

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era digitalisasi ini pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia dan pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal sehingga memiliki kecerdasan, keterampilan, dan karakter yang baik. Namun, masalah pendidikan masih menjadi tantangan besar yang dihadapi oleh banyak negara, termasuk Indonesia. Salah satu permasalahan pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan menengah. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sementara tujuan dari pendidikan nasional dalam UU No. 20 tahun 2003 adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggungjawab.

Berdasarkan tujuan pendidikan nasional tersebut maka setiap anggota masyarakat wajib mendapatkan pendidikan yang layak dan bermutu, karena hal ini

akan melahirkan generasi – generasi penerus bangsa yang beriman, cerdas, mandiri serta mampu bersaing di dunia globalisasi saat ini. Pemerintah juga telah berupaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan Indonesia dengan membuat kebijakan baru tentang kurikulum. Kurikulum yang sedang berjalan saat ini ialah kurikulum “Merdeka Belajar” yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan Indonesia. Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif siswa sesuai dengan perkembangan pendidikan saat ini. Menurut Indrawati, dkk (2020) kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Dalam mengembangkan konten tersebut dibutuhkan teknologi pendidikan agar pembelajaran lebih berkualitas, sehingga peran teknologi dalam pendidikan dapat membantu pendidik untuk menemukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang tentunya dapat menarik perhatian untuk lebih interaktif, mandiri dan bertanggungjawab selama proses pembelajaran. Namun kurikulum tidak akan berhasil jika guru atau pendidik tidak berpartisipasi aktif dalam mengikuti perubahan dalam pendidikan, guru merupakan peran utama untuk tercapainya pendidikan yang diharapkan. Guru memiliki kebebasan dalam memilih berbagai sumber belajar dan perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik agar lebih interaktif karena dalam kurikulum merdeka lebih menitikberatkan pembelajaran yang berpihak pada murid.

Sebagaimana diketahui bahwa di Indonesia pendidikan formal dimulai dari jenjang SD/MIN, SMP/MTS, dan SMA/MA yang memberikan beberapa mata pelajaran yang bersifat praktis maupun teoritis. Hal ini juga terjadi pada SMAN 1 Babalan dimana mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang ditawarkan dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Ekonomi adalah bagian dari ilmu terapan karena menggunakan teori dan konsep ekonomi untuk memecahkan masalah – masalah dalam dunia nyata seperti kemiskinan, pengangguran, inflasi dan kesenjangan pendapatan. Menurut Amnita (2021) tujuan pembelajaran ekonomi adalah untuk membantu mengatasi masalah ketenagakerjaan, pengangguran, tingkat upah, kesempatan kerja, dan hubungan kerja. Selain itu, ilmu ekonomi juga membantu dalam memahami distribusi pendapatan secara adil dan pertumbuhan ekonomi yang merata.

Pelajaran ekonomi memiliki ruang lingkup materi yang sangat luas terutama pada ruang lingkup materi “ *Kebijakan Moneter Dan Kebijakan Fiskal*” di SMAN 1 Babalan khususnya di kelas XI IPS , sehingga sering kali siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut terlebih jika dikaitkan dengan menghitung tingkat inflasi yang diajarkan hanya memanfaatkan buku pegangan dari sekolah tanpa ada tambahan media pembelajaran yang lain, sehingga pembelajaran tersebut menjadi sangat monoton. Hal ini yang membuat peserta didik kurang berminat dan juga kurang antusias dalam mengikuti pelajaran ekonomi, sehingga inilah yang menjadi penyebab timbulnya kebosanan dan berujung pada hasil belajar yang rendah. Menurunnya hasil belajar peserta didik menjadi suatu permasalahan yang perlu diatasi. Padahal segala sub materi yang terdapat dalam bab Kebijakan

Moneter dan Kebijakan Fiskal sangat penting untuk dipahami siswa, bukan hanya untuk sekedar mengetahui definisinya saja melainkan mampu menganalisis instrumen yang ada dalam kebijakan moneter dan fiskal tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru Ekonomi di SMAN 1 Babalan, diperoleh informasi bahwa pembelajaran Ekonomi selama ini masih dirasakan kurang menyenangkan bagi peserta didik. Guru menyampaikan bahwa proses pembelajaran cenderung monoton karena hanya berfokus pada penyelesaian materi sesuai tuntutan kurikulum. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas dan belum disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Sehingga peserta didik terlihat kurang antusias, cepat merasa bosan, dan motivasi belajar menjadi rendah.

Akibatnya peserta didik tidak mampu memecahkan masalah yang timbul saat pembelajaran berlangsung. Kondisi seperti ini tentunya mempengaruhi hasil belajar siswa, berdasarkan kurikulum saat ini bahwa hasil belajar dibagi menjadi 3 ranah kognitif, psikomotorik dan afektif. Namun, dalam studi penelitian ini peneliti hanya berfokus kepada hasil belajar kognitif, sehingga data yang dijadikan fakta bahwa hasil belajar siswa yang rendah, tidak mencapai kriteria diambil dari nilai tengah semester siswa secara kognitif yang diperoleh dari guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Babalan dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 1. 1 Hasil Penilaian Tengah Semester Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 1 BABALAN TP. 2023/2024

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Nilai	
			Tuntas	Tidak Tuntas
XI IPA 1	35	75	20 siswa	15 siswa
XI IPA 2	36	75	19 siswa	17 siswa
XI IPA 3	34	75	14 siswa	20 siswa
XI IPA 4	35	75	10 siswa	25 siswa
XI IPS 1	36	75	9 siswa	27 siswa
XI IPS 2	36	75	6 siswa	30 siswa
Jumlah	212	75	78 siswa (36,7%)	134 siswa (63,3%)

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 1 Babalan

Berdasarkan tabel 1.1 terlihat bahwa tingkat ketuntasan belajar mata pelajaran ekonomi di kelas XI SMAN 1 Babalan masih rendah. Secara keseluruhan, hanya 78 peserta didik atau 36.7% peserta didik yang mencapai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) sebesar 75 dan sebanyak 134 peserta didik atau 63,3% peserta didik yang tidak mencapai KKTP. Adapun berbagai faktor yang menyebabkan hal tersebut di atas seperti rendahnya motivasi belajar, minimnya ketertarikan siswa pada materi ekonomi yang dianggap abstrak, terbatasnya sumber belajar yang interaktif, serta metode pembelajaran tradisional yang kurang melibatkan siswa secara aktif, dan bahan ajar yang monoton. Selain itu, keterbatasan fasilitas sekolah dan tingkat keterampilan guru dalam menggunakan teknologi pendidikan juga menjadi kendala dalam menciptakan pengalaman belajar

yang menarik dan relevan. Berdasarkan jurnal Setiawan & Safitri (2016) tentang faktor-faktor penyebab rendahnya prestasi belajar siswa bahwa faktor penyebab hasil belajar rendah yaitu minat belajar rendah, motivasi yang lemah, kecerdasan kognitif yang rendah dan kedisiplinan belajar yang rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap proses pembelajaran Ekonomi di SMAN 1 Babalan, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan ketidaktertarikan terhadap bahan ajar yang digunakan selama ini. Buku pegangan Ekonomi yang tersedia di perpustakaan sekolah masih bersifat konvensional, dengan tampilan teks yang padat, visualisasi yang minim, dan penyajian materi yang cenderung abstrak. Buku Ekonomi dari perpustakaan sekolah yang dipinjamkan kepada peserta didik kurang mampu menstimulus rasa ingin tahu peserta didik, terlebih dalam memahami konsep-konsep ekonomi yang membutuhkan pendekatan kontekstual dan aplikatif. Peserta didik cenderung pasif, hanya menerima informasi dari guru, tanpa adanya eksplorasi mandiri terhadap materi yang dipelajari. Mereka pun menyatakan bahwa buku pelajaran yang digunakan tidak cukup membantu mereka dalam memahami keterkaitan antara teori ekonomi dengan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Sehingga hal ini berdampak pada menurunnya motivasi belajar, rendahnya partisipasi dalam diskusi kelas, serta kurang berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik.

Kondisi ini yang menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan bahan ajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya

belajar siswa masa kini. Peserta didik era digital memiliki ketertarikan tinggi terhadap media visual dan teknologi. Oleh karena itu, penggunaan bahan ajar digital seperti E-modul *Flipbook* yang mengintegrasikan tampilan visual yang menarik, animasi, video serta interaktivitas, dinilai lebih mampu memenuhi kebutuhan belajar ekonomi peserta didik. Terlebih E-modul yang dirancang dengan pendekatan *Problem Based Learning (PBL)* akan memberikan ruang bagi peserta didik untuk tidak hanya memahami konsep, tetapi juga menerapkannya dalam pemecahan masalah yang nyata dan relevan dengan kehidupan. Dengan demikian, analisis kebutuhan ini menjadi dasar penting dalam pengembangan E-modul sebagai inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Sehingga peneliti akan mengembangkan E-Modul *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar Ekonomi peserta didik.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Melihat kondisi pendidikan saat ini dengan kemajuan TIK, serta kesulitan yang dihadapi peserta didik, maka diperlukan bahan ajar yang inovatif yaitu bahan ajar seperti E-modul (Silalahi et al., 2022). Dalam mengembangkan pembelajaran yang interaktif guru harus bisa memilah dan memilih media yang akan dikembangkan. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan sangat efektif dan efisien agar dapat meningkatkan capaian belajar peserta didik. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Andini, dkk (2020), yang

menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara mandiri. Hal serupa dilakukan oleh Julsyam & Hasan (2021) dalam penelitiannya diperoleh hasil bahwa kegiatan belajar mengajar jauh lebih efektif dengan menggunakan media interaktif karena dapat menciptakan hubungan timbal balik dan akses kemudahan dalam pembelajaran.

Menurut Aminuddin (2021) pengembangan bahan ajar ekonomi yang lebih inovatif memungkinkan peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam menerima materi. Karena E-modul dapat digunakan dimana saja. Namun kenyataannya penggunaan E-modul ekonomi masih sangat sedikit kalangan pendidik. Pendidik hanya memanfaatkan bahan ajar yang ada kadarnya saja seperti bahan ajar konvensional yang digunakan tanpa ada daya upaya untuk mengembangkan menjadi bahan ajar yang lebih menarik. Tentu saja hal ini memberikan respon yang kurang baik bagi peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran ekonomi, E-modul interaktif juga bisa dipadukan dengan model pembelajaran dalam meningkatkan capaian belajar siswa salah satu model belajar yang dapat digunakan ialah *Problem Based Learning (PBL)*. Aisyah Nurjannah & Aryani (2020) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam upaya penyelesaian masalah serta memperoleh pengetahuan. Pengetahuan yang secara terus menerus diperoleh peserta didik merupakan faktor penting dalam mencapai kesuksesan dalam pembelajaran dan kehidupan. *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menantang peserta didik untuk bagaimana belajar

dan bekerja secara kelompok untuk mencari solusi pemecahan masalah dunia nyata (Kemendikbud, Kurikulum 2013). Sehingga peneliti berpendapat dengan mengkolaborasikan media pembelajaran interaktif berupa E- modul *Flipbook* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat memotivasi peserta didik terhadap pembelajaran ekonomi juga membuat peserta didik lebih aktif, timbulnya kolaborasi antar peserta didik, mampu menemukan solusi terhadap sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

E-modul *Flipbook* ini disusun sebagai bahan ajar alternatif yang dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik melalui perangkat digital, baik komputer maupun smartphone/tab. Dalam E-modul ini, materi ekonomi disajikan secara sistematis dengan visualisasi menarik, dilengkapi fitur interaktif seperti *hyperlink*, Quiz interaktif, *pop-up* informasi, soal-soal berbasis masalah, hingga video pembelajaran yang relevan dengan topik. Menurut Rahayu (2024), *Flipbook* digital adalah media pembelajaran interaktif yang menampilkan tampilan halaman seolah-olah membuka dan membalik buku nyata, namun dilengkapi dengan berbagai fitur multimedia seperti video, gambar, audio, *hyperlink*, dan kuis interaktif.

E-modul *Flipbook* memungkinkan pengguna membalik halaman secara digital seolah-olah membaca buku fisik, namun dengan nuansa multimedia yang lebih hidup dan dinamis. Selain sebagai sarana penyampaian materi, E-modul ini dirancang untuk menstimulasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui studi kasus, pertanyaan pemicu, serta tugas yang mendorong keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya

memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkan materi dengan realitas ekonomi di sekitarnya. Pengembangan e-modul ini diharapkan menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Berlianti, dkk, (2022) dalam penelitiannya menyatakan diperlukan pengembangan E-modul berbasis *Education for Sustainable Development (ESD)* untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam bidang pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan E-modul tidak hanya relevan untuk pembelajaran Ekonomi, tetapi juga untuk mata pelajaran lainnya. Dengan demikian, pengembangan E-modul *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ekonomi. E-modul ini diharapkan dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih disukai, menarik, interaktif, dan kontekstual, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di era digital.

Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran E-modul *interaktif* berbasis *Flipbook*. Sa'diyah (2021) menyatakan bahwa penggunaan E-modul berbasis *Flipbook* ialah solusi yang cerdas untuk membuat suasana belajar menjadi menarik, interaktif dan dapat memberikan pemahaman bagi peserta didik. *Flipbook* yaitu kumpulan gambar yang digabungkan dan disusun secara sistematis guna memberikan ilusi dari materi yang diajarkan. *Flipbook* ini tidak hanya disertai gambar, video dan animasi saja namun juga terdapat kuis interaktif mengenai materi

yang langsung bisa dikerjakan oleh peserta didik di *E-modul* tersebut (Hamid & Alberida, 2021).

Meskipun telah banyak penelitian sebelumnya yang mengembangkan bahan ajar digital berupa E-modul, namun sebagian besar E-modul tersebut masih berfokus pada penyampaian materi secara informatif dan kurang mengedepankan aspek kontekstual serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran ekonomi. Banyak E-modul yang hanya berupa versi digital dari buku cetak, dengan penambahan elemen gambar atau video, namun belum sepenuhnya memfasilitasi keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan keterkaitan materi dengan kehidupan nyata.

Perbedaan utama E-modul yang dikembangkan dalam penelitian ini terletak pada integrasi pendekatan *Problem-Based Learning* dan format *Flipbook* digital interaktif yang dirancang khusus untuk mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS. Modul ini tidak hanya menampilkan materi dalam bentuk teks dan gambar, tetapi juga dilengkapi dengan simulasi kasus nyata, pertanyaan pemicu berpikir kritis, tautan video pembelajaran, quiz, dan lembar kerja berbasis masalah yang mendorong peserta didik untuk aktif mencari solusi.

Selain itu, E-modul ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik yang menunjukkan bahwa mereka membutuhkan bahan ajar yang lebih menarik, mudah diakses, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini membedakan modul ini dari E-modul lain yang umumnya dikembangkan tanpa mempertimbangkan kebutuhan aktual peserta didik atau konteks pembelajaran di

sekolah. Dalam pengembangan E-modul *Flipbook* ini, peneliti juga mengintegrasikan media interaktif *Padlet* guna mendukung diskusi siswa secara kolaboratif dalam sintaks *Problem Based Learning*. *Padlet* adalah media pembelajaran digital berbasis web yang memungkinkan peserta didik dan pendidik berkolaborasi secara *real-time* dalam bentuk papan tulis virtual yang interaktif, mudah digunakan, dan mendukung berbagai format konten seperti teks, gambar, tautan, hingga video (Rofiyarti & Anshari, 2022).

Penggunaan *Padlet* dinilai mampu meningkatkan partisipasi belajar serta memperkuat keterlibatan siswa dalam proses pemecahan masalah. Dengan demikian, E-modul *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan ini diharapkan tidak hanya menjadi media pembelajaran digital, tetapi juga sebagai sarana peningkatan keterlibatan aktif siswa, pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta peningkatan hasil belajar ekonomi yang lebih bermakna dan kontekstual.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Heny Sholikhatul (2021) yang berjudul Pengembangan E-Modul *Flipbook* untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa SMP Tema Cahaya bahwa E-modul dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terlihat dari skor rata – rata hasil respon siswa dan guru setelah menggunakan e-modul yaitu sebesar 92,96% dari 100%. Media pembelajaran E-modul *interaktif* memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. E-modul telah menjadi bagian tak terpisahkan dari dunia pendidikan modern. Berbagai penelitian telah dilakukan untuk menggali potensi dan manfaatnya proses belajar mengajar. Dari kasus di atas, penulis selaku guru bidang studi ekonomi bermaksud akan

mencoba untuk mengembangkan dan melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan E-Modul *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* di Kelas XI IPS SMAN 1 Babalan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka bisa diidentifikasi masalah yang terjadi diantaranya :

1. Peserta didik kesulitan dalam memahami materi ekonomi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal yang dianggap abstrak
2. Guru tidak menggunakan e-modul
3. Bahan ajar yang digunakan masih berfokus pada buku cetak ekonomi.
4. Kurangnya minat belajar peserta didik dengan menggunakan bahan ajar yang monoton sehingga memerlukan bahan ajar yang inovatif yaitu pembelajaran interaktif.
5. Model pembelajaran problem based learning yang belum maksimal diterapkan.
6. Belum menggunakan media pembelajaran.
7. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Babalan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Materi pelajaran yang dikembangkan meliputi menganalisis konsep Kebijakan Moneter Dan Kebijakan Fiskal untuk siswa kelas XI IPS SMAN 1 Babalan

2. Penerapan E-modul *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning*.
3. Hasil belajar kognitif siswa di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Babalan
4. Desain E-modul menggunakan aplikasi *Canva*

1.4 Rumusan Masalah

Dari batasan masalah diatas dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah :

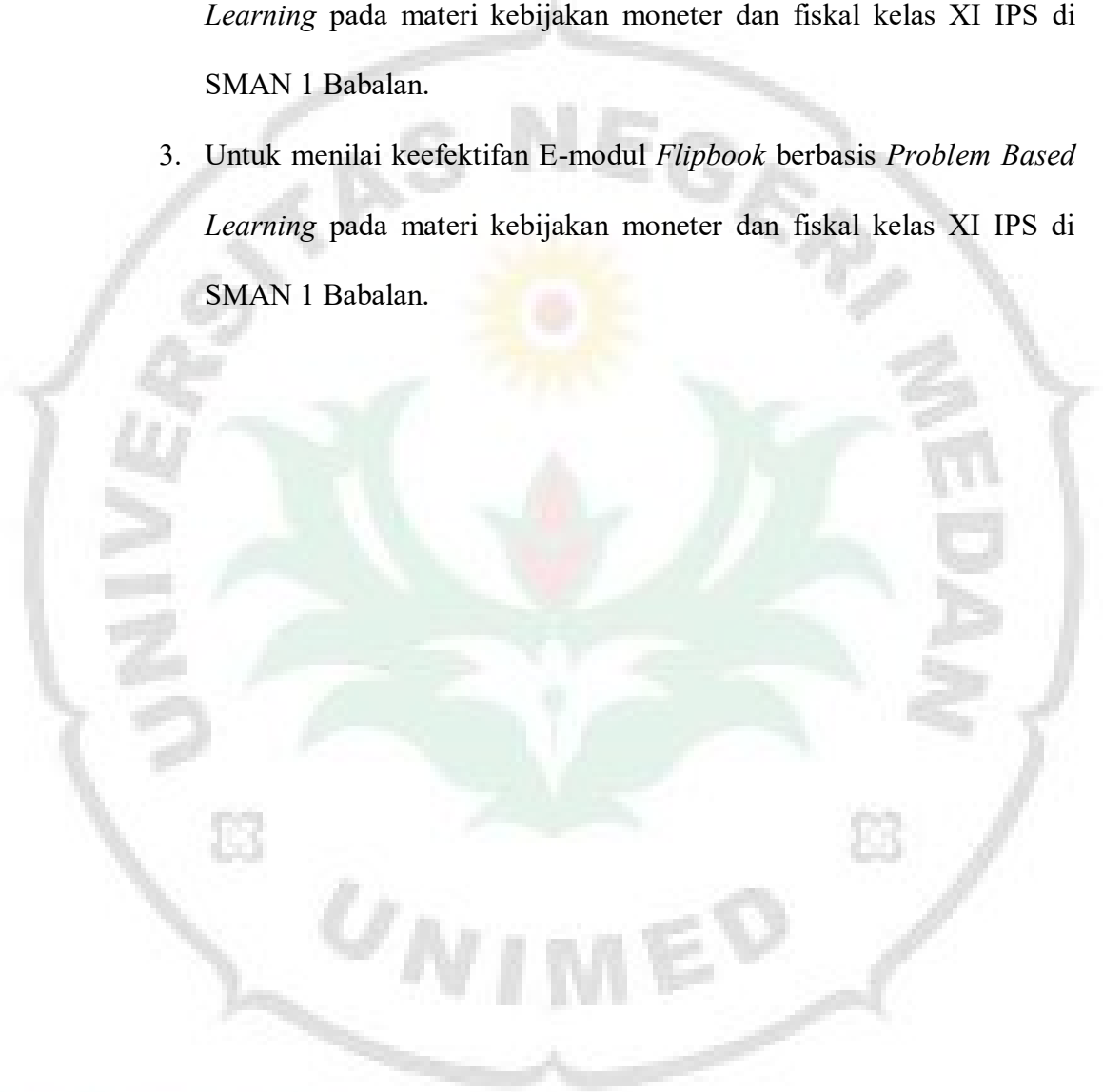
1. Apakah E-modul *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan layak diterapkan pada mata pelajaran Ekonomi materi kebijakan moneter dan fiskal di kelas XI IPS SMAN 1 Babalan?
2. Apakah E-modul *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan praktis digunakan pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal di kelas XI IPS SMAN 1 Babalan ?
3. Apakah E-modul *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi materi kebijakan moneter dan fiskal di kelas XI IPS SMAN Babalan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk menilai kelayakan E-modul *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* pada materi kebijakan moneter dan fiskal kelas XI IPS di SMAN 1 Babalan.

2. Untuk menilai kepraktisan E-modul *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* pada materi kebijakan moneter dan fiskal kelas XI IPS di SMAN 1 Babalan.
3. Untuk menilai keefektifan E-modul *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* pada materi kebijakan moneter dan fiskal kelas XI IPS di SMAN 1 Babalan.



THE
Character Building
UNIVERSITY