

MENINGKATKAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA RODA PUZZLE

IMPROVING MATHEMATICS LEARNING BY USING WHEEL PUZZLE MEDIA

Oleh: Aju Parman, PSD/PGSD, ajuparman03.@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada pembelajaran perbandingan dan skala dengan menggunakan media roda *puzzle* untuk belajar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah kelas V SD N Suryodiingratan II. Tempat penelitian dilaksanakan di kelas V SD N Suryodiningratan II pada semester II tahun ajaran 2016/2017. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dan tes. Teknik analisis data dalam penelitiann ini adalah menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media roda *puzzle* pada pembelajaran matematika materi perbandingan dan skala dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat perubahan dari pra tindakan, siklus I dan siklus II. Pada pra tindakan diperoleh nilai rata-rata 60,78% dengan nilai tertinggi 85 dan terendah 25 dan jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 6 siswa. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 66,31 dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 70. Jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 12 siswa. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan nilai rata-rata yaitu 81,31 dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 70.

Kata kunci: *Perbandingan dan Skala, Media Roda Puzzle*

Abstract

This study aims to improve learning outcomes mathematics in proportion and scale learning by using wheel puzzle media for learning This was a classroom action research (CAR) study. The research subjects were Grade V student of SDN Suryodiningratan II. The research setting was Grade V of SDN Suryodiningratan II in semester II of the 2016/2017 academic year. The data were collected sheets and test. The data analysis techniques in the study were quantitative and qualitative descriptive thechniques. The results of this study showed that the use of wheel puzzle media in mathematics learning in the topic of proportion and scale was capable of improving the learning outcomes of Grade V of the elementary school. This is indicate by the changes from the pre-cycle to Cycle I and Cycle II In the pre-cycle, the mean score was 60.78% with a maximum score of 85 and a minimum score of 25;6 student. In Cycle II, there is an improvement with a mean score of 81.31, a maximum score of 95, and minimum score of 70.

Keywords :*Porportion and Scale, Wheel Puzzle Media*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini, kita menyadari bahwa semua kalangan masyarakat harus mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju. Banyak teknologi canggih yang menjadi prioritas utama pada masyarakat hingga kepada anak SD. Dapat kita lihat sekarang ini, banyak anak SD yang sudah menggunakan teknologi seperti *handphone*, *game online*. Jika hal ini dibiarkan terus-menerus, tidak akan baik bagi masa depan anak dan waktu mereka akan lebih banyak terpakai untuk bermain game,

dari pada mempelajari materi pelajaran yang mereka dapatkan di sekolah. Bahkan berbagai alasan, seperti malas belajar, atau lebih suka bermain game yang akan menjadikan anak lupa bahwa mereka mempunyai tugas untuk belajar.

Usia anak SD adalah memang usia bermain, dimana usia anak tersebut sangat menyukai permainan. Oleh karena itu sangatlah dibutuhkan media permainan yang bisa mengajak anak untuk belajar. Berdasarkan observasi terlihat kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran serta beberapa siswa

terlihat bermain dengan teman sebangkunya. Kurangnya media yang digunakan guru pada proses pembelajaran membuat siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang masih rendah.

Tentu hal ini dibutuhkan sebuah media yang dapat mengaktifkan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang nantinya dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Melalui tulisan ini, penulis bermaksud untuk menyajikan salah satu permainan edukatif, yang membangkitkan semangat belajar anak, dan juga bias menciptakan minat belajar anak. Nama permainan yang akan diperkenalkan kepada siswa adalah permainan roda *puzzle*.

Tentu hal ini dibutuhkan sebuah media yang dapat mengaktifkan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang nantinya dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Melalui tulisan ini, penulis bermaksud untuk menyajikan salah satu permainan edukatif, yang membangkitkan semangat belajar anak, dan juga bias menciptakan minat belajar anak. Nama permainan yang akan diperkenalkan kepada siswa adalah permainan roda *puzzle*.

Pembelajaran suatu pelajaran akan bermakna bagi siswa apabila guru mengetahui tentang objek yang akan diajarkannya sehingga dapat mengajarkan materi tersebut dengan penuh dinamika dan inovasi dalam proses pembelajarannya.

Matematika merupakan pola berfikir, pola mengorganisasikan pembuktian logok, pengetahuan struktur yang terorganisasi memuat: sifat-sifat, teori- teori dibuat secara deduktif

Meningkatkan Pembelajaran Matematika ... (Aju Parman) 89 berdasarkan unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya. Pembelajaran matematika yang dilakukan di SD pada dasarnya adalah pembelajaran yang mengkaitkan berbagai aktivitas atau kegiatan sehari-hari anak yang di bawa ke dalam kelas.

Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan permainan dan ketekunan dalam dalam merangkainya. Dengan terbiasa bermain, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Kepuasan yang didapat saat ia menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal baru baginya. Dengan mencoba beberapa cara memasang kepingan berupa potongan- potongan gambar maka anak dilatih untuk berfikir kreatif, dan mengasah ketekunan anak dalam memecahkan masalah. Media *puzzle* memberikan pengalaman yang lebih baik jika dibandingkan dengan media pembelajaran matematika lainnya; media ini lebih cocok khususnya pada pembelajaran perbandingan dan skala.

Berdasarkan analisis hasil belajar kelas V SD dikatakan masih rendah. hal tersebut dapat diketahui berdasarkan observasi, dimana siswa terlihat siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran, bermain dengan teman sebangkunya sementara proses pembelajaran berlangsung sehingga ketika ditanya kembali materi yang dipelajari siswa tidak bisa menjawab, serta kurangnya media yang digunakan guru membuat siswa kurang aktif dan kurang memperhatikan pembelajaran. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa dari 19 siswa, siswa yang mencapai KKM sebanyak 6 siswa sementara 13 siswa lainnya tidak mencapai KKM. Nilai rata-rata siswa adalah 60,78. KKM pada mata pelajaran Matematika

kelas V adalah 75. Jika siswa mendapat nilai ≤ 75 maka siswa belum mencapai KKM, namun jika siswa mendapat nilai ≥ 75 maka siswa tersebut dinyatakan mencapai KKM. Sebanyak 13 siswa belum mencapai KKM tentu hasil belajar tersebut masih tergolong rendah.

Rendahnya hasil belajar siswa diduga dari kurang mampu mengkomunikasikan persoalan-persoalan dalam pembelajaran matematika, bahkan dari penggunaan metode yang digunakan oleh guru. Dari hasil observasi pembelajaran guru hanya melakukan ceramah sehingga siswa kebanyakan diam dan tidak berpartisipasi, karena guru lebih banyak menjelaskan materi dibanding melakukan tanya jawab untuk mengetahui sampai dimana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru, sehingga siswa terlihat diam dan tidak ada yang berani untuk bertanya.

Pembelajaran perbandingan dan skala akan meningkatkan aktivitas dan keterampilan berhitung, akan dibuktikan bahwa penggunaan *puzzle* memberikan pengaruh yang lebih besar dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran matematika lainnya, dikarenakan dengan menggunakan media *puzzle* ini siswa akan lebih aktif dalam mengerjakan soal, sebelum siswa menjawab pertanyaan, terlebih dahulu siswa diajak mengikuti permainan roda *puzzle* yang menarik untuk mendapatkan pertanyaan yang akan dijawab. Maka penelitian ini menitikberatkan pada penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi perbandingan skala.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Suryodiningratan II Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 19 siswa dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Jumlah Siswa Kelas V SDN Suryodiningratan II Tahun Ajaran 2016/2017.

No	Jenis Kelamin	F	Presentase
1	Laki-laki	11	57%
2	Perempuan	8	42%
	Jumlah	19	99%

Sumber : SD N Suryodiningratan II

Objek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN Suryodiningratan II yang berlokasi di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, kabupaten kota Yogyakarta yang beralamat di Suryodiningratan II.

Sekolah tersebut dipilih tempat penelitian dikarenakan memiliki kelas parallel sehingga dapat mendukung penelitian yang dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2017 di kelas V SD N Suryodiningratan II.

Teknik Pengumpulan Data dan

Pengumpulan data akan dipergunakan peneliti untuk memperoleh data guna menjawab rumusan masalah penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah proses

Meningkatkan Pembelajaran Matematika ... (Aju Parman) 91
siklus ke siklus lain, sampai terbangun interpretasi dengan fokus utama rencana (*plan*) dan tindakan (*act*) atau aspek praktis lain yang mendukung terjadinya perbaikan.

1. *Data Hasil Observasi*

Data yang diperoleh melalui tes kemampuan bersifat kualitatif yaitu hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti tentang pelaksanaan proses pembelajaran

2. *Data Hasil Tes Prestasi Siswa*

Data yang diperoleh melalui tes siswa, dimana nilai kemampuan tiap siswa diperoleh dari penghitungan skor berdasarkan nilai rata-rata siswa.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Kondisi Awal (Pra Tindakan)

Pra tindakan diawali dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas V SDN Suryodiningratan II untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Data yang diperoleh akan dijadikan sebagai pedoman dalam melaksanakan tindakan. Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran terlihat adanya siswa yang kurang aktif baik dari segi bertanya hal-hal yang kurang dipahami ataupun menyampaikan ide. Adapun pada saat proses diskusi kelompok, siswa dibentuk dalam kelompok, dengan bimbingan guru kemudian guru memberikan tugas kelompok, selama proses diskusi terlihat sebagian dari anggota masing-masing anggota kelompok tidak ikut bergabung mengerjakan tugas kelompok, melainkan lebih memilih menggambar ataupun keluar dari kelas atau bercerita bersama temannya. Sementara anggota kelompok lain mengerjakan tugas kelompoknya.

Saat pelaksanaan diskusi guru jarang memantau setiap kelompok untuk menanyakan kesulitan yang dipahaminya, sehingga setiap kelompok mengerjakan tugas

pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian.

2. Tes

tes merupakan serentetan ukur pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki setiap individu maupun kelompok.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengambil foto pada saat pembelajaran berlangsung.

Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Prosedur tes dilaksanakan pada setiap akhir siklus atau *post test*, jenis tes adalah berbentuk soal uraian. Tes ini digunakan untuk mengukur peningkatan pembelajaran perbandingan dan skala setelah melakukan permainan roda *puzzle*.

2. Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengukur apakah permainan yang dilakukan sudah tepat untuk siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi sistematis yang menggunakan pedoman berupa format observasi saat proses pembelajaran. Dari penjabaran kajian-kajian teori maka dapat ditarik beberapa indikator untuk menyusun lembar observasi.

Teknik Analisis Data

Penelitian tindakan kelas merupakan tindakan dinamik yang dilakukan oleh tim peneliti, bergerak dari komponen tindakan dalam satu

sesuai apa yang dipahaminya. Setelah diskusi selesai, guru meminta hasil diskusi kelompok dikumpulkan. Guru melakukan Tanya jawab kepada siswa, namun siswa tidak ada yang bertanya sehingga guru langsung menyimpulkan pokok permasalahan diskusi.

Paparan di atas, merupakan hasil observasi yang dilakukan untuk pembelajaran perbandingan dan skala. Dari hasil observasi, peneliti dan guru berkolaborasi untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media roda *puzzle*. Adapun data awal pembelajaran Matematika kelas V tentang perbandingan dan skala yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Data awal pembelajaran tentang perbandingan dan skala

Jumlah Siswa		Persentase (%)		Rata-rata
T	BT	T	BT	
7	12	37%	63%	60,78
Keterangan T = Tuntas B = Belum Tuntas				

Sumber: Daftar Nilai Kelas V SDN Suryodiningratan Yogyakarta T.A 2016/2017

Hasil Penelitian Siklus I

Kegiatan pada siklus pertama meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Masing-masing kegiatan dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Menentukan gambar yang akan dijadikan sebagai media roda *Puzzle*, kemudian peneliti merancang bentuk kepingan *puzzle* dengan menyesuaikan kemampuan siswa kelas V. Media *puzzle* yang telah disepakati tentang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang kemudian diserahkan kepada guru sebagai pedoman dalam

melaksanakan kegiatan pembelajaran. Media roda *Puzzle* ini selain mendukung materi pembelajaran Matematika, melalui penggunaan media roda *puzzle*, di harapkan siswa bisa fokus dalam mengikuti pembelajaran dengan perintah-perintah yang diberikan guru untuk menyusun media roda *puzzle*.

b. Menyusun Rencana Pembelajaran (RPP) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun sesuai dengan materi yang telah ditentukan yaitu perbandingan dan skala dengan menggambarkan media pada mata pelajaran Matematika. Pada siklus ini materi yang dibahas adalah perbandingan dan skala dengan operasi hitung. RPP disusun oleh peneliti dan didiskusikan bersama guru kelas. Setelah RPP disepakati maka dapat digunakan sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran Matematika di kelas V.

c. Tujuan membuat Media *Puzzle*

Tujuan dari pembuatan media Dazzle Ujar adalah sebagai berikut:

1. Sebagai media permainan edukatif yang mengajak siswa untuk belajar melalui permainan menyusun *puzzle*.
2. Membantu siswa untuk lebih memperdalam/mengingat kembali materi pelajaran yang sudah dipelajari melalui permainan .
3. Membantu guru untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa akan suatu materi yang telah diajarkan.

d. Menyusun LKS

Lembar kerja berupa soal lembar soal yang dikerjakan secara berkelompok. LKS ini dibuat supaya bisa bekerja sama dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yaitu materi perbandingan dan skala.

e. Menyusun Soal Evaluasi

Soal evaluasi digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa tentang materi perbandingan dan skala dengan operasi hitung. Soal evaluasi ini digambarkan pada setiap pertemuan.

f. Melakukan Komunikasi dengan Guru
Komunikasi dilakukan oleh peneliti dengan guru untuk membahas tentang kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan dalam pembelajaran dengan menggunakan media roda *puzzle*. Selain peneliti memberikan penjelasan bagaimana cara menggunakan media roda *Puzzle* dalam pembelajaran, peneliti juga melakukan komunikasi dengan guru mengenai waktu yang akan digunakan peneliti.

g. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru kelas V. Setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam siklus pertama ini dilaksanakan 2 kali pertemuan.

Dari pra tindakan siswa yang mencapai KKM 7 atau 37%, dan pada siklus I yang mencapai KKM adalah 12 atau 63% dan pada siklus II mengalami peningkatan yang mencapai KKM sebanyak 17 siswa atau 89%. Oleh karena itu pencapaian criteria keberhasilan pada pra tindakan belum tercapai dikarenakan siswa yang mencapai KKM hanya 37% dari jumlah keseluruhan siswa. Pada siklus I terjadi peningkatan yang mencapai KKM sebanyak 63%, namun belum mencapai kriteria keberhasilan. Pada siklus II mengalami peningkatan KKM menjadi 89%. Dari jumlah keseluruhan siswa yang mencapai KKM. Pencapaian kriteria keberhasilan terdapat pada

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Suryodiningratan II Yogyakarta pada pembelajaran Matematika. Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, diketahui bahwa penggunaan media roda *puzzle* memberi semangat kepada siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V SD Negeri Suryodiningratan.

Terlihat dari hasil tindakan, semua siswa tampak semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, dengan menggunakan media roda *puzzle* terhadap pembelajaran perbandingan dan skala, semua siswa dapat berkonsentrasi dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

(Gatot Muhsetyo, 2008: 12) bahwa keabstrakan matematika karena objek dasar abstrak, yaitu fakta, konsep, operasi, dan prinsip. Keabstrakan matematika serta ciri lainnya yang tidak sederhana menyebabkan matematika tidak mudah untuk dipelajari dan pada hakekatnya banyak siswa yang tidak tertarik terhadap matematika.

Penelitian yang dilakukan ini penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam beberapa siklus. Siklus yang dilaksanakan ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II setiap siklus dua kali pertemuan. Pada siklus II melakukan tahap perbaikan pada siklus sebelumnya yaitu siklus I. Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah melakukan observasi di SD Negeri Suryodiningratan

II. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini terdiri dari data lembar observasi dan hasil. Hasil dari kedua penelitian pada kedua siklus tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika.

Berdasarkan hasil observasi pra-tindakan peneliti menemukan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya materi perbandingan dan skala di kelas V masih tergolong rendah.

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajarmengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah belajar dan mengajar. Dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat perubahan dari pra tindakan, siklus I dan siklus II.

Pada tindakan diperoleh nilai rata-rata 60,78% dengan nilai tertinggi 85 dan terendah 25 dan jumlah siswa yang mencapai KKM adalah sebanyak 6 siswa dan yang belum mencapai KKM sebanyak 13 siswa. Sedangkan pada siklus diperoleh nilai rata-rata 66,31 dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 70. Jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 12 siswa dan yang belum mencapai KKM sebanyak 7 siswa. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan

perolehan nilai rata-rata yaitu 81,31 dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 70.

Dari paparan di atas telah diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa khususnya dalam pelajaran matematika pada masing-masing kelompok perlu ditingkatkan. Hasil belajar menunjukkan nilai rata-rata pada masing-masing kelompok belum mencapai KKM.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media roda *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pembelajaran Matematika pada materi perbandingan dan skala pada kelas V SD Negeri Suryodiningratan. Melalui hasil tes dapat diperoleh atau didukung dari hasil belajar siswa pada siklus II, proses kegiatan tersebut dilakukan siswa dengan melakukan permainan roda *puzzle* sesuai petunjuk yang ada. Pada awalnya hasil dari observasi motivasi belajar siswa pra tindakan menunjukkan motivasi belajar siswa sebesar 66,31% yang tuntas sebanyak 12 siswa atau 63 % sementara pada siklus II terjadinya peningkatan dengan nilai rata-rata 81,31 dan siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa atau 89%. Hal ini dapat diketahui dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti selama pembelajaran berlangsung.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti menyarankan.

Bagi siswa lebih aktif lagi dalam mengikuti pembelajaran dan mendengarkan penjelasan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar tidak mengalami kesulitan pada saat mengerjakan

tugas. Bagi guru, sebaiknya guru menggunakan media roda *puzzle* yang berwarna terang pada pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan karena dengan menggunakan media dalam pembelajaran maka siswa akan tertarik dan aktif mengikuti pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengadakan penelitian dengan menggunakan media roda *puzzle* dapat mengadakan penelitian lebih lanjut tentang aspek-aspek dalam pembelajaran dan dapat mengaplikasikannya pada materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Gatot Muhsetyo. (2008). *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.