimplementasikan suatu nilai, adanya budi pekerti, karakter dan akhlak yang memiliki tujuan penting dalam membentuk kepribadian peserta didik dalam pengambilan keputusan, bersikap jujur, saling menghormati dan berperilaku baik dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini pendidikan karakter bisa didapat

dari berbagai cara dan aspek, seperti contoh agama, dorongan dari diri sendiri dan orang lain, serta dapat didapatkan di lingkungan baik lingkungan keluarga (Informal), lingkungan sekolah (Formal) maupun lingkungan masyarakat (Nonformal).

Pendidikan karakter harus lebih diperhatikan untuk ditanamkan pada anak sebagai salah satu bentuk realisasi sistem pendidikan di Indonesia. Hal ini karena banyaknya permasalahan yang terjadi seperti dapat dilihat dari karakter anak milenial di Indonesia yaitu maraknya penyimpangan yang terjadi di ranah publik, seperti maraknya kasus kriminalitas perusak lingkungan alam, pergaulan bebas, tawuran antar pelajar, kerusuhan, korupsi, budaya malu perlahan-lahan mulai menghilang, sikap tidak bisa menghargai orang lain, dan lebih mencintai budaya luar. Gambaran-gambaran tersebut menunjukkan bahwa bangsa Indonesia sedang menghadapi krisis moral atau akhlak. Maka dari itu, perlu menciptakan generasi yang bukan hanya pintar akademik, namun dapat berpengetahuan luas, unggul, bertanggung jawab dan beretika.

Sakola Motekar (Modal Tekad Kadaek Rampak) merupakan suatu lembaga berbentuk komunitas yang peduli terhadap pendidikan masyarakat disekitarnya yang didirikan pada tahun 2018 di Desa Sukajadi, Kecamatan Sadananya, Kabupaten Ciamis. Sakola Motekar telah melakukan berbagai kegiatan sebagai upaya kepeduliannya terhadap sistem pendidikan serta dalam memperbaiki pendidikan karakter masyarakat sekitar, Sakola Motekar menyelenggarakan kegiatan Minggu Ulin yang termasuk kegiatan yang rutin dilaksanakan. Kegiatan Minggu Ulin membebaskan para peserta didik untuk belajar apapun yang mereka inginkan tanpa adanya batasan, hal ini tentunya harus sesuai minat belajar mereka, kecuali hal-hal yang memang belum waktunya untuk dipelajari. Dalam hal ini berarti

tidak adanya aturan dan pelajaran yang mengikat di Sakola Motekar, begitupun dengan hasil belajarnya yang dikembalikan kepada individu masing-masing serta diberikan kebebasan untuk membentuk potensi apa yang akan dikembangkan di Minggu Ulin.

Dengan mengusung Tema *Kaulinan* (dalam bahasa Sunda) atau permainan dengan proses pembelajaran melalui kegiatan Bermain sambil Belajar, kegiatan ini termasuk kedalam salah satu pendidikan non formal yang tentunya dengan memperhatikan berbagai macam aspek pendidikan yang bisa diterima oleh warga belajar dengan rata-rata usia 2-15 tahun. Dalam kegiatan Minggu Ulin ini anak-anak di Desa Sukajadi berkumpul di Sakola Motekar pada hari minggu untuk bermain sambil belajar sebagai usaha mengisi kekosongan hari libur sekolah. Selain untuk mengisi kekosongan, kegiatan Minggu Ulin juga bisa dijadikan sebagai salah satu pembentukan karakter. Hal ini dikarenakan pada pelaksanaan Minggu Ulin tidak mengharuskan setiap anak mempelajari hal yang sama sesuai dengan tema, tidak lupa adanya proses pembentukan karakter melalui tema yang sudah ditentukan.

Menghadapi permasalahan tersebut, dapat diatasi melalui penerapan pendidikan. Salah satunya yaitu pendidikan karakter, karena tujuan dari pendidikan karakter menurut Komara, 2018 dalam Hendayani (2019) yaitu untuk mengembangkan berbagai potensi dan kemampuan anak dalam memberikan keputusan baik dan buruk, memelihara nilai-nilai kebaikan serta mampu mewujudkannya dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam lingkungan rumah, sekolah, maupun lingkungan masyarakat.

Adapun upaya penanaman karakter kepada anak-anak menurut H.E Mulyasa dalam skripsi Agus Kholidin yang berjudul "Upaya Penerapan Pendidikan Karakter di SMP Muhammadiyah 4 Metro Utara, menurutnya bermula pada kesadaran (*awareness*), pemahaman

(*understanding*), kepedulian (*concern*) dan komitmen (*commitment*), menuju tindakan (*doing or acting*). Sakola Motekar dengan kegiatan Minggu Ulin memberikan salah satu upaya penanaman karakter dengan kegiatan bermain sambil belajar yang tentunya sesuai dengan upaya penanaman karakter pada anak.

## **IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Sakola Motekar desa Sukajadi, terdapat permasalahan yang umum dirasakan bahkan kini hampir di seluruh Indonesia merasakan permasalahan yang sama. Permasalahan tersebut yaitu banyaknya anak yang kecanduan gawai. Hal ini diakibatkan oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat hingga pada abad 21 ini, dapat kita rasakan bahwa setiap pekerja atau kegiatan selalu didukung dengan teknologi.

Adanya gawai dan internet yang merupakan bagian dari perkembangan teknologi kini menjadi tantangan yang sangat besar bagi masyarakat sekitar Sakola Motekar khususnya bagi para orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai pada anak. Karena pada dasarnya penggunaan gawai yang berlebihan dapat berdampak negatif bagi anak, yaitu dapat mempengaruhi perubahan karakter pada anak. Seperti berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sauri, dkk (2022) yang menyatakan bahwa dampak dari kecanduan gawai yaitu "menjadi orang individualis, jarang melakukan interaksi sosial dengan lingkungan luar atau teman sebayanya, lalai terhadap kewajibannya seperti belajar dan shalat, serta bermalasan untuk mengaji, hal ini sangat mempengaruhi sikap sosial, tanggung jawab dan sikap religius siswa."

Hal tersebut sangat relevan dan sesuai dengan apa yang terjadi di sekitar Sakola Motekar, Desa Sukajadi, Ciamis. Selain permasalahan anak kecanduan gawai, permasalahan lainnya yaitu kurangnya

keterampilan sosial pada anak, serta banyaknya anak yang tidak mengetahui budaya lokal. Mencermati permasalahan tersebut, maka solusi yang perlu dilakukan yaitu dengan menanamkan nilai-nilai karakter kehidupan. Penanaman karakter atau Pendidikan Karakter pada anak dapat dilakukan dalam lingkungan keluarga, Pendidikan Formal (Sekolah) atau bahkan di lingkungan masyarakat.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini berlokasi di Sakola Motekar, Desa Sukajadi, Kecamatan Sadananya, Kabupaten Ciamis dengan sasaran kegiatan yaitu anak-anak usia sekolah dengan rentang jenjang PAUD sampai SMP. Kegiatan ini berlangsung selama 1 bulan dengan 4 kali pertemuan di setiap minggunya, menggunakan metode bermain sambil belajar dengan cara praktek, simulasi, *problem solving*, demonstrasi, diskusi, dan ceramah. Metode belajar sambil bermain digunakan karena dapat menstimulasi kecerdasan jamak anak, karena ada nilai penting dalam bermain bagi anak seperti dikutip Rogers & Sawyer's (dalam Syamsurrijal, 2020) yaitu: (1) meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak, (2) menstimulasi perkembangan verbal dan kemampuan berbahasa, (3) pengembangan keterampilan sosial anak, (4) sebagai tempat bagi anak untuk mengekspresikan emosinya. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan melewati beberapa tahap.

*Tahap pertama*, melakukan observasi langsung kelapangan dengan melihat secara langsung bagaimana aktivitas/kegiatan Minggu Ulin, kemudian melakukan wawancara dengan menggali latar belakang mitra, serta menggali mengenai permasalahan yang terjadi di lingkungan Sakola Motekar. Setelah melakukan tahapan tersebut, ditemukan satu permasalahan yaitu anak-anak kecanduan gawai, yang mana jika gawai digunakan secara berlebihan dapat

mempengaruhi karakter anak, sehingga melalui program Minggu Ulin anak-anak mendapatkan upaya pembentukan karakter dengan metode bermain sambil belajar.

*Tahap kedua*, menentukan tema di setiap pertemuannya. Penentuan tema ini didiskusikan bersama Fasilitator bermain kemudian membagi dua kegiatan yang berbeda untuk anak usia PAUD/TK dan untuk usia SD/SMP. Perbedaan kegiatan ini didasari kepada motorik dan daya tangkap anak yang berbeda-beda.

*Tahap ketiga*, menyiapkan segala alat dan bahan yang dibutuhkan untuk setiap temanya, seperti origami, kertas koran, lem, spidol, kertas HVS, plastik, karton, gambar buah-buahan, sedotan, print bentuk labirin, kardus, tali kasur, gunting, dan alat serta bahan yang sudah ada di alam lingkungan sekitarnya.

*Tahap terakhir*, melaksanakan evaluasi program dengan cara non-tes dan observasi secara langsung di setiap pertemuannya. Kegiatan evaluasi ini dilaksanakan bersama pihak mitra sebagai Fasilitator bermain disana. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana kegiatan berjalan secara efektif dengan cara menganalisis, dan memecahkan permasalahan agar menjadi bahan persiapan untuk kegiatan selanjutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Minggu Ulin merupakan kegiatan yang dilakukan sebagai langkah mengatasi permasalahan yang terjadi di sekitar Sakola Motekar yaitu banyaknya anak yang kecanduan gawai sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap krisis moral yang menyebabkan anak kurang kreatif dan inovatif.

Krisis moral anak dapat diatasi melalui pendidikan karakter sehingga mampu menciptakan anak-anak yang kreatif, kritis, inovatif dan berjiwa sosial. Menurut Lestari, dkk (2022) Adapun beberapa faktor penghambat anak-anak menjadi kreatif yaitu 1) Usia anak yang

terlalu dini, 2) rasa kaingintahuan yang masih sedikit, 3) banyaknya batasan dan peraturan yang mengekang, 4) tidak adanya dorongan/motivasi yang kuat, 5) tidak mampu mengungkapkan kreativitasnya. Melalui metode bermain sambil belajar, anak-anak ditanamkan pendidikan karakter untuk mengembangkan kreativitasnya, mempersiapkan moralitas dan mentalitas dalam menghadapi zaman globalisasi ini. Rincian pelaksanaan pada program Minggu Ulin yang dilaksanakan 4 kali pertemuan setiap Minggunya, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian Program Minggu Ulin

No	TEMA	USIA	
		PAUD/TK (3-6 Tahun)	SD-SMP (7-15 Tahun)
1.	Eksistensi	Membuat origami kucing, bunga, dan kupu-kupu	Pembuatan Pigura dari barang bekas
2.	Keluarga	Permainan memancing dengan memperkenalkan ekosistem biota laut	Membuat gambar keluarga yang berhubungan dengan biota laut dengan memanfaatkan bahan dari lingkungan alam sekitar
3.	Kerjasama	Simulasi jual beli	Permainan Labirin
4.	Berkumpul	Menggambar Anggota Keluarga	Gobak Sodor



Gambar 1: Tema Eksistensi membuat Origami dan Pigura

*Pertama*, kegiatan belajar sambil bermain yang dilakukan peserta minggu ulin di Sakola Motekar pada 5 November 2023 pukul 09.00 – 12.00 dengan tema eksistensi diantaranya ada pembuatan pigura dari barang bekas untuk anak SD-SMP, dan membuat origami kucing, bunga, dan kupu kupu untuk anak PAUD-TK. pada awalnya kebanyakan peserta didik mempunyai kepercayaan diri yang rendah. Maka dari itu dilakukan metode untuk mengatasinya dengan upaya mengajak didik melakukan kegiatan berdasar keinginan dan kreatifitas masing masing. Hasil yang diperoleh dari program ini diantaranya peningkatan kepercayaan diri dan kreativitas anak-anak. Anak juga dapat belajar cara sabar, tekun, ulet, gigih dan cekatan.



Gambar 2: Tema Keluarga pembuatan Biota Laut Sederhana

*Kedua*, kegiatan belajar sambil bermain yang dilakukan peserta Minggu Ulin di Sakola Motekar pada 12 November 2023 pukul 09.00 – 12.00 dengan Tema Keluarga diantaranya permainan memancing dengan memperkenalkan ekosistem biota laut.

Awalnya banyak peserta didik yang kurang mengetahui mengenai biota laut, maka dari itu kami melakukan pengenalan ekosistem biota laut dengan membuat kolam yang diisi oleh macam macam biota laut sekaligus melakukan *story telling* mengenai biota laut serta kekeluargaan yang ada dalam laut itu sendiri. Sedangkan untuk anak SD-SMP mereka diarahkan untuk membuat gambar mengenai biota laut dengan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar, kemudian dijelaskan melalui *story telling* oleh anak-anak. Hasil yang diperoleh dari kegiatan dengan tema “Keluarga” ini diantaranya dapat meningkatkan pengetahuan pada anak, mengembangkan afektif (perasaan) anak, sosial dan juga aspek konatif (penghayatan) anak.



Gambar 3: Tema Kerjasama Simulasi Jual Beli

*Ketiga*, kegiatan belajar sambil bermain yang dilakukan peserta minggu ulin di Sakola Motekar pada minggu 19 November 2023 pukul 09.00 – 12.00 dengan tema *Kerjasama* yaitu permainan labirin. Pada kegiatan ini kami melakukan permainan berkelompok yang diikuti oleh anak SD-SMP dimana awalnya banyak peserta didik yang mempunyai perbedaan strategi atau cara berpikir. Maka dari itu kami melakukan metode untuk mengatasinya dengan cara membimbing peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan dengan melakukan musyawarah atau komunikasi yang baik antar anggota kelompok. Hasil yang diperoleh pada kegiatan ini diantaranya

peserta didik mampu mengatasi kesulitan dalam permainan dengan komunikasi dan rasa saling percaya antar anggota kelompok, serta dapat merencanakan strategi bersama.

Selanjutnya pada anak PAUD-TK masih pada hari yang sama dengan tema yang sama juga yaitu *Kerjasama*, kami mencoba membuat permainan mengenai simulasi jual beli, dimana kami membagi peserta didik menjadi 2 kelompok yaitu kelompok penjual dan pembeli. Awalnya peserta didik mengalami kesulitan saat memahami konsep keuangan seperti harga, uang, atau perbedaan antara penjual dan pembeli, oleh karena itu kami melakukan metode untuk mengatasinya dengan membimbing. Hasil yang diperoleh dari belajar sambil bermain ini diantaranya, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan dasar seperti penjumlahan dan pengurangan, dapat meningkatkan rasa percaya diri, dan meningkatkan keterampilan komunikasi.



Gambar 4: Tema Berkumpul Berdoa sebelum memulai permainan

*Keempat*, mengadakan kegiatan belajar sambil bermain yang dilakukan peserta minggu ulin di Sakola Motekar, Desa Sukajadi pada hari Minggu, 26 November 2021 pukul 09.00 – 10.00 dengan tema *kebersamaan*. Peserta didik yang mengikuti kegiatan ini diarahkan untuk membuat lingkaran dimana fasilitator akan memberikan sebuah cerita yang didalamnya terdapat *game* menebak berapa banyak roda pada suatu kendaraan lalu berkumpul sesuai dengan kendaraan yang disebutkan. Contoh: pada suatu hari dena dan marsha mengendarai sebuah MOTOR untuk berangkat sekolah. Disini

diartikan bahwa motor beroda 2, maka peserta didik harus segera mencari pasangan dan membuat kelompok kecil beranggotakan 2 orang. Pada awalnya terdapat beberapa peserta didik yang akan terus menerus tetap bersama teman dekatnya, dan tidak mau bergabung dengan yang lain. maka dari itu dilakukan metode untuk mengatasinya dengan upaya agar peserta didik dapat berkelompok dengan siapapun. Hasil yang diperoleh dari program bermain sambil belajar ini diantaranya; melatih perkembangan kognitif dan menumbuhkan rasa kebersamaan antar peserta didik.

Setelah kegiatan tersebut, kemudian kegiatan selanjutnya kami membagi dua kelompok yaitu anak PAUD-TK dan anak SD-SMP dalam permainan yang berbeda. Belajar sambil bermain yang dilakukan oleh peserta Minggu Ulin di Sakola Motekar pada Hari Minggu 26 November 2023 pukul 10.00-12.00 dengan tema *berkumpul* yang diikuti oleh anak SD-SMP yaitu permainan gobak sodor. Awalnya peserta sulit berkoordinasi dengan anggota tim. Maka dari itu kami memakai metode pembelajaran kerjasama. Hasil yang diperoleh dalam program bermain sambil belajar ini peserta dapat meningkatkan keterampilan motorik seperti berlari, melompat, dan menghindar, serta meningkatkan keterampilan sosial, dan kerjasama antar kelompok.

Sedangkan kegiatan bermain sambil belajar dengan Tema Berkumpul yang dilakukan bagi sasaran anak PAUD-TK ialah menggambar setiap anggota keluarga. Awalnya peserta didik menghadapi kesulitan serta kurangnya percaya diri dalam menggambar. Oleh karena itu kami menggunakan metode dengan memberikan *modelling* atau contoh, serta memberi bimbingan dan memberikan dukungan pada peserta. Hasil yang diperoleh pada permainan ini diantaranya; peserta mengembangkan keterampilan, kreatifitas dan imajinasi peserta.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan selama 1 bulan dengan 4 pertemuan di Sakola Motekar pada kegiatan minggu ulin, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: (1) Kegiatan belajar dengan tema eksistensi pada pada anak-anak dapat meningkatkan kreativitas terhadap media yang diberikan. (2) Kegiatan belajar dengan tema keluarga dapat membantu anak-anak untuk mengenal satu sama lain, sehingga dapat menimbulkan rasa sayang diantara anggota keluarga. (3) kegiatan belajar dengan tema pada anak memberikan banyak manfaat untuknya. Di antaranya, belajar didengar dan mendengar, meningkatkan empati serta membangun jiwa kepemimpinan. (4) Kegiatan belajar dengan tema berkumpul memberi kesempatan kepada anak untuk berkumpul, bekerja-sama, belajar dan bermain sehingga akan terjadi interaksi timbal balik diantaranya.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak Ahmad Hamdan, S.Pd., M.Pd sebagai Dosen Pembimbing yang telah membimbing kami. Tidak lupa ucapan terima kasih kepada pihak mitra Sakola Motekar, Kang Deni Wahyu Jayadi sebagai Pendiri Sakola Motekar, dan Muhamad Rizky Ramdani sebagai Fasilitator Minggu Ulin yang telah memberikan arahan dan masukannya selama pelaksanaan program Kuliah Kerja Lapangan (KKL) berlangsung. Penulis ucapkan terima kasih juga kepada partisipan yaitu anak-anak di Desa Sukajadi yang telah ikut andil dalam program kegiatan Minggu Ulin ini sehingga program dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan tujuan, dan kepada seluruh pihak yang terlibat yang tidak bisa penulis ucapkan satu persatu.

## **REFERENSI**

- Choli, I. (2020). Problematika Pendidikan Karakter Pendidikan Tinggi. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 55–66. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v3i1.831>.
- Hendayani, M. (2019). Problematika Pengembangan Karakter Peserta Didik di Era 4.0. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 183. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.368>
- Kholidin, A. (2018). Upaya Penerapan Pendidikan Karakter di Smp Muhammadiyah 4 Metro Utara. Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
- Lestari, V. P., Safarina, A., Langi, A. A., Sunarya, D., Rozan, Z. S., & Novitasari, N. (2022). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Aktivitas Latihan Berbasis *Project Based Learning* di Sakola Motekar. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(3), 960-973.
- Miranti, P., Putri, D, S. (2021). Waspadai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.
- Putra, M. A. H. (2019). *Building Character Education Through The Civilization Nations Children. The Kalimantan Social Studies Journal*, 1(1), 12-17.
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain sambil belajar: permainan tradisional sebagai media penanaman nilai pendidikan karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1-14.