

Media Workbook Berbasis Contextual Teaching and Learning sebagai Media Pembelajaran Calistung pada Siswa SD

Rissa Prima Kurniawati

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Madiun

e-mail: rissa@unipma.ac.id

Abstrak

Pada masa pandemi covid 19 ini, pelaksanaan belajar-mengajar menjadi kurang maksimal. Guru melaksanakan proses pembelajaran melalui whatsapp. Guru meminta siswa membaca buku teks dan memberikan pekerjaan rumah yang ada di Lembar Kerja Siswa. Sehingga situasi pembelajaran yang dilaksanakan menjadi kurang berkesan dan membuat siswa menjadi malas untuk belajar. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan media *workbook* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) sebagai media pembelajaran calistung pada siswa SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R & D). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Purwosari 2, Kecamatan Kwadungan, Ngawi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Prosedur pengembangan pada penelitian ini dengan menggunakan pendekatan ADDIE meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Hasil validasi ahli materi sebanyak 90 %, hasil validasi ahli media sebanyak 90 %, dan hasil validasi ahli bahasa adalah 92 %. Adapun rata-rata hasil validasi tersebut adalah 90,67 dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon guru sebesar 98% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan hasil keseluruhan angket respon siswa sebesar 97,8% dengan kriteria sangat valid. Hasil tes evaluasi siswa kelas III menunjukkan bahwa 19 siswa (95%) memperoleh nilai diatas KKM, dan 1 siswa (5%) masih memperoleh nilai dibawah KKM.

Kata Kunci: *Contextual Teaching and Learning*, Pembelajaran Matematika, *Workbook*

Abstract

During this COVID-19 pandemic, the implementation of teaching and learning has become less than optimal. The teacher carries out the learning process via whatsapp. The teacher asks the students to read the textbook and give the homework that is in the Student Worksheet. So that the learning situation carried out becomes less memorable and makes students lazy to learn. The purpose of this study was to describe the development of workbook media based on Contextual Teaching and Learning (CTL) as a calistung learning media for elementary school students. The type of research used is Research and Development (R & D). The sample in this study were all third grade students at SDN Purwosari 2, Kwadungan District, Ngawi. Data collection techniques in this study used interview sheets, questionnaires, tests, and documentation. The development procedure in this study using the ADDIE approach includes Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The results of material expert validation are 90%, media expert validation results are 90%, and linguistic expert validation results are 92%. The average validation result is 90.67 with a very valid category. The results of the teacher's response questionnaire were 98% with very valid criteria. While the overall results of the student response questionnaire were 97.8% with very valid criteria. The results of the third grade student evaluation test showed that 19 students (95%) scored above the KKM, and 1 student (5%) still scored below the KKM.

Keywords : Contextual Teaching and Learning, Learning Mathematics, Workbook

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di dunia yang semakin maju, menyebabkan perlu dikembangkannya kemampuan sumber daya manusia. Pada masa sekarang ini, siswa membutuhkan beberapa keterampilan yaitu keterampilan dalam berpikir kritis, mampu menyelesaikan masalah, dan mampu berkomunikasi (Lestari et al., 2021; Salimi et al., 2021), mampu berkolaborasi, inovatif, dan memiliki kreativitas (Ahmadi et al., 2020; Anagün Assoc & Osmangazi Üniversitesi, 2018). Keterampilan tersebut sebaiknya dimiliki oleh individu, dan kan berguna dalam menyelesaikan masalah, salah satunya masalah dalam pelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu yang menarik. Di dalam matematika terdapat banyak hal yang membantu individu untuk menyelesaikan masalah. Matematika bukanlah suatu pelajaran yang rumit. Matematika merupakan dasar ilmu yang dipakai dalam semua pelajaran. Oleh karena itu, matematika berperan penting dalam logika, kemampuan bernalar, dan menghasilkan solusi yang digunakan untuk pelajaran-pelajaran yang lain (Pahrudin et al., 2020). Pada pembelajaran matematika merupakan suatu proses yang dinamik dan aktif dalam kegiatan-kegiatan matematika yang memberikan manfaat kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan bernalar, kritis, dan tepat dalam menyelesaikan permasalahan (Kartono & Shora, 2020; Sariningsih, 2014).

Pada pembelajaran matematika terdapat pembelajaran calistung. Pembelajaran calistung merupakan salah hal yang penting dalam pendidikan dasar. Pembelajaran calistung atau suatu kegiatan membaca, menulis, dan berhitung merupakan yang harus dikuasai siswa sekolah dasar. Dengan menguasai keterampilan calistung yang relevan siswa sekolah dasar akan dapat mempelajari bidang pembelajaran lain dikelas yang lebih tinggi tanpa kesulitan. Calistung adalah kemampuan dasar yang diajarkan di semua jenjang Pendidikan (Asiah, 2018; Zainah, 2019). Oleh karena itu, guru mampu menggunakan model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, dan media pembelajaran yang inovatif, yang sesuai dengan materi dan karakter siswanya.

Salah satu media inovatif adalah media *workbook* digital. *Workbook* merupakan buku kerja/latihan yang dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan dan tugas tugas yang terdapat ruang untuk menyelesaikannya. *Workbook* dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan selain buku wajib yang biasa di berikan guru kepada siswanya dalam proses belajar mengajar.

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah salah satu pendekatan yang berguna untuk menyesuaikan kebutuhan siswa. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* merupakan pendekatan dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan dan kebutuhan siswa (Rumidani et al., 2014). Pembelajaran kontekstual adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang mampu menghubungkan antara materi pembelajaran dan dunia kehidupan nyata siswa sehingga siswa dapat terhubung dan menerapkan kompetensi yang dihasilkan pada kehidupan sehari-hari (Pangemanan, 2020). Pendekatan ini selalu dapat menghubungkan pembelajaran dengan lingkungan sekitar sehingga siswa mengalami sendiri masalah yang terjadi di lingkungannya, dengan ini maka diharapkan siswa dapat lebih memahami dan mengingat mengenai materi yang dipelajarinya.

Berdasarkan hasil observasi yang lakukan di SDN Purwosari 2, Kecamatan Kwadungan, Ngawi, diketahui masih rendahnya kemampuan calistung pada siswa kelas III. Pada kelas III, masih ada siswa yang belum bisa menulis dan mengitung dengan lancar. Hal ini dapat terjadi karena pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton yaitu guru dalam mengajar belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Karena pandemi covid 19 ini, guru menyampaikan materi melalui *whatsapp* yaitu guru hanya meminta siswa membaca buku teks dan memberikan pekerjaan rumah. pekerjaan rumah tersebut ada di Lembar Kerja Siswa. Sehingga situasi pembelajaran yang dilaksanakan menjadi kurang berkesan dan membuat siswa malas belajar. Berdasarkan hasil ulangan harian, dapat diketahui 75 % nilai matematika siswa masih dibawah KKM. Hal ini terjadi karena kurangnya

pemanfaatan bahan ajar dan media dalam pembelajaran. Guru masih mengandalkan buku teks dan lembar kerja siswa yang ada di sekolah sebagai bahan ajar. Permasalahan yang telah dipaparkan di atas juga berpengaruh pada rendahnya kemampuan calistung siswa kelas III di SDN Purwosari 2, Kecamatan Kwadungan, Ngawi

Pada situasi pandemi covid 19 ini, media *workbook* ini sangat efisien digunakan mengingat media *workbook* yang digunakan adalah berbasis digital. Sehingga media pembelajaran *workbook* ini dapat menarik minat belajar siswa dan dapat menghindari siswa merasa bosan saat belajar berlangsung serta dapat lebih mudah memahami isi materi. Ditambah media *workbook* ini dapat membentuk siswa untuk belajar lebih mandiri. Tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan media *Workbook* berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) sebagai media pembelajaran calistung pada siswa SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media *Workbook* berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) sebagai media pembelajaran calistung pada siswa SD. Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R & D). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Purwosari 2, Kecamatan Kwadungan, Ngawi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur.

Angket dalam penelitian ini meliputi angket respon guru, angket respon siswa, dan angket validasi kelayakan yang ditujukan kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Analisis hasil angket ini menggunakan rumus sebagai berikut

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

(Akbar, 2013)

Keterangan:

V = Presentase validitas

TSe = Total skor empiris jumlah skor penilaian oleh validator

TSh = Total skor maksimum hasil validasi

Untuk kriteria hasil penilaian kelayakan dengan melihat tabel dibawah ini:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Skor Presentase	Keterangan
81,00% - 100,00%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00% - 80,00%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41, 00% - 60,00%	Kurang valid, perlu perbaikan besar
21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak bisa digunakan
00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan

(Akbar, 2013)

Teknik pengumpulan data yang ketiga adalah tes. Tes ditujukan kepada siswa untuk mengetahui pemahaman siswa setelah belajar dengan menggunakan media *workbook* berbasis CTL ini. Tes yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan soal pilihan ganda. Berikut adalah rumus untuk menghitung hasil tes siswa

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

(Bisriadi, 2020)

Teknik pengumpulan data selanjutnya adalah dokumentasi. Prosedur pengembangan pada penelitian ini dengan menggunakan pendekatan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* (Sugiyono, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media *Workbook* berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) sebagai media pembelajaran calistung pada siswa SD. *Workbook* ini dibuat menggunakan *flipbook*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III di SDN Purwosari 2, Kecamatan Kwadungan, Ngawi. Sebelum *workbook* ini diujikan ke siswa kelas III di SDN Purwosari 2, Kecamatan Kwadungan, Ngawi, *workbook* ini akan divalidasi oleh 3 ahli.

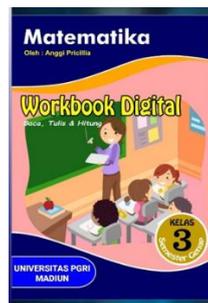
1. Hasil Angket Validasi

a. Hasil Angket Validasi Ahli Materi

Hasil angket validasi tersebut dihitung dengan rumus yang sudah ditentukan sebelumnya untuk mendapatkan hasil persentase. Berikut adalah perhitungan hasil angket validasi ahli materi:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$
$$V = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Hasil persentase yang diperoleh dengan menghitung rumus ialah 90%. Hasil tersebut jika dilihat pada tabel kriteria masuk pada kriteria sangat baik. Sehingga materi yang terdapat dalam media *workbook* berbasis CTL sangat layak untuk menambah wawasan siswa. Adapun revisi dari ahli materi adalah pada halaman sampul tidak perlu diberi nama SD, tetapi diganti dengan nama Universitas saja. Berikut ini tampilan perbaikan terhadap media *workbook* yang dikembangkan.



Gambar 1. Media *Workbook* berbasis CTL setelah revisi

b. Hasil Angket Validasi ahli media

Hasil angket validasi tersebut dihitung dengan rumus yang sudah ditentukan sebelumnya untuk mendapatkan hasil persentase. Berikut adalah perhitungan hasil angket validasi ahli media

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$
$$V = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Hasil persentase yang diperoleh dengan menghitung rumus ialah 90%. Hasil tersebut jika dilihat pada tabel kriteria masuk pada kriteria sangat baik. Sehingga media *workbook* berbasis CTL ini sangat layak dan menarik untuk dijadikan media belajar bagi siswa. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media adalah keseluruhan halaman pada media sudah bagus.

c. Hasil Angket Validasi ahli bahasa

Hasil angket validasi tersebut dihitung dengan rumus yang sudah ditentukan sebelumnya untuk mendapatkan hasil persentase. Berikut adalah perhitungan hasil angket validasi ahli bahasa:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$
$$V = \frac{46}{50} \times 100\% = 92 \%$$

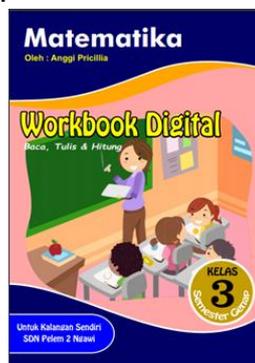
Hasil persentase yang diperoleh adalah 92% dengan kriteria sangat baik. Sehingga bahasa yang digunakan pada media *workbook* berbasis CTL sangat baik dan layak untuk siswa SD. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli bahasa adalah bahasa pada media *workbook* berbasis CTL sangat mudah dipahami oleh siswa kelas 3 SD.

Hasil persentase rata-rata keseluruhan yaitu 90,67 %. Dari hasil tersebut maka media *workbook* berbasis CTL dapat dikatakan sangat valid dan layak untuk dijadikan media belajar bagi siswa kelas III SD sehingga diharapkan dapat membantu menambah motivasi dan meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar matematika.

2. Analisis Desain Media *Workbook* Berbasis CTL

Media pembelajaran penting guna menunjang pembelajaran suatu materi di kelas. Melalui media pembelajaran dapat menambah motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. Oleh karena itu, diharapkan semua guru dapat membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakter yang dimiliki oleh siswa. Berdasarkan permasalahan di SDN Purwosari 2, Kecamatan Kwadungan, Ngawi yaitu masih terdapat sebagian siswa yang kemampuan calistungnya belum bisa mengikuti teman sekelas yang lainnya, guru hanya menyampaikan sebuah pelajaran melalui aplikasi *whatsapp* grub dan pemberian tugas berdasarkan buku dan LKS.

Workbook digital berbasis CTL ini di desain semenarik mungkin dengan halaman yang dapat di swipe seperti membuka buku cetak asli yang sebenarnya adalah media *digital*, warna halaman dan animasi yang bervariasi akan memotivasi siswa untuk lebih giat mengasah keterampilan calistungnya, serta terdapat video pembelajaran yang mempermudah siswa untuk memahami isi materi. Pada bagian akhir media *workbook* terdapat soal evaluasi yang berguna untuk mengetahui melatih pengetahuan siswa setelah belajar dengan *workbook* digital berbasis CTL. Berikut merupakan pemaparan isi dari *workbook* digital berbasis CTL.



Gambar 1. Cover *Workbook* Digital Berbasis CTL

Gambar 1 merupakan *cover* dari produk *workbook* digital berbasis CTL yang warna background-nya dominan biru kombinasi merah muda. Pada *cover* terdapat *background* kegiatan belajar mengajar, hal ini menggambarkan antusias siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang didalamnya terdapat gambar-gambar yang berwarna, dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dengan tujuan membentuk pembelajaran yang bermakna bagi siswa (Arif Nugroho et al., 2017; Wibowo & Esti Nilawati, 2015).



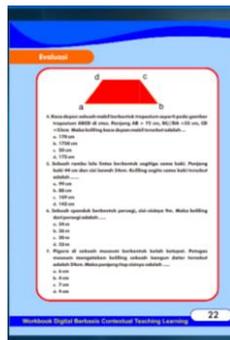
Gambar 2. Materi dalam *workbook* digital berbasis CTL

Pada gambar 2 adalah materi yang disajikan dalam media *workbook* berbasis CTL. Materi yang dijelaskan dalam media *workbook* berbasis CTL adalah pengertian bangun datar, bangun datar persegi panjang, persegi, jajar genjang, belah ketupat, trapesium, segitiga, layang-layang, dan lingkaran. Pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual dapat dicoba sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk melatih siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya dalam matematika (Lestari et al., 2021; Sulianto et al., 2008). Setiap halaman dalam media *workbook* berbasis CTL disajikan materi beserta contoh soal yang bertujuan untuk mempermudah siswa untuk memahami materi. Tidak lupa juga terdapat gambar yang beraneka warna pada materi tersebut sebagai ketertarikan siswa untuk belajar.



Gambar 3. Video pembelajaran

Gambar 3 di atas merupakan video pembelajaran yang terdapat dalam media *workbook* berbasis CTL. Dalam video tersebut berisi video dari materi yang akan disampaikan dengan menggunakan beberapa animasi yang menarik. Melalui video pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Selanjutnya, di dalam *workbook* ini juga terdapat soal latihan yang diberikan kepada siswa setiap belajar satu materi. Pentingnya latihan soal dalam proses belajar adalah bertujuan untuk membantu siswa dalam mencapai hasil optimal sesuai dengan kondisi dan potensi yang dimiliki siswa (Puryati Enung, 2017).



Gambar 4 Lembar Evaluasi

Pada Gambar 4 di atas merupakan lembar evaluasi dari media *workbook* berbasis CTL. Lembar evaluasi diletakkan diakhir media sebagai tes untuk mengasah kemampuan kognitif siswa kelas III setelah belajar dengan media *workbook* berbasis CTL. Lembar evaluasi tersebut merupakan soal *posttest* yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui kelayakan media *workbook* berbasis CTL. Soal tersebut berjumlah 20 butir dengan bentuk pilihan ganda. Siswa mengerjakan soal *posttest* tersebut dengan menggunakan media *google form*.

Media *workbook* berbasis CTL yang telah dikembangkan tentu memiliki kelebihan sebagai media belajar siswa kelas III. Yang pertama yaitu sebagai media yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan terhadap siswa kelas tiga pada materi bangun datar. Media *workbook* berbasis CTL dapat dibaca kapan saja dan dimana saja karena media tersebut bukan media cetak tetapi media yang berbentuk *file*. Media *workbook* berbasis CTL didesain sebagai media pembelajaran yang menarik, yaitu media yang didalamnya terdapat banyak gambar yang mendukung materi dan dibuat berwarna-warni untuk menarik perhatian siswa. Dalam media *workbook* berbasis CTL dilampirkan video pembelajaran animasi yang dapat digunakan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam pemahaman materi. Media *workbook* berbasis CTL dibuat menarik dengan bentuk *flipbook*.

3. Analisis Hasil Angket Guru dan Siswa

Peneliti mempersiapkan lembar angket respon guru yang akan diberikan kepada guru kelas. Setelah itu peneliti menghitung seberapa besar persentase yang diperoleh. Hasil penilaian respon guru dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Penilaian Angket Respon Guru

Uraian	Hasil Validator
Total skor empiris (TSe)	49
Total skor harapan (TSh)	50
Presentase validitas	98%

Berdasarkan tabel 2 diatas, menunjukkan skor yang diperoleh setelah uji coba produk sebesar 49 sedangkan skor harapannya sebesar 50. Hasil angket respon guru terhadap media *workbook* ini mencapai presentasi kevalidan sebesar 98% dengan kriteria "Sangat Valid". Hasil angket respon siswa menunjukkan skor yang diperoleh sebesar 1956. Hasil keseluruhan angket respon siswa setelah siswa belajar dengan menggunakan *workbook* ini mencapai persentase kevalidan sebesar 97,8% dengan kriteria "Sangat Valid".

4. Analisis Hasil Tes

Tes evaluasi siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru melalui media *workbook* ini. Hasil nilai tes evaluasi siswa kelas III menunjukkan bahwa 19 siswa (95%) memperoleh nilai diatas KKM, dan 1 siswa (5%)

masih memperoleh nilai dibawah KKM. Keseluruhan nilai tes evaluasi siswa kelas III SDN Purwosari 2, Kecamatan Kwadungan, Ngawi memperoleh rata-rata 84,5 sedangkan nilai *pretest* dari 20 siswa kelas III SDN Purwosari 2, Kecamatan Kwadungan, Ngawi mendapat rata-rata 63,25. Hal ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan media *workbook* ini, dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga bisa mendapatkan nilai yang bagus dalam pelajaran matematika. Setelah selesai melakukan evaluasi, peneliti melakukan wawancara kepada siswa dan guru. Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa guru dan siswa menyukai dan senang belajar dengan *workbook* ini.

SIMPULAN

Pada media *workbook* ini terdapat cover, daftar isi, materi, contoh soal, video pembelajaran, dan evaluasi. Media *workbook* ini didesain sedemikian rupa sehingga menjadi media pembelajaran menarik, yang sesuai dengan materi dan karakter siswa kelas III Sekolah Dasar. Hasil validasi ahli materi sebanyak 90 %, hasil validasi ahli media sebanyak 90 %, dan hasil validasi ahli bahasa adalah 92 %. Adapun rata-rata hasil validasi tersebut adalah 90,67 dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon guru sebesar 98% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan hasil keseluruhan angket respon siswa sebesar 97,8% dengan kriteria sangat valid. Hasil nilai tes evaluasi siswa kelas III menunjukkan bahwa 19 siswa (95%) memperoleh nilai diatas KKM, dan 1 siswa (5%) masih memperoleh nilai dibawah KKM. Keseluruhan hasil tes evaluasi siswa kelas III SDN Purwosari 2, Kecamatan Kwadungan, Ngawi memperoleh rata-rata 84,5 sedangkan nilai rata-rata *pretest* 63,25. Hal ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan media *workbook* ini, dapat membantu siswa dalam memahami materi dan menyelesaikan masalah matematika sehingga bisa mendapatkan nilai yang bagus dalam pelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., Mulyono, S. E., Al, A., Al-Ghamdi, R., & Harjunowibowo, D. (2020). *Comparative Study of the Development of Android-Based Flipped Classroom Model between Jeddah and Indonesia*. 10(2). <http://espedas.com>
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*.
- Anagün Assoc, Ş. S., & Osmangazi Üniversitesi, E. (2018). Teachers' Perceptions about the Relationship between 21st Century Skills and Managing Constructivist Learning Environments. In *International Journal of Instruction* (Vol. 11, Issue 4). www.e-iji.net
- Arif Nugroho, A., Wahyu Yunian Putra, R., Ganda Putra, F., Syazali, M., & Raden Intan Lampung, U. (2017). Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika. In *Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 8, Issue 2).
- Asiah, N. (2018). Pembelajaran Calistung Pendidikan Anak Usia Dini dan Ujian Masuk Calistung Sekolah Dasar di Bandar Lampung. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5(1), 19–42.
- Bisriadi. (2020). Meningkatkan Pemahaman Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri Model Mataram. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 295–306.
- Kartono, & Shora, R. Y. (2020). Effectiveness of process oriented guided inquiry learning with peer feedback on achieving students' mathematical reasoning capabilities. *International Journal of Instruction*, 13(3), 555–570. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13338a>
- Lestari, F. P., Ahmadi, F., & Rochmad, R. (2021). The implementation of mathematics comic through contextual teaching and learning to improve critical thinking ability and character. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 497–508. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.1.497>
- Pahrudin, A., Ahid, N., Huda, S., Ardianti, N., Putra, F. G., Anggoro, B. S., & Joemsittiprasert, W. (2020). The effects of the ECIRR learning model on mathematical reasoning ability in the curriculum perspective 2013: Integration on student learning motivation.

- European Journal of Educational Research*, 9(2), 675–685.
<https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.2.675>
- Pangemanan, A. (2020). Application of Contextual Teaching and Learning Approach on Statistics Material Against Student Results. *International Education Studies*, 13(4), 1. <https://doi.org/10.5539/ies.v13n4p1>
- Puryati Enung. (2017). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENYELESAIKAN SOAL LATIHAN MATEMATIKA MELALUI PEMBatasan WAKTU PADA SETIAP PERTEMUAN. *Jurnal PRISMA Universitas Suryakencana*, VI.
- Rumidani, N. M., Marhaeni, A. A. I. N., & Tika, I. N. (2014). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR CALISTUNG SISWA SEKOLAH DASAR* (Vol. 4).
- Salimi, M., Dardiri, A., & Sujarwo. (2021). The profile of students' social skills of Bengawan Solo elementary nature school. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 211–226. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.1.211>
- Sariningsih, R. (2014). Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP. In *InfinityJ urnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung* (Vol. 3, Issue 2). <https://doi.org/10.22460/infinity.v3i2.p150-163>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (19th ed.). Penerbit Alfabeta.
- Sulianto, J., Matematika, P., Ikip, F., & Semarang, P. (2008). *PENDEKATAN KONTEKSTUAL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR* (Vol. 4, Issue 2).
- West, J. (2018). Stimulating mathematical reasoning with simple open-ended tasks. In 37 *APMC* (Vol. 23, Issue 1).
- Wibowo, S., & Esti Nilawati, F. (2015). *MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI PENYERBUKAN PADA TUMBUHAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8* (Vol. 14, Issue 2).
- Zainah, I. R. (2019). IDEA: Jurnal Humaniora Efektifitas Metode Funcalistung Dalam Menumbuhkan Minat dan Kegemaran Mengenal Huruf Dan Angka (Studi Kualitatif Di Kelompok B TK Cahaya Indonesia Cimahi). *IDEA: Jurnal Humaniora*, 2(2), 204–217