

Penerapan Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Ikhwan Zainudin¹ Eneng Ulfatun Hasanah² Ujang Jamaludin³

^{1,2,3} Pendidikan Dasar Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email; : ikhwanzainudin@gmail.com¹, ulfatunh321@gmail.com², ujangjamaludin@untirta.ac.id³

Abstrak

Masalah utama dalam penelitian ini adalah Apakah Pengaruh permainan congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Babakankeusik 1 Kecamatan Patia Kabupaten Pandeglang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh permainan congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Babakankeusik 1 Kecamatan Patia Kabupaten Pandeglang. Jenis penelitian ini adalah penelitian Eksperimen *one group pretest-posttest desaign* dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Babakankeusik 1 Kecamatan Patia Kabupaten Pandeglang sebanyak 23 orang. Adapun instrument yang digunakan berupa tes hasil belajar dan lembar observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan congklak dalam pembelajaran matematika berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar Siswa kelas II SDN Babakankeusik 1 Kecamatan Patia Kabupaten Pandeglang. Keadaan ini dapat dilihat dari hasil tes yang menunjukkan bahwa siswa kelas II SDN Babakankeusik 1 melalui pembelajaran permainan congklak mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 86,09 dibandingkan dengan sebelum diterapkannya permainan congklak yaitu 71,95. Berdasarkan uji t baik taraf signifikan 0,05 diperoleh t_{hitung} , 7,8 dan t_{tabel} (0,05 = 2,069), karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka ada pengaruh dalam motivasi hasil belajar yang diberi perlakuan permainan congklak. Maka berdasarkan pengujian tersebut penggunaan permainan congklak berpengaruh jika diterapkan pada proses pembelajaran hasil belajar matematika pada Siswa kelas II SDN Babakankeusik 1 Kecamatan Patia Kabupaten Pandeglang.

Kata kunci : Pengaruh Media Permainan Congklak, Hasil Belajar Matematika

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang berlangsung di sekolah terdiri atas kegiatan belajar mengajar yang merupakan salah satu kegiatan paling pokok dalam mencapai tujuan pendidikan. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh guru dan peserta didik. Dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) dijelaskan bahwa: "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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara"

Pada dasarnya pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar sehingga siswa dapat memperoleh tujuan belajar sesuai yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu siswa karena merekalah yang akan belajar. Siswa merupakan individu yang berbeda satu sama lain. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari perilaku kurang baik menjadi baik.

Arikunto (2003:4) menyebutkan beberapa karakter siswa dalam pembelajaran tersebut sebagai berikut: (1) semangat belajar rendah. (2) mencari jalan pintas. (3) tidak tahu belajar untuk apa. (4) pasif dan acuh. Untuk mengantisipasi terjadinya karakteristik siswa yang demikian disarankan bagi seorang guru untuk menerapkan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran matematika materi pembelajaran penjumlahan dan pengurangan di kelas II SDN Babakankeusik 1, menunjukkan bahwa proses pembelajaran Matematika masih bersifat konvensional, tidak ada variasi metode pembelajaran yang dilakukan. Ada beberapa permasalahan yang dihadapi guru di kelas, antara lain: (1) Siswa kurang menyukai pembelajaran Matematika. (2) Siswa pasif dalam proses pembelajaran. (3) Siswa sering membuat kegaduhan di dalam kelas. (4) Siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. (5) Siswa tidak memiliki kemauan dalam mengerjakan soal. (6) Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Sesuai dengan observasi terhadap guru Matematika di sekolah menunjukkan bahwa proses belajar mengejar yang berlangsung dikelas antara lain yaitu siswa mendengarkan guru menerangkan, mencatat pelajaran yang diberikan, membaca, dan merespon pertanyaan guru. Tetapi dari 23 orang siswa terdapat 65% atau sebagian besar siswa jarang mengutarakan pendapatnya walaupun guru telah berulang kali memintanya. Hal ini dapat diartikan siswa pasif dalam proses KBM di kelas, proses pembelajaran sebatas guru menyampaikan materi sehingga banyak siswa terlihat malas dalam mengerjakan soal latihan, siswa baru akan mengerjakan setelah soal selesai dikerjakan guru atau siswa lain yang berperang aktif. Untuk mengatasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan, maka seorang pendidik atau guru harus melakukan inovasi-inovasi agar siswa termotivasi untuk belajar.

Dari permasalahan yang telah disebutkan di atas yaitu siswa pasif atau kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran matematika merupakan akibat dari proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional atau masih berpusat pada guru. Hal itu menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yaitu 65 hanya 45% murid (10 orang) yang tuntas sedangkan 55% murid (13 orang) yang tidak tuntas. Permasalahan tersebut memerlukan pemecahan atau penanganan yang sedini mungkin sehingga peneliti juga memiliki pemikiran untuk mengidentifikasi akar dari masalah tersebut agar dapat segera ditindak lanjuti.

Salah satu faktor yang menyebabkan timbulnya masalah-masalah tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi atau bersifat monoton. Selama ini metode pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada guru dan hanya menggunakan sedikit media pembelajaran sehingga proses pembelajaran di dalam kelas kurang menyenangkan, kurang memberdayakan kemampuan yang dimiliki anak didik, kurang maksimal dalam membantu ingatan (memori) peserta didik. Hal ini mengakibatkan tujuan pembelajaran sulit untuk dicapai.

Metode pembelajaran ini sendiri terdiri dari beberapa macam yang masing-masing memiliki kelebihan maupun kekurangan. Kekurangan suatu metode dapat ditutup dengan strategi pembelajaran yang lain. Pemilihan suatu metode perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia, jumlah siswa, mata pelajaran, fasilitas

dan kondisi siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah di atas adalah Metode Bermain *Congklak*. Metode permainan Congklak memberi kesempatan secara optimal kepada murid, murid terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pengetahuan yang dipelajarinya dapat tersimpan secara permanen dalam ingatannya. Membantu para murid memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dan pendekatan ini berpusat pada murid sehingga guru menjadi teman belajar, serta penelitian juga ini sebagai salah satu tujuan untuk melestarikan permainan tradisional Indonesia. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rianingsih (2015) "Metode Bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung. Selain itu, anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan."

Dengan demikian dari beberapa keunggulan Metode Permainan Congklak yang telah dipaparkan di atas untuk mengembangkan kemampuan berpikir sistematis murid sehingga mampu mendorong murid menggunakan konsep materi yang dimilikinya dalam menghadapi permasalahan-permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan pribadi, sekolah maupun masyarakat. Melihat beberapa keunggulan dari Metode Permainan Congklak maka peneliti akan mengangkat sebuah Penelitian, "Penerapan Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar"

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Penerapan Permainan Congklak terhadap peningkatan hasil belajar matematika konsep penjumlahan dan pengurangan pada siswa Sekolah Dasar?"

METODE

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian ini digunakan desain pra-eksperimen karena hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group pretest-posttest Design* (Satu Kelompok Pretest-Posttest). *Pre-Test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar Matematika murid sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil pengetahuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Sedangkan *Post-Test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subjek. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1. Desain Penelitian

Perlakuan	Sebelum	Sesudah
X	O ₁	O ₂

Keterangan:

X= Perlakuan

O₁= Hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan

O₂= Hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika merupakan suatu ukuran berhasil atau tidaknya seorang murid dalam proses belajar mengajar. Hasil yang dicapai oleh murid dapat menjadi salah satu indikator tentang batas kemampuan, kesanggupan, penguasaan murid tentang pengetahuan keterampilan dan sikap atau nilai yang dimiliki oleh murid terhadap materi yang diajarkan setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung dalam kurung waktu tertentu.

Menurut Hamalik (2002:155) hasil belajar tampak sebagai terjadinya Perubahan tingkah laku pada diri murid, yang dapat diamati dan diukur dalam Perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan Pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Menurut Gagne (Abidin, 8:2011) bahwa: Hasil belajar matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar matematikanya atau dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika adalah perubahan tingkah laku dalam diri siswa, yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, tingkah laku, sikap dan keterampilan setelah mempelajari matematika. Perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan ke arah yang lebih baik dari sebelumnya.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar merupakan hasil akhir pengambilan keputusan mengenai tinggi rendahnya nilai yang diperoleh murid selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dikatakan tinggi apabila tingkat kemampuan murid bertambah dari hasil sebelumnya. Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terhadap apa yang telah dicapai oleh murid, misalnya ulangan.

Permainan Congklak

Pengertian Permainan Congklak

Permainan congklak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun. Permainan-permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya aktifitas sosial mereka dengan orang lain akan semakin membaik karena dalam permainan dimainkan minimal 2 anak (Mirantiyo: 2015).

Bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam menghitung. Selain itu anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Permainan yang disebut dakon dalam bahasa Jawa ini, biasanya dimainkan oleh dua anak perempuan. Permainan congklak menggunakan papan yang disebut papancongklak. Ukuran papan terdiri dari 16 lubang untuk menyimpan biji congklak. Keenambelas lubang tersebut saling berhadapan dan dua lubang besar dikedua sisinya. Kemudian anak-anak pun membutuhkan 98 biji congklak. Biji congklak yang biasanya digunakan adalah cangkang kereng, biji-bijian, batu-batuankelereng atau plastik. Dua lubang besar tersebut merupakan milik masing-masing pemain untuk menyimpan biji congklak yang dikumpulkannya. Dua lubang tersebut biasanya kosong sedangkan 14 lubang lainnya diisi 7 biji congklak (Mirantiyo, 2015).

Bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung. Selain itu, anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Permainan yang disebut dakon dalam bahasa Jawa ini, biasanya di mainkan oleh dua anak.

Cara bermain Congklak

Menurut Sutiono (Alvisari, 2017: 29) cara bermain congklak adalah sebagai berikut:

1. Saat akan memulai permainan, setiap lubang di isi dengan 7 biji yang biasanya terbuat dari kerang

atau plastik dan berikan lubang induk yang 4 di kosongkan.

2. Tentukan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu maka pemain dimulai dengan memilih salah satu lubang.
3. Kemudian sebar biji yang ada di lubang tersebut ketiap lubang lainnya searah dengan jarum jam. Masing-masing lubang di isi dengan 1 biji, jika biji yang terakhir jatuh di lubang yang ada bijiannya maka biji yang ada di lubang tersebut di ambil lagi, kemudian teruskan permainan dengan mengisi kembali lubang selanjutnya dengan biji yang diambil tadi. Jangan lupa untuk mengisikan biji ke lubang induk kita setiap melewatinya sedangkan lubang induk kawan tidak perlu di isi.
4. Bila biji terakhir ternyata masuk ke dalam lubang induk kita, berarti kita bisa memilih lubang lainnya untuk memulai lagi, tetapi jika saat biji terakhir pada salah satu lubang yang kosong berarti giliran untuk lawan kita sementara permainan kita usai dan menunggu giliran selanjutnya.
5. Lubang tempat biji terakhir itu ada di salah satu dari 7 lubang yang ada di baris kita, maka biji yang ada di seberang lubang tersebut beserta satu biji terakhir yang ada di lubang kosongkan menjadi milik kita dan akan di masukkan ke dalam lubang induk kita.
6. Setelah semua baris kosong maka permainan di mulai lagi dengan mengisi 7 lubang milik kita masing-masing 7 biji dari biji yang ada di lubang induk kita. Di mulai dari lubang yang terdekat dengan lubang induk. Bila tidak mencukupi maka lubang yang lainnya dibiarkan kosong dan selama permainan tidak boleh di isikan kalau ada yang secara tidak sengaja mengisi lubang tersebut biji boleh di ambil siapa yang cepat mendapatkan biji tersebut akan menjadi miliknya secara otomatis.

Dari permainan congklak di atas dapat mengembangkan berbagai aspek yang akan di kembangkan pada anak di antaranya yaitu sebagai berikut:

1) Melatih kemampuan motorik halus

Saat memegang dan memainkan biji congklak yang paling berperan adalah motorik halus anak yaitu jari jemari. Bagi individu yang kemampuan motorik halus tidak terlalu baik, maka ia tidak dapat menjalankan permainan tersebut dengan cepat dan mungkin saja biji-biji congklak tersebut akan tersebar dan terlepas dari genggamannya. Kemampuan motorik halus ini sangat bermanfaat bagi anak untuk memegang dan menggenggam alat tulis. Dengan kemampuan motorik halus yang baik maka anak dapat menulis bahkan mengetik dengan baik dan cepat.

2) Melatih kesabaran dan ketelitian (emosional)

Permainan ini sangat memerlukan kesabaran dan ketelitian. Terutama saat pemain harus membagikan biji congklak ke dalam lubang-lubang yang ada di depannya. Jika si pemain tidak sabar dan tidak teliti maka pemain tidak akan berjalan dengan baik dan pemain yang tidak bermain harus sabar menunggu giliran pemain yang sedang bermain terjatuh.

3) Melatih Jiwa Sportifitas

Dalam permainan ini di perlukan kemampuan untuk menerima kekalahan karena permainan ini di lakukan hanya 2 orang saja maka akan terlihat jelas menang atau kalahnya. Kekalahan akan sangat terasa manakala si pemenang akan meninggalkan satu butir biji congklak saja.

4) Melatih Kemampuan Menganalisis

Untuk bisa menjadi pemenang maka kemampuan untuk menganalisa sangat diperlukan terutama saat lawan mendapat giliran untuk bermain. Bagi yang mampu menganalisa dengan baik, ia dapat memenangkan permainan tersebut dengan hanya meninggalkan satu biji congklak saja.

5) Menjalin Kontak Sosial

Faktor ini merupakan hal terpenting dalam permainan ini karena di lakukan secara bersama-sama maka akan terjalin suatu kontak sosial antara pemainnya. Berbagai macam informasi dapat di

sampaikan saat permainan ini dilakukan tak jarang senda gurau dan tawa terdengar saat permainan ini berlangsung dibandingkan dengan hasil belajar matematika tanpa menggunakan alat peraga dakon. Hal ini berarti ada pengaruh hasil belajar matematika siswa menjadi menjadi lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak diajarkan tanpa menggunakan alat peraga congklak.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan penjelasan di atas, berikut kesimpulan yang didapatkan:

- (1) Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran matematika di kelas 2 Sekolah Dasar pada konsep penjumlahan dengan permainan tradisional Congklak terhadap kepercayaan diri siswa baik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini diperoleh dari uji Kruskal Wallis yang mana nilai Mean Rank terendah pada variabel kepercayaan diri adalah kelompok kontrol dengan nilai Chi Square sebesar 0,270. Pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha=0,05$) diperoleh nilai P-value (0,603) > 0,05.
- (2) Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran matematika di kelas 2 Sekolah Dasar pada konsep penjumlahan dengan permainan tradisional Congklak terhadap hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan nilai Mean Rank terendah pada variabel hasil belajar adalah kelompok kontrol dengan nilai Chi Square sebesar 11,384 dan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha=0,05$) diperoleh nilai P-value (0,001) < 0,05.

Berdasarkan hasil uji Kruskal Wallis, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Matematika Kelas 2 pada konsep penjumlahan dengan permainan tradisional congklak hanya mampu mempengaruhi hasil belajar siswa dan tidak mempengaruhi kepercayaan diri siswa. Namun, tingkat keaktifan, keterlibatan, dan semangat siswa di kelas eksperimen yang menggunakan permainan tradisional congklak menjadi meningkat drastis dibandingkan siswa di kelas kontrol.

REFERENSI

- Agustina, I. (2014). Penerapan Strategi Reframing Untuk Mengurangi Perasaan Rendah Diri Siswa Kelas VII-H SMP Negeri 1 Jogorogo Ngawi. *Jurnal BK UNESA*, 4(3), 710-717.
- Agustyaningrum, N., & Suryantini, S. (2016). Hubungan kebiasaan belajar dan kepercayaan diri dengan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP N 27 Batam. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 1(2), 182-188.
- Astuti, M. S. (2015). Peningkatan keterampilan bertanya dan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Slungkep 03 menggunakan model Discovery Learning. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 10-23.
- Blegur, J. (2020). *Soft Skills untuk Prestasi Belajar: Disiplin Percaya diri Konsep diri akademik Penetapan tujuan Tanggung jawab Komitmen Kontrol diri*. Indonesia: Scopindo Media Pustaka.
- Bitto, G. S. (2014). Aktivitas Bermain sebagai Konteks dalam Belajar Matematika di Sekolah Dasar dengan Pendekatan Matematika Realistik. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 1(4), 1-6.
- Cahyani, P A H I., Nurjaya, I G., & Sriasih, S A P. (2016). Analisis keterampilan bertanya guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas XTA V1 SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 3(1).
- Fiorentika, K., Santoso, D. B., & Simon, I. M. (2016). Keefektifan Teknik Self- Instruction untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMP. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1(3), 104-111.
- Gravemeijer, K. (1994). *Developing Realistic Mathematics Education*. Utrecht: Freudenthal Institute.
- Hendriana, H. (2012). Pembelajaran Matematika Humanis dengan Metaphorical Thinking untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Infinity Journal*, 1(1).
- Iswidharmanjaya & Agung. (2004). *Satu Hari Menjadi Lebih Percaya Diri*. Jakarta: Media Komputindo.

- Kisti, H. H., & Fardana, N. A. (2012). Hubungan antara self efficacy dengan kreativitas pada siswa SMK. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, 1(02), 52-58.
- Komara, I. B. (2016). Hubungan antara kepercayaan diri dengan prestasi belajar dan perencanaan karir siswa. *Jurnal Psikopedagogia*, 5(1), 33-42.
- Lestari, D. A. (2015). Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 66-78.
- Muslimin, Putri, R I I, & Somakin. (2012). Desain Pembelajaran Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Permainan Tradisional Congklak Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar. *JURNALKREANO*, 4(1), 100-112.
- Nugraha, E., & Suryadi, D. (2015). Peningkatan Kemampuan Berfikir Matematis Siswa SD Kelas III Melalui Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Permainan Tradisional. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 7(1).
- Programme for International Student Assessment. (2018). *PISA 2018 Results: Combined*