

# BAB I

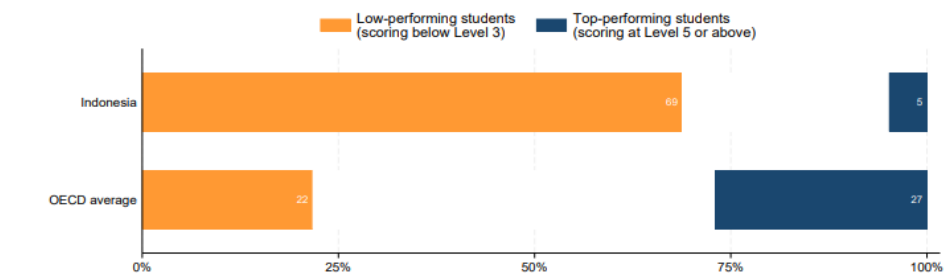
## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan menjadi aspek penting karena dengan seseorang mengemban pendidikan yang layak dapat membantunya untuk berkembang dalam pemikiran dan keterampilannya, meningkatkan kualitas diri, serta lebih mudah beradaptasi dengan perkembangan zaman. Seseorang yang mendapatkan pendidikan dapat membantunya untuk berpikir lebih kreatif, mencari solusi yang paling solutif untuk memecahkan masalah, dan juga mengembangkan ide-ide baru yang berbeda dari yang sudah ada (Ditmawa, 2023). Inovasi dan berpikir kreatif merupakan bagian dari kreativitas, dimana kreativitas ini menjadi salah satu keterampilan yang dibutuhkan untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Di era Society 5.0 siswa perlu dibekali dengan keterampilan hidup yang dibutuhkan agar dapat berkembang, termasuk didalamnya yaitu 4C: *creativity, critical thinking, communication, dan collaboration* (Supa'at & Ihsan, 2023). Namun, berdasarkan data PISA, sekitar 31% siswa Indonesia yang telah mencapai setidaknya kemahiran dasar dalam berpikir kreatif (Level 3) dimana hal ini jauh lebih rendah jika dibandingkan dengan rata-rata di seluruh negara yang tergabung dalam OECD (78%) yang dapat dilihat pada grafik dibawah ini.

Figure 2. Top-performing and low-performing students in creative thinking



Note: Numbers inside the figure correspond to percentages.  
Source: OECD, PISA 2022 Database, Table III.B1.2.2.

### Gambar 1. 1 Tingkat Kreativitas Indonesia vs Dunia.

Sumber: OECD, PISA Database (2022)

Walaupun jauh lebih rendah dari rata-rata skor yang dimiliki oleh seluruh negara OECD, paling tidak para siswa di Indonesia ini dapat menghasilkan ide-ide yang tepat digunakan dalam tugas-tugas ekspresif dan juga pemecahan masalah yang sederhana sampai dengan yang cukup kompleks (OECD, 2024). Kurang lebih ada 5% siswa di Indonesia merupakan siswa yang memiliki kemampuan dalam berpikir kreatif terbaik, dimana hal ini menjelaskan bahwa mereka mencapai Level 5 atau 6 dalam tes Berpikir Kreatif PISA (rata-rata OECD: 27%).

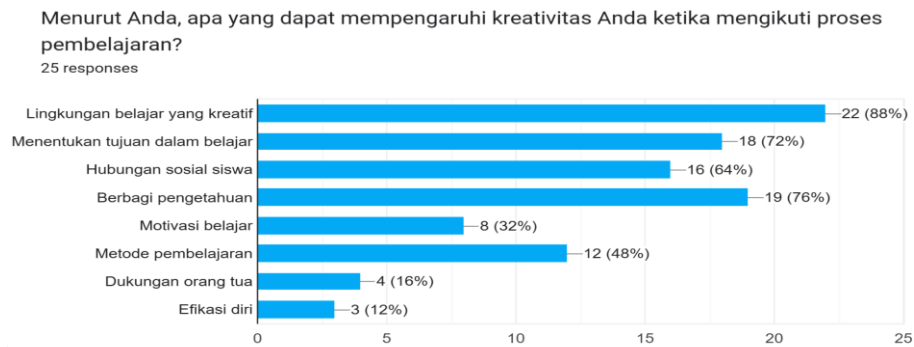
Rendahnya tingkat kreativitas siswa Indonesia ini, baik guru maupun sekolah perlu mencari dan menerapkan strategi baru yang dapat mendukung kreativitas siswa. Hal ini perlu direalisasikan agar dapat membantu siswa dalam mengembangkan kreativitasnya dalam kegiatan belajar mengajar. Kreativitas ini tidak hanya mendukung siswa untuk berpikir lebih kritis dan inovatif, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya

(Manurung et al., 2023). Sejalan dengan pernyataan Ababneh (2020) yang berpendapat bahwa kreativitas itu menjadi penting karena untuk berkembang dibutuhkan kemampuan dalam memperoleh ide-ide baru yang juga tepat untuk digunakan dalam pemecahan sebuah masalah baik yang mudah sampai ke hal yang rumit, meningkatkan efektivitas, dan juga efisiensi secara keseluruhan.

Faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas siswa terbagi menjadi dua menurut Setianingsih & Cahyani (2024), yaitu faktor internal (motivasi dalam dirinya yang berkaitan dengan minat dan bakat) dan faktor eksternal (berkaitan dengan lingkungan belajar, sarana dan prasarana, situasi belajar, dan lain sebagainya). Penelitian lain juga mengisyaratkan bahwa guru yang memiliki kewenangan untuk berusaha menciptakan lingkungan belajar yang menekankan bahwa kreativitas itu penting juga membantu dalam meningkatkan kreativitas siswanya (Balakrishnan, 2022; Richardson & Mishra, 2018). Selain lingkungan belajar yang juga dapat mendukung kreativitas, penelitian Amabile & Pratt (2016) menunjukkan berbagai konteks yang dapat mendorong kreativitas dengan mempengaruhi banyak motivasi dan perilaku dari seseorang. Teori dasar ini berdasarkan pada gagasan bahwa motivasi dan interaksinya terhadap sekitar merupakan salah satu hal pentingnya. Faktor lain yang dapat mempengaruhi kreativitas yaitu orientasi tujuan pembelajaran, ikatan jaringan, dan berbagi pengetahuan.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya, peneliti telah melakukan pra-riset kepada 25 responden yang merupakan siswa aktif di SMKN 42 Jakarta

terkait faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa dan hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut.



**Gambar 1. 2 Faktor yang mempengaruhi Kreativitas Siswa**

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan pra riset pada Gambar 1.2, didapatkan hasil bahwa selain lingkungan belajar yang kreatif dengan persentase 88%, terdapat tiga hal lain yang dapat mempengaruhi kreativitas siswa, yaitu (1) Menentukan tujuan dalam belajar dengan persentase 72%, (2) Hubungan sosial siswa dengan persentase 64%, dan (3) Berbagi pengetahuan dengan persentase 76%. Perolehan hasil tersebut menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang kreatif, orientasi tujuan pembelajaran, ikatan jaringan, dan berbagi pengetahuan menjadi 4 faktor yang paling mempengaruhi kreativitas siswa. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti menggunakan keempat variabel tersebut untuk dapat mengetahui pengaruhnya terhadap kreativitas siswa dengan menjadikan lingkungan belajar yang kreatif, orientasi tujuan pembelajaran, dan ikatan jaringan sebagai variabel bebas serta berbagi pengetahuan sebagai variabel yang memediasi hubungan antar variabel. Hal ini menjadi pembaruan dari jurnal terdahulu oleh Fan & Cai (2022) dimana peneliti

terdahulu meneliti pengaruh lingkungan belajar yang kreatif terhadap kreativitas siswa jika dimoderasi oleh orientasi tujuan pembelajaran, ikatan jaringan, dan berbagi pengetahuan.

Lingkungan belajar yang kreatif merujuk pada suasana yang diciptakan untuk membantu siswa dalam mengembangkan cara berpikir yang dimiliki siswa menjadi lebih kreatif dan inovatif. Lingkungan belajar yang baik didukung oleh media pembelajaran yang sesuai, suasana kelas yang kondusif, dan alat peraga yang dibutuhkan dalam menunjang proses pembelajaran (Hamzah & Hambali, 2024). Namun lingkungan belajar yang baik dan kondusif masih belum merata diwujudkan untuk membantu mengembangkan kreativitas siswa. Data dari Peta Jalan Pendidikan Indonesia 2025-2045 yang diterbitkan oleh Bappenas (2024) mengatakan bahwa lingkungan yang kurang kondusif di sekitar anak menjadi salah satu pemicu terhambatnya perkembangan anak. Berbagai macam masalah ini memiliki dampak yang cukup banyak kepada anak, sehingga membuatnya sulit beradaptasi di lingkungan pendidikan, mengalami penurunan prestasi, juga rentan untuk putus sekolah. Hal ini menjadi perhatian bahwa menyediakan lingkungan yang baik akan membantu siswa dalam beradaptasi juga mempertahankan prestasi belajarnya.

Dengan memberikan siswa kebebasan dalam mengekspresikan dirinya dan mengeksplorasi lebih lanjut terkait minat yang dimilikinya, guru dapat memanfaatkan lingkungan sekitarnya untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dan dapat mendorong siswa untuk lebih semangat

dalam belajar dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Badri & Azisi, 2024). Penting untuk memberikan perhatian bahwa dukungan dari guru yang bertanggung jawab dan fasilitas yang disediakan memiliki peran penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif bagi pertumbuhan kreativitas (Thornton et al., 2022). Perhatikan hasil pra riset berikut.



**Gambar 1. 3 Hasil Pra Riset (1)**

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan Gambar 1.3, hasil yang diperoleh dari pra riset yang telah dilakukan sebelumnya kepada 25 responden, ditunjukkan dengan persentase 100% bahwa siswa merasa suasana kelas yang kondusif dapat membantu mereka dalam berpikir lebih kreatif. Suasana yang kondusif mampu membuat kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik dan membuat siswa dapat menuangkan kreativitasnya dalam berpikir ketika melaksanakan aktivitas yang telah disiapkan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian Wang et al. (2023) menyatakan bahwa lingkungan belajar yang kreatif memiliki pengaruh yang positif terhadap kreativitas siswa. Dengan berbagai macam hal yang disediakan baik dari lingkungan belajarnya, suasana yang mendukung kegiatan pembelajaran, pemberian materi yang dapat merangsang kreativitas, serta interaksi yang terjalin didalamnya dapat menjadi pengaruh yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam berpikir dan bertindak saat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Lingkungan belajar yang positif dan dapat mendukung setiap proses yang terjadi didalamnya dapat memperkuat motivasi yang dimiliki oleh siswa, menciptakan suasana yang kondusif untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar. (Hamzah et al., 2024).

Seseorang yang memiliki orientasi tujuan pembelajaran yang tinggi cenderung mudah dalam menyesuaikan diri dengan perubahan keadaan dan mudah dalam merespon tantangan yang dihadapinya, baik dalam konteks pekerjaan maupun pendidikan. Hal ini membuat mereka dapat meningkatkan kemampuan yang dimilikinya untuk dapat mengendalikan situasi sulit yang dihadapi. Penelitian Noerchoidah dkk. (2022) mendapatkan hasil bahwa seseorang dengan orientasi tujuan pembelajaran memiliki pengaruh positif signifikan terhadap perilaku kerja inovatif, dimana hal tersebut juga meningkatkan efikasi diri kreatif. Seseorang yang memiliki orientasi tujuan pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya, ia akan berperilaku lebih kreatif dan inovatif dan mengembangkannya.



**Gambar 1. 4 Hasil Pra Riset (2)**

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan Gambar 1.4, hasil yang diperoleh pada pra riset yang telah dilakukan, sebanyak 25 siswa dengan persentase 100% berpendapat bahwa mereka selalu ingin meningkatkan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki setiap orang di berbagai bidang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut memiliki orientasi tujuan pembelajaran dalam menempuh pendidikannya. Motivasi untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki merupakan ciri seseorang memiliki orientasi tujuan pembelajaran.

Orientasi tujuan pembelajaran terbagi menjadi 3 (tiga) kategori, yaitu: fokus pada penguasaan dan proses belajar, fokus pada pencapaian nilai dan perbandingan prestasi, dan fokus dalam menghindari kegagalan atau penilaian negatif orang lain. Beberapa analisis menunjukkan bahwa siswa fokus dengan penguasaan dan proses belajar berkorelasi positif signifikan dengan kreativitas, sedangkan siswa yang takut gagal cenderung menghambat proses kreatif karena mengurangi keberanian mengambil risiko dan eksplorasi ide baru. Dalam penelitiannya, Du et al. (2020) berpendapat bahwa siswa yang lebih fokus pada nilai cenderung

menghindari kolaborasi lintas kelompok untuk menjaga citra akademik, membatasi *network ties* heterogen yang mendukung kreativitas. Siswa dengan tujuan yang hanya berfokus pada hasil evaluasi akhir akan memiliki kinerja yang lebih buruk daripada siswa yang memiliki tujuan menguasai pembelajaran yang didorong oleh motivasi dan keinginan pribadinya.

Dalam penelitian Bakker et al. (2020) mereka menggunakan inspirasi dan energinya untuk secara aktif mencari berbagai kemungkinan untuk digunakan dan meningkatkan berbagai macam kemampuan yang ada. Orientasi tujuan pembelajaran dibutuhkan siswa untuk agar memiliki keinginan untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilannya agar kreativitas yang dimilikinya bisa muncul dan meningkat. Guru perlu menyediakan lingkungan belajar dan pengaturan kelas yang sesuai untuk dapat mendukung siswa dalam meningkatkan orientasi tujuan pembelajaran.

Ikatan jaringan (*network ties*) dapat dikatakan sebagai interaksi yang terjalin dalam suatu kondisi untuk membantu seseorang beradaptasi pada lingkungannya. Interaksi ini bisa terjalin antara siswa dengan guru, dengan siswa lainnya, maupun dengan lingkungan sekitar yang lebih luas cakupannya. Melalui hubungan ini, siswa dapat bertukar ide, berbagi pengetahuan, dan saling mendukung, yang semuanya berkontribusi pada pengembangan pemikiran kreatif.



**Gambar 1. 5 Hasil Pra Riset (3)**

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan Gambar 1.5, hasil yang diperoleh pada pra riset sebelumnya mengenai ikatan jaringan, siswa merasa lebih kreatif ketika dapat bekerja sama dengan teman dalam mengerjakan tugas berkelompok dengan persentase 84%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih kreatif ketika berinteraksi langsung dengan teman sekelompoknya untuk bekerja sama dalam mengerjakan tugas berkelompok. Melakukan interaksi dengan teman kelompoknya mampu membuat pekerjaan yang dibebankan kepada mereka dapat diselesaikan dengan cara yang lebih kreatif sesuai dengan instruksi yang diberikan.

Peneliti beberapa kali menemukan fenomena *homophily*, di mana individu cenderung berinteraksi dengan orang yang memiliki kesamaan, dapat membatasi keberagaman dalam jaringan sosial siswa, sehingga mengurangi peluang untuk pengembangan kreativitas. Penelitian oleh Utomo dkk. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif berbasis *homophily* dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa, namun juga dapat membatasi pertukaran ide dan perspektif baru yang penting untuk merangsang kreativitas. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa dengan

perilaku *homophily* dapat berpengaruh terhadap terhambatnya pertukaran pengetahuan dengan jaringan yang lebih luas.

Jaringan sosial memainkan peran positif dalam kegiatan belajar siswa dan peningkatan kinerja di bidang akademik yaitu dengan mengurangi hambatan dalam melakukan interaksi dan komunikasi antar kelompok, mendukung kegiatan pembelajaran yang partisipatif, mendukung kegiatan belajar sosial yang aktif, mendorong pembelajaran mandiri, meningkatkan motivasi belajar, dan membuatnya menjadi lebih kreatif (Muafi, 2020; Salari et al., 2025). Namun, untuk saat ini masih belum banyak ditemukan penelitian yang spesifik meneliti pengaruh ikatan jaringan terhadap kreativitas siswa.

Melalui ikatan jaringan, siswa dapat bertukar ide, berbagi pengetahuan, dan saling mendukung, yang semuanya berkontribusi pada pengembangan pemikiran kreatif. Berikut merupakan hasil pra riset yang telah dilakukan sebelumnya pada gambar berikut ini.



**Gambar 1. 6 Hasil Pra Riset (4)**

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan Gambar 1.6, hasil yang didapatkan yaitu sebanyak 96% siswa merasa bahwa ketika mereka melakukan berbagi pengetahuan dengan

sesama siswa lainnya dapat membantu meningkatkan kreativitas yang mereka miliki. Siswa merasa bahwa mereka lebih termotivasi untuk menjadi lebih kreatif ketika melakukan diskusi dan bertukar pikiran dengan siswa yang juga kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah menerapkan kegiatan berbagi pengetahuan dalam proses pembelajaran membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang pengaruhnya terhadap kreativitas siswa.

Penelitian sebelumnya mendapatkan hasil bahwa pemberian reward yang dimediasi oleh perilaku berbagi pengetahuan dapat berdampak pada peningkatan kreativitas organisasi, semakin banyak interaksi dan kolaborasi yang dilakukan dapat meningkatkan hasil kreatif dalam organisasi (Nursyirwan dkk., 2025). Dalam lingkungan belajar mengajar, ketika siswa melakukan perilaku berbagi pengetahuan terkait apa yang mereka ketahui, mereka sering menggunakan sumber daya berbasis pengetahuan di kelas dan diluar kelas untuk membantu mereka dalam mengerjakan tugas-tugas yang membutuhkan kreativitas (Ansari & Khan, 2020). Sapta et al. (2020) menyampaikan bahwa kegiatan berbagi pengetahuan dimaksudkan sebagai kegiatan menyebarkan pengetahuan juga informasi yang dimiliki kepada rekan kerja dalam suatu organisasi. Hal ini dapat meningkatkan kreativitas yang dihasilkan dari adanya pertukaran pengetahuan maupun keterampilan dengan lingkungan belajarnya.

Kegiatan berbagi pengetahuan dalam proses belajar mengajar memberikan kesempatan bagi para siswa untuk dapat bertukar pikiran untuk

menciptakan pemahaman baru secara bersama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru yang bertanggung jawab. Berdasarkan penelitian yang ditemukan sebelumnya, peneliti memperkirakan bahwa berbagi pengetahuan dapat menstimulasi kreativitas yang dimiliki oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil pra riset yang telah dilakukan merupakan hasil dari sebagian kecil siswa yang berpendapat tentang kreativitas siswa yang belum mencakup keseluruhan siswa di SMKN 42 Jakarta. Dengan alasan tersebut, peneliti ingin mengeksplorasi lebih dalam mengenai kreativitas siswa pada siswa yang berada di SMKN 42 Jakarta dan hal-hal yang dapat mempengaruhi kreativitas mereka, yaitu lingkungan belajar yang kreatif, orientasi tujuan pembelajaran, dan ikatan jaringan. Peneliti mengusulkan untuk menjadikan variabel berbagi pengetahuan menjadi variabel yang memediasi hubungan antara kreativitas siswa dengan lingkungan belajar yang kreatif, orientasi tujuan pembelajaran, dan ikatan jaringan siswa.

Berdasarkan permasalahan dan fenomena tersebut, peneliti memiliki minat untuk meneliti lebih lanjut terkait “Pengaruh Lingkungan Belajar yang Kreatif, Orientasi Tujuan Pembelajaran, dan Ikatan Jaringan terhadap Kreativitas Siswa di SMKN 42 Jakarta dengan Berbagi Pengetahuan sebagai Mediator” yang mana berbagi pengetahuan menjadi variabel yang memediasi hubungan dari variabel tersebut sebagai judul penelitian ini dan didasari oleh hal-hal yang telah dijelaskan sebelumnya.

## 1.2 Pertanyaan Penelitian

Adapun rumusan penelitian untuk membatasi bahasan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah lingkungan belajar yang kreatif berhubungan positif dengan berbagi pengetahuan?
2. Apakah orientasi tujuan pembelajaran berhubungan positif dengan berbagi pengetahuan?
3. Apakah ikatan jaringan berhubungan positif dengan berbagi pengetahuan?
4. Apakah berbagi pengetahuan berhubungan positif dengan kreativitas siswa?
5. Apakah lingkungan belajar yang kreatif berhubungan positif dengan kreativitas siswa jika dimediasi berbagi pengetahuan?
6. Apakah orientasi tujuan pembelajaran berhubungan positif dengan kreativitas siswa jika dimediasi berbagi pengetahuan?
7. Apakah ikatan jaringan berhubungan positif dengan kreativitas siswa jika dimediasi berbagi pengetahuan?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian terkait permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui bahwa lingkungan belajar yang kreatif berhubungan positif dengan berbagi pengetahuan.

2. Mengetahui bahwa orientasi tujuan pembelajaran berhubungan positif dengan berbagi pengetahuan.
3. Mengetahui bahwa ikatan jaringan berhubungan positif dengan berbagi pengetahuan.
4. Mengetahui bahwa berbagi pengetahuan berhubungan positif dengan kreativitas siswa.
5. Mengetahui bahwa lingkungan belajar yang kreatif berhubungan positif dengan kreativitas siswa jika dimediasi berbagi pengetahuan.
6. Mengetahui bahwa orientasi tujuan pembelajaran berhubungan positif dengan kreativitas siswa jika dimediasi berbagi pengetahuan.
7. Mengetahui bahwa ikatan jaringan berhubungan positif dengan kreativitas siswa jika dimediasi berbagi pengetahuan.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian mengenai pengaruh lingkungan belajar yang kreatif, orientasi tujuan pembelajaran, dan ikatan sosial terhadap kreativitas siswa yang hubungannya dimediasi oleh variabel berbagi pengetahuan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis terhadap pihak-pihak terkait.

##### **1. Manfaat teoritis**

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara ilmiah dalam bidang Administrasi Perkantoran dan juga Pendidikan mengenai informasi yang terdapat didalam penelitian ini terkait dengan lingkungan belajar yang

kreatif, orientasi tujuan pembelajaran, ikatan jaringan, dan variabel mediasi yaitu berbagi pengetahuan sebagai variabel yang mempengaruhi kreativitas siswa di sekolah.

## 2. Manfaat praktis

Penelitian yang telah dilakukan ini diharapkan dapat memberikan keuntungan bagi pihak yang berkaitan dengan hal ini, diantaranya:

- a. **Bagi Peneliti**, hasil yang didapatkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan menambah wawasan peneliti untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari lingkungan belajar yang kreatif, orientasi tujuan pembelajaran, dan ikatan jaringan terhadap kreativitas siswa yang dimediasi oleh variabel berbagi pengetahuan.
- b. **Bagi Universitas Negeri Jakarta**, hasil yang didapatkan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi, referensi, juga digunakan sebagai bahan diskusi terkait lingkungan belajar yang kreatif, orientasi tujuan pembelajaran, dan ikatan jaringan dengan variabel berbagi pengetahuan sebagai variabel mediasi serta pengaruhnya terhadap kreativitas siswa. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk menemukan solusi yang tepat agar siswa dapat menjadi lebih kreatif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan belajar yang kreatif, motivasi yang ada pada dirinya,

interaksi yang terjalin, dan keinginan untuk berbagi pengetahuan yang dimiliki siswa.

- c. **Bagi Sekolah,** hasil yang didapatkan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan referensi, serta bahan diskusi berkaitan dengan kreativitas siswa di sekolah yang dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang kreatif, orientasi tujuan pembelajaran, ikatan jaringan, dan berbagi pengetahuan. Penelitian ini juga dapat dijadikan solusi dan salah satu cara menciptakan proses pembelajaran lebih menyenangkan dengan memanfaatkan lingkungan disekitar siswa, motivasi yang ada pada dirinya, interaksi yang terjalin ketika proses belajar mengajar dan keinginan berbagi pengetahuan yang dimiliki agar dapat meningkatkan kreativitas siswa di sekolah.