

## Pengaruh Acara *Clash of Champions* oleh Ruangguru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika

Ananda Nurfadillah Amri<sup>1</sup>, Yusi Ardiyanti<sup>2</sup>  
Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia  
Email : ✉ 2110631050050@student.unsika .ac.id

### Article Info

#### Article History

Submitted: 27-03-2025

Revised: 01-04-2025

Accepted: 04-04-2025

#### Keywords:

*Clash of Champions*;  
Matematika;  
Minat belajar;  
Ruangguru.

### Abstract

Minat belajar merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika. Salah satu inovasi dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah melalui tontonan acara edukasi berbasis kompetisi, seperti acara *Clash of Champions* yang diselenggarakan oleh Ruangguru. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh acara *Clash of Champions* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode *ex post facto*. Sampel penelitian terdiri dari 100 siswa SMA Negeri 6 Karawang yang telah menonton acara *Clash of Champions* minimal dua episode, yang dipilih dengan teknik *simple random sampling*. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert yang mengukur persepsi siswa terhadap acara *Clash of Champions* serta minat belajar pada pembelajaran matematika mereka. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, regresi linear sederhana, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 (>0,05). Analisis regresi menghasilkan persamaan  $Y = 12,635 + 0,611X$  dengan signifikansi (Sig.) < 0,05, yaitu  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa *Clash of Champions* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Koefisien determinasi ( $R^2$ ) menunjukkan di angka 0,324 atau 32,4%. Ini berarti bahwa acara *Clash of Champions* memberikan kontribusi sebesar 32,4% terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika, sementara sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Temuan ini mengkonfirmasi bahwa tontonan acara edukasi berbasis kompetisi dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.

*Interest in learning is one of the main factors that influence the success of learning mathematics. One of the innovations in increasing students' interest in learning is through watching competition-based educational events, such as the Clash of Champions event organized by Ruangguru. This study aims to analyze the effect of Clash of Champions on students' interest in learning mathematics. The research method used is quantitative approach with ex post facto method. The research sample consisted of 100 students of SMA Negeri 6 Karawang who had watched at least two episodes of Clash of Champions, selected using simple random sampling technique. The research instrument was a Likert scale questionnaire that measured students' perceptions of the Clash of Champions show and their interest in learning math. The data were analyzed using normality test, simple linear regression, and coefficient of determination. The results showed that the data were normally distributed with Asymp. Sig. (2-tailed) of 0.200 (>0.05). Regression analysis resulted in the equation  $Y = 12.635 + 0.611X$  with significance (Sig.) < 0.05, which is  $0.000 < 0.05$  which shows that Clash of Champions has a significant effect on student interest in learning math. The coefficient of determination ( $R^2$ ) shows at 0.324 or 32.4%. This means that the Clash of Champions show contributed 32.4% to the increase in students' interest in learning mathematics, while the rest was influenced by other variables. The findings confirm that watching competition-based educational shows can increase students' engagement and interest in learning mathematics.*

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu dasar yang berperan penting dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari teknologi, ekonomi, hingga pengambilan keputusan sehari-hari (Jannah & Hayati, 2024). Kemampuan matematika yang baik menjadi fondasi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi suatu negara, sehingga Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting karena mampu membangun keterampilan berpikir yang logis, sistematis, serta inovatif pada siswa (Fathani, 2016; Gusteti & Neviyarni, 2022). Data dari *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022* menunjukkan bahwa peringkat literasi matematika Indonesia naik 5 posisi dibandingkan tahun 2018. Meskipun demikian, skor rata-rata yang diperoleh siswa Indonesia masih rendah dibandingkan standar internasional, mengindikasikan perlunya upaya lebih lanjut dalam meningkatkan minat belajar pada pembelajaran matematika di kalangan siswa.

Minat belajar menjadi salah satu aspek krusial yang berperan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Lestari dan Yudhanegara (2022) mendefinisikan minat belajar sebagai ketertarikan dan keinginan seseorang untuk mempelajari suatu bidang tertentu. Siswa dengan minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan memiliki motivasi intrinsik dalam memahami materi (Damayanti *et al.*, 2024). Indikator-indikator minat belajar meliputi; (1) perasaan senang terhadap proses pembelajaran, (2) perhatian dan pemusatan pikiran pada materi yang dipelajari, (3) ketertarikan untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran, dan (4) keterlibatan aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Kurangnya minat belajar pada pembelajaran matematika dapat berdampak negatif pada pemahaman konsep, prestasi akademik, serta motivasi siswa untuk mengeksplorasi lebih dalam materi yang diajarkan. Faktor-faktor seperti kurangnya relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari, metode pembelajaran yang monoton, serta minimnya penggunaan media interaktif juga turut berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran matematika (Fatimah *et al.*, 2021; Nuralyanti *et al.*, 2023). Rendahnya minat ini sering dikaitkan dengan metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran matematika di Indonesia masih tergolong rendah. Studi yang dilakukan oleh Amanda *et al.* (2024) menemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika akibat kurangnya motivasi dan minat dalam belajar. Penelitian lain oleh Hafiyya dan Hadi (2023) mengungkapkan bahwa rendahnya minat belajar pada pembelajaran matematika disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik serta keterbatasan penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan data yang diperoleh dari *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)*, yang mengindikasikan bahwa siswa Indonesia cenderung memiliki sikap negatif terhadap matematika, yang berdampak pada rendahnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Temuan-temuan tersebut semakin mempertegas pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran guna meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap matematika.

Berbagai inovasi telah diupayakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika, salah satunya melalui penggunaan media digital yang relevan dengan kebutuhan siswa saat ini. Selain faktor internal siswa, minat belajar juga dapat dipengaruhi oleh jenis tontonan yang mereka konsumsi. Beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menganalisis pengaruh tontonan terhadap minat belajar siswa meliputi: (1) kemampuan memilih

(*selectivity*), (2) kesengajaan (*intentionally*), (3) pemanfaatan (*utilitarianism*), (4) keterlibatan (*involvement*), dan (5) batasan (*impervious to influence*). Penelitian yang dilakukan oleh Alivah (2022) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan tontonan edukatif melalui media YouTube terhadap minat belajar siswa. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Zahara (2021) bahwa film animasi Upin dan Ipin yang digunakan sebagai media pembelajaran terbukti memiliki dampak positif dan signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil-hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa tontonan berkualitas yang dikemas secara menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, paparan terhadap tontonan edukatif yang dirancang dengan baik dapat menjadi faktor yang berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa, termasuk dalam pembelajaran matematika.

*Clash of Champions*, sebuah acara kompetisi yang diselenggarakan oleh Ruangguru, dirancang untuk menggabungkan elemen pembelajaran dan kompetisi. Acara ini mengundang mahasiswa berprestasi dari berbagai universitas, baik dalam maupun luar negeri, untuk berkompetisi dalam kuis-kuis edukatif. Acara ini bertujuan untuk menarik perhatian penonton melalui format kompetisi yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, acara ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengasah kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal-soal matematika secara cepat dan tepat. Meskipun acara ini telah mendapatkan antusiasme besar dari penonton yang rata-rata merupakan siswa, penelitian yang mengkaji efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika masih sangat terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dijembatani.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan bukti empiris tentang pengaruh acara *Clash of Champions* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis kompetisi serta menjadi referensi bagi penyelenggara acara dalam meningkatkan kualitas program pendidikan mereka.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex post facto*, yang digunakan untuk menganalisis hubungan sebab-akibat tanpa memberikan perlakuan langsung kepada subjek penelitian. Rancangan penelitian yang digunakan adalah desain kelompok tunggal (*single group design*), di mana variabel independen dalam penelitian ini adalah acara *Clash of Champions*, sementara variabel dependennya adalah minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Populasi penelitian mencakup siswa SMA Negeri 6 Karawang dan sampel penelitian terdiri dari 100 siswa yang telah menonton acara *Clash of Champions* dengan minimal dua episode. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*.

Instrumen penelitian berupa dua angket tertutup berbasis skala Likert. Angket pertama digunakan untuk mengukur persepsi siswa terhadap acara *Clash of Champions*, sementara angket kedua mengukur minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Pengumpulan data dilakukan satu kali dengan menyebarkan angket kepada responden yang memenuhi kriteria. Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan distribusi minat belajar siswa. Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal. Selanjutnya, uji regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh *Clash of Champions* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Uji

koefisien determinasi ( $R^2$ ) dilakukan untuk mengukur besar variabel independen memberikan berkontribusi terhadap variabel dependen. Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh *Clash of Champions* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian ini mencakup dua variabel utama, yaitu variabel acara *Clash of Champions* (X) dan variabel minat belajar siswa pada pembelajaran matematika (Y). Data hasil penelitian yang diperoleh mencakup hasil uji normalitas data, hasil uji regresi linier sederhana, dan hasil uji koefisien determinasi.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data

	Unstandardized Residual	
N	100	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.56427874
Most Extreme Differences	Absolute	.051
	Positive	.045
	Negative	-.051
Test Statistic	.051	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 <sup>c,d</sup>	

Hasil uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 pada kedua variabel, yakni *Clash of Champions* dan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Nilai tersebut melebihi nilai batas ( $0,200 > 0,05$ ). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Berdasarkan data pada Tabel 1, hasil ini memenuhi syarat untuk melakukan analisis regresi linear sederhana.

Tabel 2. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
	B	Std. Error			
1	(Constant)	12.635	7.234	1.747	.084
	COC	.611	.089	.569	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan persamaan sebagai berikut:  $Y = 12,635 + 0,611X$ , di mana Y adalah minat belajar siswa pada pembelajaran matematika dan X adalah persepsi terhadap acara *Clash of Champions*. Konstanta 12,635 menunjukkan bahwa tanpa adanya pengaruh dari variabel X, minat belajar siswa pada pembelajaran matematika memiliki nilai awal sebesar 12,635. Koefisien regresi sebesar 0,611 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan skor persepsi terhadap *Clash of Champions* akan meningkatkan skor minat belajar pada pembelajaran matematika sebesar 0,611 satuan. Hasil uji regresi menunjukkan signifikansi (Sig.)  $< 0,05$ , yaitu  $0,000 < 0,05$  yang berarti pengaruh acara *Clash of Champions* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika bersifat signifikan.

Tabel 3. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.569 <sup>a</sup>	.324	.317	7.090

a. Predictors: (Constant), COC

Hasil koefisien determinasi ( $R^2$ ) menunjukkan di angka 0,324 atau setara dengan 32,4%. Ini berarti bahwa acara *Clash of Champions* memberikan kontribusi sebesar 32,4% terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Sementara itu, 67,6% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang berada di luar cakupan penelitian ini, seperti metode pembelajaran, motivasi intrinsik, lingkungan belajar, dan faktor eksternal lainnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis kompetisi dapat meningkatkan minat belajar siswa (Mardia & Jafar, 2017; Winatha & Ariningsih, 2020). Menurut Safrida *et al.* (2024), minat belajar seseorang dipengaruhi oleh stimulus yang menarik dan relevan dengan pengalaman siswa. *Clash of Champions*, sebagai acara yang menggabungkan edukasi dan kompetisi, dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa dalam mempelajari matematika. Hasil penelitian juga mendukung pendapat Alivah (2022), yang menyatakan bahwa tontonan edukatif dapat meningkatkan minat belajar jika siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang dikemas dalam format interaktif.

Dibandingkan dengan penelitian oleh Susanti *et al.* (2024) yang menemukan bahwa metode pembelajaran monoton menyebabkan rendahnya minat belajar, penelitian ini menunjukkan bahwa media digital berupa tontonan acara edukasi berbasis kompetisi dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan minat siswa terhadap matematika. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Putra dan Salsabila (2021) yang menyarankan penggunaan media interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, nilai  $R^2$  sebesar 32,4% menunjukkan bahwa *Clash of Champions* bukan satu-satunya faktor utama yang mempengaruhi minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Ini berbeda dengan penelitian oleh Maharani *et al.* (2019) yang menemukan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam kelas dapat memberikan pengaruh hingga 68,70% kepada minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Implikasi dari hasil penelitian ini dapat dikategorikan dalam tiga aspek utama. Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap teori bahwa tontonan acara edukasi berbasis kompetisi dapat menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Secara praktis, guru dan pendidik dapat mempertimbangkan penggunaan acara berbasis kompetisi sebagai salah satu metode dalam pembelajaran matematika guna meningkatkan keterlibatan siswa. Dari sisi penyelenggara acara, Ruangguru dapat meningkatkan efektivitas *Clash of Champions* dengan mengembangkan elemen yang lebih interaktif.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa acara *Clash of Champions* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika, sebagaimana dibuktikan oleh hasil uji regresi dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Kontribusi acara *Clash of Champions* dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah sebesar 32,4%, sedangkan sisanya 67,6% dipengaruhi oleh faktor lain. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori dan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa tontonan edukasi berbasis kompetisi dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

Beberapa saran yang dapat diberikan dari penelitian ini antara lain, pertama, untuk guru dan pendidik, disarankan dapat memanfaatkan acara berbasis kompetisi seperti *Clash of Champions* dalam strategi pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dalam belajar matematika. Kedua, untuk penyelenggara program (Ruangguru), sebaiknya terus mengembangkan fitur interaktif yang sudah tersedia, agar dampaknya terhadap minat belajar semakin optimal. Ketiga, untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk meneliti faktor lain yang mempengaruhi minat belajar siswa, seperti metode pembelajaran guru, motivasi intrinsik siswa, atau keterlibatan orang tua dalam pembelajaran. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan ada inovasi lebih lanjut dalam dunia pendidikan untuk mengintegrasikan media interaktif berbasis kompetisi dalam proses pembelajaran matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alivah, W. S. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Youtube Terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar Kecamatan Cibeunying Kaler* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Amanda, F., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Analisis Kesulitan dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Berbagai Faktor. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 282-293. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2652>
- Damayanti, H., Rizky, N. N., & Sofiyah, K. (2024). Pengaruh Apresiasi dan Motivasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas Rendah. *LANCAH: Jurnal Inovasi Dan Tren*, 2(2b), 829-834. <https://doi.org/10.35870/ljit.v2i2b.2873>
- Fathani, A. H. (2016). Pengembangan Literasi Matematika Sekolah dalam Perspektif Multiple Intelligences. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 4(2).
- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik pada Pembelajaran Berbasis Daring. *Mathema Journal*, 3(2), 117-126.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni, N. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran Matematika di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 636-646. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.180>
- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1646-1652. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13141>
- Jannah, M., & Hayati, M. (2024). Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 40-54. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.416>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2022). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Maharani, A., Rini, R., & Sugiman, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(17).
- Mardia, A., & Jafar, A. F. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 5(1), 19-24. <https://doi.org/10.24252/jpf.v5i1.3009>

- Nuralyanti, P., Andriana, E., & Rokmanah, S. (2023). Revitalisasi Pembelajaran: Solusi Terhadap Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Sumber Agung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2406-2418. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2207>
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 231-241. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.36282>
- Safrida, S., Harahap, S. A., & Ramadhan, N. (2024). Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 060799 Medan Labuhan. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 90-93. <https://doi.org/10.57251/tem.v3i1.1488>
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86-93.
- Winatha, K. R., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 265-274. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i2.26010>
- Zahara, D. N. (2021). *Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin Sebagai Media Terhadap Minat Belajar Anak di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno).