

**EFEKTIFITAS PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA KELAS II DI SDIT AL FALAAH SAMBI**



Diajukan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

LENY UMI BAROKAH

A510140097

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

**EFEKTIFITAS PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA DI SDIT AL-FALAAH SAMBI**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

LENY UMI BAROKAH

A510140097

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Surakarta, 23 Juli 2018

Dosen Pembimbing



(Murfiah Dewi Wulandari, S.Psi, M.Psi)

NIK. 1234

HALAMAN PENGESAHAN

**EFEKTIFITAS PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP
SIKAP DAN MINAT BELAJAR SISWA DI SDIT AL-FALAAH SAMBI**

Oleh:

Leny Umi Barokah

A510140097

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
pada hari Senin, 23 Juli 2018
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Murfiah Dewi Wulandari, S.Psi., M.Psi
(Ketua Dewan Penguji)
2. Yulia Maftuhah Hidayati, S.Pd., M.Pd
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Drs. Rubino Rubiyanto, M.Pd
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)

Surakarta, 23 Juli 2018

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Prof. Dr. Haron Joko Prayetno M.Hum)
NIP. 196504281993031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan pertanggungjawabkan sepenuhnya. awab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 23 Juli 2018
Yang membuat pertanyaan,



Leny Umi Barokah
A510140097

EFEKTIFITAS PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS II DI SDIT AL FALAAH SAMBI

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui keefektifan minat belajar dengan menggunakan permainan tradisional congklak pada siswa kelas II SDIT AL FALAAH Sambu, (2) Untuk mengetahui minat siswa pada pembelajaran matematika menggunakan media congklak, (3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media congklak terhadap minat belajar siswa kelas II SDIT AL FALAAH Sambu, (4) Untuk mengetahui perbedaan minat siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol secara signifikan. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimental design. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembandingan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretest-posttest control group design. Desain ini terdiri atas dua kelompok yang masing-masing diberikan pretest dan posttest yang kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media congklak dan tanpa menggunakan media congklak. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: berdasarkan perhitungan analisis statistik uji independen didapatkan hasil $t = -4,174$ dan nilai $p\text{-value } 0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa 1) Media Congklak efektif untuk meningkatkan minat siswa kelas II SDIT AL FALAAH Sambu. 2) Terdapat perbedaan kemampuan siswa antara siswa yang mendapatkan perlakuan menggunakan media congklak dan siswa yang tidak diberi perlakuan menggunakan media congklak kelas II SDIT AL FALAAH Sambu. 3) Ada pengaruh penggunaan media congklak terhadap peningkatan minat siswa kelas II SDIT AL FALAAH Sambu. 4) Terdapat perbedaan rerata untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 91,43 dan 97,43, sedangkan untuk nilai rerata posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 79,11 dan 91,89.

Kata kunci: minat belajar, media pembelajaran SD, media congklak.

Abstract

The purpose of this research is (1) to know the effectiveness of learning interest by using traditional congklak game in grade II students of SDIT AL FALAAH Sambu, (2) to know the level of change of students learning interest in learning mathematics using congklak media, (3) media congklak to the interest of students learning grade II SDIT AL FALAAH Sambu, (4) to know the difference in the increase in student learning interest in the experimental class and control class significantly. Type of research used in this research is quasi experimental design. This study was conducted by giving treatment to the experimental group and providing the control group as a comparison. The design used in this research is pretest-posttest control group design. This design consists of two groups each given pretest and posttest which then given treatment by using congklak and without using congklak. Based on the

result of the research show that : based on the calculation of independent statistical test statistical result obtained $t = 4,174$ and $p\text{-value } 0,000 < 0,05$, so it can be concluded that 1) congklak effective to increase student learning interest class II SDIT AL FALAAH Sambu, 2) there are differences of students ability between students who get treatment using congklak and students who are not given treatment using congklak class II SDIT AL FALAAH Sambu, 3) there is influence the use of congklak to increase student learning interest of second grade SDIT AL FALAAH Sambu, 4) there were mean differences for control class and experiment class of 91,43 and 97,43, while for the mean of posttest control class and experiment class were 79,11 and 91,89.

Keywords: *interest in learning, elementary school game, traditional game congklak.*

1. PENDAHULUAN

Di Indonesia pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan untuk membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat guna untuk mengembangkan potensi pada peserta didik. Wajib belajar Indonesia yaitu usia 15 tahun atau SD sampai SMP. Sedangkan pendidikan Dasar Indonesia mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung. Sehingga perlu memberikan pendidikan dasar yang tepat bagi seluruh Warga Negara Indonesia.

Banyak manfaat yang akan diperoleh bagi manusia secara sadar akan kebutuhan dalam pendidikan. Contoh kecil dalam kemampuan berhitung. Pengertian belajar sudah banyak dikemukakan oleh para ahli psikologi termasuk ahli psikologi pendidikan. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Dengan demikian diharapkan siswa dapat memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan sekitarnya. (Slameto, 2010 : 20)

Menurut Damarah (dalam Sayful, 2002: 177) menyatakan bahwa belajar merupakan tanggung jawab setiap siswa dan kualitas hasil belajar tergantung pada kemampuan setiap siswa. Kegiatan belajar di sekolah bertujuan untuk membantu siswa agar memperoleh perubahan tingkah laku dalam rangka untuk mencapai perkembangan yang seoptimal mungkin. Karena pendidikan sangat

penting untuk para siswa, agar mereka mampu mengembangkan kreatif masing-masing serta bisa menyalurkan minat dan bakat yang dimiliki. Maka para guru wajib membantu agar siswa bisa menyalurkan bakat yang dimiliki terutama dalam pengembangan akademik dalam mata pelajaran Matematika. Dapat diketahui bahwa pelajaran matematika sangat ditakuti oleh peserta didik sekolah dasar. Banyak sekali siswa menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang rumit dan harus menggunakan rumus. Banyak sekali siswa yang mengabaikan pelajaran ini, padahal pelajaran matematika sangat menentukan standar kelulusan dan merupakan mata pelajaran nasional. Untuk itu guru perlu menciptakan sebuah permainan untuk menarik siswa agar minat dan semangat dalam pelajaran matematika. Dapat dikenalkan salah satu permainan tradisional congklak yang dapat membantu kemampuan berhitung siswa.

Dalam pendidikan perlu diciptakan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan sikap, minat, dan belajar siswa yaitu dengan menggunakan sebuah permainan. Terutama dapat menggunakan permainan tradisional atau permainan modern. Dapat dijelaskan bahwa Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada budaya daerah tersebut. Setiap daerah mengenal permainan tradisional dengan namanya masing-masing permainan ini dahulu sering dimainkan oleh anak-anak untuk mengisi hari-hari bermain mereka namun sekarang permainan tradisional mulai ditinggalkan karena dengan adanya kemajuan teknologi terutama dalam bidang permainan anak-anak. Namun disadari atau tidak kemajuan teknologi terutama dalam bidang permainan anak-anak membuat tergesernya permainan tradisional. Dengan adanya perdagangan bebas, secara tidak langsung perdagangan bebas turut mengancam keberadaan permainan tradisional terutama di Negara yang menjadi “pasar” banyak permainan anak dari negara lain yang beredar dan terkesan mampu menghadirkan permainan yang lebih menarik, dunia anak yang penuh dengan imajinasi ditransformasikan pada permainan modern semisal playstation. Perlu diketahui, bahwa kelebihan dari permainan tradisional sangat banyak, salah satunya yaitu permainan tradisional tidak banyak mengeluarkan

biaya dan dapat memanfaatkan benda di sekitar lingkungan dan tidak perlu mengeluarkan banyak biaya. (Sayful, 2002: 67)

Untuk mengatasi kelemahan yang terjadi di atas dan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, maka diperlukan suatu tindakan dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan berbagai permainan tradisional. Apabila siswa tidak mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru, maka hasil belajar juga dapat dipastikan tidak sesuai dengan harapan. Untuk melihat hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan salah satu caranya ialah dengan melihat nilai dan keterampilan siswa dalam pembelajaran itu. Apabila nilai perolehan siswa jauh dari harapan, maka guru harus memperbaiki pembelajaran agar kompetensi yang telah ditetapkan dengan permainan tradisional dapat tercapai dengan baik.

Anak kesulitan belajar dalam sumekar (2009: 234) adalah siswa yang nyata tidak memiliki kesulitan memiliki nilai yang baik pada perkembangan akademik, yang khususnya terdapat pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siswa kelas II di SDIT AL FALAAH Sambi diperoleh informasi bahwa dengan melalui observasi dan tes terdapat beberapa siswa yang mengalami hambatan dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas terutama dalam berhitung. Hambatan yang dimiliki tersebut dikarenakan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran matematika sangat kurang. Akan tetapi dalam melakukan aktivitas lain subyek mampu mengikuti pembelajaran dengan baik tanpa hambatan.

Permainan congklak untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa adalah salah satu alternatif untuk mengupayakan dan dapat membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Permainan congklak merupakan permainan yang mudah untuk dimainkan dan dapat dimainkan dengan 2 orang. Sehingga pada saat melakukan permainan ini siswa dapat fokus dan melakukan perhitungan dari lumbung satu ke lumbung yang lain sehingga dapat melatih perhitungan dengan sederhana.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimental design*. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembanding. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II di SDIT AL FALAAH Sambu yang terdiri dari 4 kelas yaitu kelas A, B, C, dan D, yang keseluruhannya berjumlah 120 siswa. Adapun teknik sampling yang akan peneliti gunakan yaitu teknik *sample random sampling* yaitu dengan cara mengacak kelas untuk dipilih sebagai sampel. Setiap subyek yang terdaftar sebagai populasi, diberi nomor satu sampai dengan banyaknya subyek (kelas), kemudian mengundi nomor tersebut sehingga dapat dipilih dua kelas yang akan dijadikan sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengundian terpilih kelas sebagai sampel. Kelas II A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa dan kelas II B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 30 siswa. Dan untuk kelas yang tidak terpilih sebagai kelas sampel dijadikan sebagai kelas percobaan untuk menguji soal (*try out*). Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang akan dibutuhkan. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan sebagai berikut: Tes : Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes minat belajar dengan 2 jenis penelitian yaitu dengan memberikan pretest dan posttest. *Pretest* dilakukan pada awal sebelum perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah selesai perlakuan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa berupa angket, dimana siswa diberikan sebuah lembar soal yang kemudian dapat di ceklis bagaimana minat belajar dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Observasi : observasi yang dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah dalam proses pembelajaran matematika dengan pengamatan pada saat siswa mengikuti pembelajaran di kelas. Teknik Analisis Data setelah memperoleh data hasil pretest dan posttest dari kedua sampel yang telah diberi perlakuan, kemudian teknik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa yang menggunakan media congklak dengan siswa yang tidak menggunakan media congklak yaitu digunakan rumus t test. Hipotesis: (H_0)

diterima maka media congklak efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas II SDIT AL FALAAH Sambu. Dan jika Hipotesis Nihil ditolak maka media congklak tidak efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas II SDIT AL FALAAH Sambu. Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Syah dalam Purwanto (2007: 56) “minat merupakan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan yang cenderung subyektif akan merasa tertarik pada bidang tertentu dan mengarahkan pada perbuatan kepada suatu tujuan”. Oleh karena itu minat belajar sangat penting untuk menarik perhatian siswa dalam setiap kegiatan belajarnya. Untuk itu peneliti ingin meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika kepada siswa agar siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil pretest siswa memperoleh nilai rata-rata kemampuan awal siswa untuk kelas kontrol adalah 91,43 dan nilai rata-rata kemampuan awal siswa untuk kelas eksperimen adalah 91,43. Nilai rata-rata kemampuan awal kelas kontrol dan eksperimen lumayan bagus. Hal ini disebabkan karena mayoritas minat siswa sudah meningkat. Besarnya nilai pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam penelitian ini memiliki nilai rata-rata yang tidak jauh berbeda sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas yang digunakan sebagai sampel memiliki kemampuan awal yang sama. Instrumen minat belajar siswa diberikan setelah diberikan eksperimen. Besarnya nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol adalah 91,43 sedangkan pada kelas eksperimen adalah 91,43.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat perbedaan antara minat siswa yang menggunakan media congklak dengan yang tidak menggunakan media congklak. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar dapat memberikan kontribusi yang sangat baik pada siswa kelas II SDIT AL FALAAH Sambu dalam minat sehingga terdapat peningkatan minat siswa. Hal ini dapat dilihat dari statistik deskriptif dari nilai pretest, posttest yang telah dicapai. Nilai rata-rata posttest untuk kelas kontrol dan

kelas eksperimen adalah 91,43 dan 97,43. Ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan media congklak lebih tinggi daripada kemampuan minat belajar siswa yang tidak menggunakan media congklak.

Persamaan antara penelitian (Danang Adi P: 2010) dan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama mengalami peningkatan. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa media congklak efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mengatasi anak dalam kesulitan pembelajaran matematika. Sedangkan perbedaan pada penelitian yang peneliti buat dengan penelitian terdahulu yaitu desain yang digunakan, jumlah siswa atau sampel dalam penelitian. Didalam penelitian terdahulu sampelnya hanya berjumlah 6 siswa sehingga lebih mudah dalam melakukan penelitian. Sedangkan dalam penelitian saya berjumlah 60 siswa.

Menurut Slameto (2010: 180) menyatakan minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat adalah suatu dorongan dari dalam maupun dari luar diri seseorang yang mampu menghasilkan respon rasa suka pada suatu objek atau kegiatan yang menetap sehingga dapat menghasilkan kepuasan dalam dirinya.

Untuk mengetahui apakah peningkatan minat siswa tersebut signifikan atau tidak, dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan apabila sampel berasal dari sampel yang homogen dan sampel juga berdistribusi normal. Hal ini diketahui dengan analisis homogenitas dan normalitas. Berdasarkan analisis homogenitas yang sudah dilakukan, bahwa skor pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah $0,127 > 0,05$ sedangkan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah $0,000 > 0,05$.

Sedangkan uji normalitas pada kelas eksperimen (II A) dan kelas kontrol untuk taraf signifikan $\alpha=5\%$ diperoleh *Kolmogrov-Smirnov sig* pretest adalah 0,066 dan posttest adalah 0,944. Karena nilai *Kolmogrov-Smirnov Sig* $> sig$ 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas nilai pada kelas kontrol (II B) untuk taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan *Kolmogrov-Smirnov Sig pretest* adalah 0,000 dan post-test adalah 0,000 karena

Kolmogrov-Smirnov Sig > sig 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut juga berdistribusi normal.

Tabel 1.
Uji Paired T-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	T	p-value/sig (2-tailed)	Sig	Keterangan
Kelompok Kontrol	-2.803	0.000	0.05	Tidak berpengaruh
Kelompok Perlakuan	-2.730	0.000	0.05	Ada pengaruh

Dari tabel diatas didapatkan hasil nilai t kelompok kontrol adalah -2.803 dan p-value = 0,000 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan tidak ada pengaruh karena tidak diberikan perlakuan. Sedangkan nilai t kelompok perlakuan adalah -2.730 dan p-value = 0,000 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh yang sangat signifikan pada kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan congklak.

Teori tentang congklak Menurut Jarahita (2014: 18) mengemukakan bahwa congklak adalah permainan tradisional yang terbuat dari kayu atau plastik yang sangat baik digunakan dalam kemampuan berpikir siswa. Pengaruh permainan congklak untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu sangat berpengaruh sekali karena dapat membantu anak dalam meningkatkan belajar berhitung. Sedangkan pada peneliti terdahulu yaitu untuk meningkatkan anak memiliki kebutuhan yang khusus.

Penelitian ini selaras dengan teori diatas. Karena perhitungan analisis statistic uji independen didapatkan hasil $t = - 1.862$ dan nilai p-value 0,000 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara antara kelompok yang diberi perlakuan dengan menggunakan media congklak dengan tidak menggunakan media congklak. Perbedaan terlihat pada meningkatnya minat belajar siswa hal ini dibuktikan dengan mean dari pretest diperoleh skor 70.87, sedangkan mean posttest adalah dengan skor 91.88.

Ada perbedaan yang signifikan peningkatan minat siswa antara kelompok control dan kelompok eksperimen. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rerata pretes kelas kontrol 91,43 dan posttest kelas eksperimen sebesar 97,43 rerata pretest

kelas kontrol = 79,11, nilai rerata posttest kelas kontrol 91,89. Dengan demikian siswa yang mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan congklak memiliki peningkatan yang lebih tinggi secara signifikan disbanding dengan siswa yang mengikuti pembelajaran matematika tidak menggunakan congklak.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat siswa di SDIT AL FALAAH Sambu dapat ditingkatkan atau diatasi dengan menggunakan media congklak.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa , Media congklak efektif untuk meningkatkan kemampuan minat belajar matematika siswa kelas II SDIT AL FALAAH Sambu.

DAFTAR PUSTAKA

Danang Adi. 2010. *Penelitian Eksperimen*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, Sayful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nataliya Prima. *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan. Vol 03. No. 02. Januari 2015:343 - 358.

Nur Haerani. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*.

Purwanto. 2007. *Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sumekar. 2009. *Kesulitan Perkembangan Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta.

Tadtjana. *Contribution of Traditional Games to the Quality of Students' Relations and Frequency of Students' Socialization in Primary Education*. Croatian Journal Of Education. Vol. 16.