



ELSE (Elementary
School Education
Journal)



This is an open access article
under the [Creative Commons](#)
[Attribution-ShareAlike 4.0](#)
[International](#) license.

OPEN ACCESS

e-ISSN 2597-4122
(Online)

p-ISSN 2581-1800
(Print)

*Correspondence:

Dina Marianah
dina.marianah.2421038@students.um.ac.id

Received: 03-02-2025

Accepted: 28-08-2025

Published: 31-08-2025

DOI

<http://dx.doi.org/10.30651/else.v9i2.26695>

Pembelajaran Terpadu Model *Webbed* Melalui Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Pemahaman Bilangan dan Kosakata Siswa Sekolah Dasar

Dina Marianah^{1*}, Sumarmi², Sri Rahayuningsih³, Ade Eka Anggraini⁴, Siti Faizah⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

Abstrak

Kemampuan awal dalam mengenal angka dan memahami kosakata merupakan fondasi penting dalam pengembangan literasi dan numerasi peserta didik kelas I SD. Sayangnya, pendekatan pembelajaran yang masih terpisah antar mata pelajaran membuat anak kurang tertarik dan mengalami kesulitan memahami konsep secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi penggunaan model pembelajaran terpadu tipe *Webbed* berbasis permainan edukatif sebagai cara yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan anak untuk meningkatkan pemahaman angka 1–10 dan penguasaan kosakata. Kegiatan pembelajaran menggunakan media seperti ular tangga angka, lompat angka, dan kartu bilangan, dengan mengangkat tema “Ayo Bermain Sambil Menenal Bilangan”. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa kelas I SDN Klampok II, Kecamatan Tongas, Kabupaten Probolinggo. Hasilnya menunjukkan peningkatan minat belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman bilangan dan penguasaan kosakata secara menyeluruh. Temuan ini mendukung penerapan model *Webbed* berbasis permainan edukatif sebagai pendekatan alternatif yang efektif dan menyenangkan untuk jenjang awal sekolah dasar.

Kata Kunci: pembelajaran terpadu; model *Webbed*; permainan edukatif; bilangan 1–10; kosakata; kelas I

Abstract

Early abilities in recognizing numbers and understanding vocabulary serve as a fundamental foundation in developing literacy and numeracy skills among first-grade elementary students. Unfortunately, the conventional subject-separated approach to learning often leads to a lack of student interest and difficulty in grasping concepts holistically. This study aims to explore the use of the *Webbed*-type integrated learning model based on educational games as a fun and developmentally appropriate method to improve students' understanding of numbers 1–10 and vocabulary mastery. Learning activities were conducted using media such as number snakes and ladders, number hopping, and number cards, under the theme “Let’s Play While Learning Numbers.” The research employed a descriptive qualitative method with data collection techniques including observation, interviews, documentation, and learning outcome tests. The study involved 32 first-grade students of SDN Klampok II, Tongas District, Probolinggo Regency. The results showed an increase in learning interest, active participation, and comprehensive understanding of numbers and vocabulary. These findings support the application of the *Webbed* model based on educational games as an effective and enjoyable alternative approach for early-grade elementary education.

Keywords: integrated learning; *Webbed* model; educational games; numbers 1–10; vocabulary; first grade

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan kemampuan literasi dan numerasi anak, terutama pada tahap awal seperti kelas I SD. Pada usia ini, anak sedang berada dalam fase perkembangan kognitif konkret-operasional, di mana pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan menyenangkan akan lebih mudah diterima dan diinternalisasi (Piaget, 1972). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur bermain sambil belajar menjadi sangat penting untuk mengembangkan keterampilan dasar seperti mengenal bilangan dan kosakata bahasa Indonesia.

Anak usia sekolah dasar, khususnya kelas I, memerlukan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara konvensional, tetapi juga mampu melibatkan peserta didik secara aktif agar pemahaman konsep dasar seperti bilangan 1–10 dan kosakata dapat terbentuk secara optimal (Hatima et al., 2025). Pembelajaran yang bermakna akan mendorong kreativitas dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, sehingga hasil belajar menjadi lebih baik.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Klampok II, sebuah sekolah dasar di Kecamatan Tongas, Kabupaten Probolinggo, yang memiliki populasi peserta didik sebanyak 32 anak kelas I SD. Fokus pada pendidikan dasar sangat relevan karena tahap ini merupakan fondasi penting dalam pengembangan kemampuan numerasi dan literasi (kosa kata) (Sundari et al., 2023). Literasi (kosa kata) dan numerasi dipandang sebagai kompetensi minimum yang harus dikuasai peserta didik untuk dapat belajar secara optimal (Muliastri Ketut, 2024).

Namun demikian, masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran satu arah dan kurang memanfaatkan media atau permainan edukatif. Akibatnya, pemahaman bilangan dan kosakata pada anak kelas I SD seringkali belum optimal. Hal ini terlihat dari hasil observasi di beberapa sekolah dasar, di mana peserta didik masih kesulitan mengenal

angka dan memperkaya kosakata secara kontekstual (Wati et al., 2014).

Model pembelajaran terpadu, khususnya tipe webbed, menawarkan pendekatan tematik yang menghubungkan berbagai mata pelajaran melalui satu tema sentral kontekstual (Wati et al., 2014). Pendekatan ini memudahkan peserta didik dalam memahami konsep secara utuh dan kontekstual, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Model webbed juga memfasilitasi pengembangan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kognitif, bahasa, dan sosial (Hatima et al., 2025; Wati et al., 2014).

Model pembelajaran terpadu tipe Webbed menggunakan pendekatan tematik yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran melalui suatu tema sentral yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Tema ini dikembangkan menjadi sub-sub tema yang saling terkait antar bidang studi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual bagi peserta didik (Sasmita et al., 2023; Muliati & Paramita, 2024).

Model Webbed berpusat pada peserta didik, menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan dan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk memahami konsep secara konkret dan abstrak (Sasmita et al., 2023).

Model ini menekankan prinsip *learning by doing* (belajar sambil melakukan), sehingga pembelajaran dirancang agar peserta didik dapat mengalami proses belajar yang berkesan dan memotivasi, meningkatkan keterampilan kognitif, psikomotorik, serta sikap positif selama proses belajar berlangsung (Sasmita et al., 2023; Muliati & Paramita, 2024).

Dengan menggunakan model Webbed, peserta didik memperoleh pandangan holistik terhadap materi pembelajaran yang tidak terpisah-pisah berdasarkan mata pelajaran, melainkan terpadu sehingga memudahkan pemahaman konsep secara menyeluruh dan

meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Sasmita et al., 2023; Muliati & Paramita, 2024).

Dalam konteks penelitian di SD Negeri Klampok II, penerapan model Webbed melalui permainan edukatif diharapkan dapat meningkatkan pemahaman bilangan 1–10 dan kosakata anak kelas I SD secara efektif, karena model ini sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik yang masih melihat segala sesuatu secara utuh dan membutuhkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan (Sasmita et al., 2023; Muliati & Paramita, 2024).

Jumlah peserta didik sebanyak 32 orang memungkinkan penerapan model pembelajaran yang interaktif dan personal sehingga guru dapat lebih mudah memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberikan pengalaman belajar langsung melalui permainan edukatif (Sasmita et al., 2023).

Permainan edukatif terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada anak usia dini dan sekolah dasar. Wahyuningtyas et al. (2024) menyatakan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses belajar. Motivasi yang tinggi ini sangat penting karena menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan belajar anak. Ketika anak merasa senang dan tertarik, mereka cenderung lebih fokus dan bersemangat dalam memahami materi pelajaran.

Selain meningkatkan motivasi, permainan edukatif juga membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Wati et al. (2014) menegaskan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat mengurangi kejenuhan peserta didik, sehingga mereka lebih mudah menyerap informasi dan konsep yang diajarkan. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya menjadi kewajiban, tetapi juga menjadi aktivitas yang dinikmati oleh anak-anak, yang secara tidak langsung meningkatkan kualitas pembelajaran.

Permainan edukatif juga memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam penerapannya.

Permainan ini dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, misalnya untuk pengenalan bilangan dan kosakata pada anak kelas I SD. Wahyuningtyas et al. (2024) menjelaskan bahwa permainan yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret dan nyata. Hal ini sangat membantu terutama bagi anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan kognitif awal.

Selain itu, permainan edukatif mendorong interaksi sosial antar peserta didik, yang sangat penting dalam perkembangan kemampuan komunikasi dan kerjasama. Wati et al. (2014) menambahkan bahwa melalui permainan kelompok, anak-anak belajar untuk berbagi, bergiliran, dan menghargai pendapat teman-temannya. Interaksi ini juga memperkuat pembelajaran karena peserta didik dapat saling membantu dan memperkaya pemahaman satu sama lain dalam konteks yang menyenangkan. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya menjadi kewajiban, tetapi juga menjadi aktivitas yang dinikmati oleh anak-anak..

Penggunaan permainan edukatif juga mendukung pengembangan berbagai aspek kecerdasan anak, seperti kecerdasan motorik, kognitif, dan emosional. Wahyuningtyas et al. (2024) menyebutkan bahwa permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan pemecahan masalah dapat merangsang perkembangan otak anak secara menyeluruh.

Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga membantu membentuk karakter dan keterampilan sosial yang penting bagi pertumbuhan anak. Sayangnya, meskipun banyak manfaatnya, implementasi pembelajaran terpadu model Webbed berbasis permainan edukatif di sekolah dasar masih belum optimal..

Wati et al. (2014) mengungkapkan bahwa banyak guru di tingkat SD belum memanfaatkan model Webbed secara maksimal dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pemahaman guru tentang cara mengintegrasikan berbagai mata pelajaran

dalam satu tema yang terpadu serta kurangnya kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik seperti permainan edukatif. Akibatnya, pembelajaran yang seharusnya menyenangkan dan bermakna menjadi kurang efektif dan kurang mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik secara menyeluruh.

Kendala lain yang dihadapi guru adalah kurangnya pelatihan dan pendampingan dalam merancang dan menerapkan model pembelajaran terpadu berbasis permainan edukatif. Menurut Rasidi & Setiawati (2015), banyak guru mengalami kesulitan saat menyusun RPP tematik integratif yang menggabungkan aktivitas permainan secara optimal.

Kesulitan ini bukan hanya terkait penyusunan RPP atau modul ajar, tetapi juga mencakup pemilihan media dan durasi pembelajaran yang tepat (Mardiyah & Nadiroh, 2024 ; Rasidi & Setiawati, 2015). Studi tersebut mengungkapkan bahwa guru sering menghadapi tantangan internal, seperti pengetahuan IPTEK yang terbatas dan kesiapan pedagogis dalam mengelola permainan yang bermakna,

Faktor eksternal seperti minimnya sumber daya dan dukungan sekolah Nafizaturrahmi et al. (2022) menyebutkan bahwa guru sering kesulitan karena lemahnya fasilitas, lembar RPP atau modul ajar yang kaku, dan kurangnya waktu layanan pendampingan, sehingga penerapan permainan edukatif kurang maksimal. Hal ini sejalan dengan temuan dari Utami et al. (2024) yang menunjukkan bahwa kendala seperti kurangnya sumber daya dan pelatihan membuat guru kesulitan mengintegrasikan APE secara efektif ke dalam pembelajaran tematik .

Studi oleh Anggraini, Nasirun, dan Yulisdeni (2024) juga menemukan bahwa guru PAUD menghadapi hambatan serupa dalam penggunaan APE karena kurangnya pengetahuan pedagogis dan keterampilan teknis. APE seringkali hanya digunakan sebagai pelengkap, bukan bagian utama dari strategi pembelajaran. Nasirun et al. (2021) juga

berpendapat bahwa APE seringkali hanya digunakan sebagai kegiatan tambahan bukan sebagai bagian utama strategi pembelajaran

Minimnya pelatihan berkelanjutan memperlebar kesenjangan antara teori dan praktik. Permainan edukatif yang seharusnya mendukung suasana belajar yang kontekstual dan menyenangkan justru jarang digunakan secara konsisten. Padahal, jika didampingi dengan tepat, permainan ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran tematik (Fatmawati, 2020; Nafizaturrahmi et al., 2022).

Dengan adanya kesenjangan tersebut, penelitian dan pengembangan model pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan permainan edukatif menjadi sangat penting. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi hambatan yang ada dan memberikan solusi praktis bagi guru dalam mengimplementasikan model Webbed secara efektif.

Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Upaya ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan saat ini yang menuntut inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran agar dapat menjawab tantangan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik yang semakin beragam.

Akibatnya, model pembelajaran webbed berbasis permainan edukatif belum mengalami implementasi optimal di kelas awal SD. Guru-guru seringkali kembali ke metode ceramah atau latihan soal konvensional karena merasa belum siap dengan kompleksitas desain pembelajaran integratif yang memerlukan kreativitas dan adaptasi materi yang intensif.

Maka, kebutuhan untuk menyediakan pelatihan, pendampingan, dan dukungan struktural bagi guru menjadi sangat mendesak. Sehingga penerapan model terintegrasi webbed yang dilengkapi permainan edukatif dapat dilaksanakan secara konsisten dan bermakna, bukan hanya sebagai tambahan simbolis semata.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji dan mengembangkan pembelajaran terpadu model webbed melalui permainan edukatif guna meningkatkan pemahaman bilangan 1–10 dan kosakata pada anak kelas I SD, sehingga dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan mutu pendidikan dasar di Indonesia (Wahyuningtyas et al., 2024; Wati et al., 2014; Hatima et al., 2025).

Sehingga, secara keseluruhan latar belakang artikel ini lebih menekankan pada pentingnya penggunaan model pembelajaran terpadu Webbed yang tematik, berpusat pada peserta didik, dan berbasis pengalaman langsung untuk meningkatkan pemahaman konsep dasar matematika dan bahasa pada anak kelas I SD dengan pendekatan yang menyenangkan dan bermakna (Sasmita et al., 2023; Muliati & Paramita, 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara rinci dan mendalam proses pembelajaran terpadu model Webbed melalui permainan edukatif dalam meningkatkan pemahaman bilangan 1–10 dan kosakata pada anak kelas I SD. Pendekatan ini dipilih karena fokus pada pemahaman konteks pembelajaran secara natural dan menggambarkan fenomena pembelajaran secara utuh (Marniati, 2018).

Desain yang digunakan adalah studi kasus. Studi kasus dipilih untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai penerapan model pembelajaran terpadu Webbed yang dikombinasikan dengan permainan edukatif dalam satu kasus kelas I SD. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana pembelajaran tersebut berlangsung dan bagaimana dampaknya terhadap pemahaman bilangan dan kosakata anak (Setiaty et al., 2017; Wati et al., 2014).

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas I SD yang mengikuti pembelajaran terpadu model Webbed melalui permainan edukatif.

Guru yang mengimplementasikan pembelajaran juga menjadi sumber data. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive untuk mendapatkan informasi yang relevan dan mendalam mengenai proses pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, antara lain: 1). Observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat interaksi peserta didik dengan media permainan edukatif dan model Webbed (Marniati, 2018; Setiaty et al., 2017). Wawancara mendalam dengan guru dan beberapa peserta didik untuk menggali pengalaman, persepsi, dan pemahaman mereka terhadap pembelajaran yang diterapkan (Setiaty et al., 2017). 3). Dokumentasi berupa catatan lapangan, foto kegiatan pembelajaran, dan hasil karya peserta didik sebagai bukti pendukung (Marniati, 2018; Wati et al., 2014).

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dengan cara mengorganisasi data, mengategorikan, dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh untuk menggambarkan proses dan hasil pembelajaran. Analisis dilakukan dengan teknik triangulasi data untuk meningkatkan validitas temuan, yaitu membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi (Setiaty et al., 2017).

Berikut pengembangan tahapan pelaksanaan penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan desain studi kasus pada pembelajaran terpadu model Webbed melalui permainan edukatif, yaitu :

1. Perencanaan Pembelajaran
 - a). Melakukan pemetaan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang relevan dengan materi bilangan 1–10 dan kosakata yang akan dipelajari.
 - b). Menentukan tema sentral yang kontekstual dan sesuai dengan pengalaman anak kelas I SD, misalnya tema "Aktivitas Permainan" yang mengintegrasikan bilangan dan kosakata.
 - c). Mengidentifikasi subtema dan konsep pembelajaran yang akan dipadukan dalam model Webbed, sehingga pembelajaran menjadi terpadu dan holistik.

d). Menyusun modul ajar berdasarkan pedoman Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan model Webbed dengan permainan edukatif sebagai media pembelajaran.

e). Menyiapkan perangkat pembelajaran seperti lembar aktivitas, media permainan edukatif, dan instrumen observasi serta wawancara untuk pengumpulan data (Muliati & Paramita, 2024; Setiaty et al., 2017).

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Melaksanakan pembelajaran dengan mengikuti tahapan model Webbed yang meliputi:

a). Tahap kontak dan curiositas, mengajak peserta didik mengamati objek atau alat pembelajaran yang berkaitan dengan bilangan dan kosakata. Objek atau alat pembelajaran yang digunakan antara lain, video pembelajaran, power point, gambar, dan permainan edukatif

b). Tahap elaborasi, peserta didik melakukan aktivitas permainan edukatif yang mengintegrasikan bilangan 1–10 dan kosakata secara interaktif, yaitu ular tangga, lompat angka dan kartu angka.

c). Tahap pengambilan keputusan, peserta didik mengidentifikasi dan menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari melalui permainan.

d). Tahap pengambilan intisari dan rekontekstualisasi, guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

e). Tahap penilaian, guru melakukan evaluasi proses dan hasil pembelajaran secara formatif.

Guru memfasilitasi dan memotivasi peserta didik agar aktif berpartisipasi dalam permainan edukatif sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna (Herni, 2015; Setiaty et al., 2017).

3. Pengamatan dan Pencatatan

a). Melakukan observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung dengan fokus pada aktivitas peserta didik, interaksi peserta didik dengan media permainan, dan respons terhadap model Webbed.

b). Mencatat secara sistematis setiap kejadian penting, kesulitan, dan keberhasilan yang dialami peserta didik selama pembelajaran.

c). Menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan untuk merekam aspek-aspek keterlibatan dan pemahaman peserta didik terkait bilangan dan kosakata.

d). Dokumentasi foto atau video kegiatan pembelajaran sebagai bahan pendukung analisis data (Muliati & Paramita, 2024; Setiaty et al., 2017).

4. Wawancara Mendalam

a). Melakukan wawancara semi-terstruktur dengan guru untuk menggali pengalaman, strategi, dan tantangan dalam menerapkan pembelajaran terpadu model Webbed melalui permainan edukatif.

b). Melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik terpilih untuk mendapatkan gambaran tentang persepsi mereka terhadap pembelajaran, motivasi, serta pemahaman materi bilangan dan kosakata.

c). Wawancara dilakukan secara terbuka dan fleksibel agar data yang diperoleh kaya dan mendalam (Muliati & Paramita, 2024; Sasmita et al., 2023).

5. Analisis Data dan Penyusunan Laporan

a). Mengorganisasi data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi secara sistematis.

b). Melakukan reduksi data dengan memilah informasi yang relevan dan mengelompokkan berdasarkan tema-tema utama terkait proses dan hasil pembelajaran.

c). Melakukan triangulasi data untuk meningkatkan validitas temuan dengan membandingkan data dari berbagai sumber.

e). Menyusun narasi deskriptif yang menggambarkan secara mendalam proses pembelajaran, interaksi peserta didik, serta dampak pembelajaran terhadap pemahaman bilangan dan kosakata.

f). Menyusun laporan hasil penelitian yang mencakup gambaran proses, temuan utama, serta rekomendasi untuk pengembangan pembelajaran selanjutnya (Muliati & Paramita, 2024; Sasmita et al., 2023; Setiaty et al., 2017).

Tahapan ini dirancang agar penelitian dapat menggambarkan secara komprehensif bagaimana pembelajaran terpadu model Webbed melalui permainan edukatif dapat

meningkatkan pemahaman bilangan 1–10 dan kosakata pada anak kelas I SD. Diharapkan metode ini dapat memberikan gambaran yang jelas dan mendalam tentang efektivitas pembelajaran terpadu model Webbed melalui permainan edukatif dalam meningkatkan pemahaman bilangan dan kosakata anak kelas I SD

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran terpadu model Webbed melalui permainan edukatif berlangsung dalam konteks alami kelas I SD, di mana interaksi peserta didik dengan media pembelajaran dan guru terjadi secara langsung dan natural. Hal ini memperkuat validitas data karena didapat dari situasi nyata tanpa manipulasi.

Data yang diperoleh berupa deskripsi mendalam mengenai proses pembelajaran, termasuk aktivitas peserta didik, respons terhadap permainan edukatif, dan dinamika kelas. Penyajian data berbentuk narasi yang menggambarkan secara rinci tahapan pembelajaran dan pengalaman peserta didik selama pembelajaran berlangsung (Malahati et al., 2023).

Fokus utama hasil penelitian adalah pada proses pembelajaran, bukan hanya hasil akhir. Peneliti menggambarkan bagaimana peserta didik mengalami pembelajaran bilangan dan kosakata secara bertahap melalui permainan, sehingga pemahaman mereka berkembang secara bertahap sesuai dengan model Webbed yang diterapkan.

Hasil penelitian juga menampilkan hubungan sebab-akibat yang jelas, yaitu bagaimana penggunaan permainan edukatif sebagai media pembelajaran secara langsung memengaruhi peningkatan pemahaman bilangan 1–10 dan kosakata pada peserta didik. Hubungan ini didukung oleh observasi dan wawancara yang mendalam (Kampus, 2023).

Data yang disajikan merupakan fakta yang diperoleh langsung dari lapangan, bukan sekadar opini atau asumsi. Peneliti melakukan pengamatan dan wawancara secara langsung sehingga hasilnya dapat dipertanggungjawabkan dan menggambarkan kondisi sebenarnya di kelas (Kampus, 2023).

Hasil penelitian menggambarkan karakteristik peserta didik secara lengkap, termasuk aspek usia, tingkat pemahaman awal, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Deskripsi ini membantu memberikan konteks yang jelas terhadap bagaimana pembelajaran model Webbed dan permainan edukatif diterima oleh peserta didik kelas I SD (Kampus, 2023).

Analisis data dilakukan secara induktif dengan mengorganisasi, mengkategorikan, dan menginterpretasikan data sehingga menghasilkan pemahaman yang komprehensif tentang proses pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menemukan makna dan pola yang muncul dari data lapangan (Malahati et al., 2023).

Penelitian ini juga menekankan pentingnya triangulasi data, yaitu penggabungan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, untuk meningkatkan keakuratan dan kredibilitas hasil. Dengan demikian, hasil penelitian memiliki bobot keilmuan yang kuat dan dapat dijadikan acuan dalam pengembangan pembelajaran (Leksono et al., 2013).

Hasil penelitian mendetail mencakup gambaran tentang bagaimana peserta didik menunjukkan peningkatan pemahaman bilangan dan kosakata secara kuantitatif dan kualitatif, misalnya melalui peningkatan kemampuan menyebutkan angka, mengenal kosakata baru, dan keterlibatan aktif dalam permainan edukatif (Kampus, 2023).

Secara keseluruhan, hasil penelitian memberikan gambaran yang utuh dan mendalam

tentang efektivitas pembelajaran terpadu model Webbed melalui permainan edukatif dalam konteks kelas I SD. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman konsep dasar matematika dan bahasa pada anak usia dini.



Gambar 1. Contoh Modul Ajar Terpadu Webbed



Gambar 2. Contoh PPT Terpadu Webbed

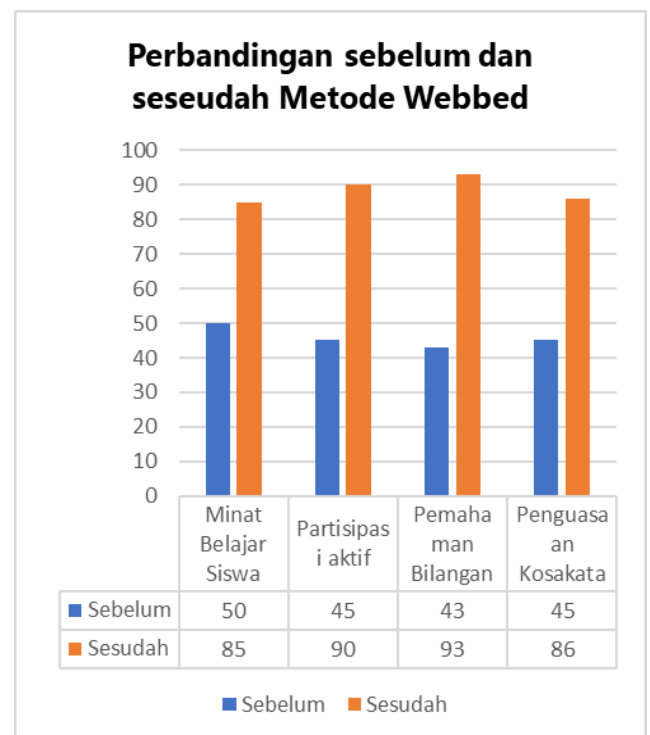


Gambar 3. Contoh Bahan Ajar Terpadu Webbed



Gambar 4. Contoh LKPD Terpadu Webbed

Berikut adalah grafik yang menunjukkan perkembangan keberhasilan siswa pada empat aspek utama sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran terpadu model Webbed berbasis permainan edukatif. Grafik ini menggambarkan peningkatan signifikan pada minat belajar, partisipasi aktif, pemahaman bilangan, dan penguasaan kosakata.



Gambar 5. Grafik peningkatan minat belajar, partisipasi aktif, pemahaman bilangan, dan penguasaan kosakata

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran terpadu dengan model Webbed yang berbasis permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan pemahaman bilangan 1–10 dan penguasaan kosakata siswa kelas I SD. Pendekatan ini menekankan keterpaduan antar mata pelajaran melalui tema kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Permainan seperti ular tangga angka, lompat angka, dan kartu bilangan menjadi media yang efektif dalam menjembatani konsep matematika dan bahasa secara simultan.

Model Webbed mendorong pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana siswa aktif terlibat dalam setiap proses belajar melalui aktivitas bermain. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Keterlibatan ini turut memperkuat kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi mereka sejak dini.

Dari sisi guru, penerapan model ini memberikan pengalaman baru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Meskipun masih ditemukan beberapa kendala seperti keterbatasan media atau pemahaman terhadap integrasi tema, guru yang didampingi secara tepat mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan adaptif. Hal ini membuka peluang peningkatan mutu pendidikan dasar melalui pengembangan profesionalisme guru yang berkelanjutan.

Secara keseluruhan, pembelajaran terpadu model Webbed berbasis permainan edukatif sangat direkomendasikan untuk diterapkan di kelas awal sekolah dasar. Tidak hanya efektif

dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek literasi dan numerasi, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang positif dan bermakna. Dengan dukungan pelatihan, media, dan pendampingan yang memadai, model ini berpotensi menjadi solusi inovatif dalam menjawab tantangan pembelajaran tematik di era Kurikulum Merdeka.

Saran yang dapat diberikan yaitu: guru perlu mendapatkan pelatihan dan pendampingan berkelanjutan dalam merancang pembelajaran terpadu berbasis permainan edukatif. Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan berupa fasilitas dan kebijakan yang mendukung pembelajaran kreatif. Penelitian lanjutan dapat mengembangkan model serupa untuk jenjang kelas berbeda atau kompetensi lainnya, sehingga manfaat pembelajaran terpadu semakin luas dan berdampak nyata bagi peningkatan mutu pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D., Delastri, Y., Sari, M., Islam, U., Mahmud, N., Batu, Y., Islam, U., Imam, N., Padang, B., Sekolah, B., & Dasar, S. (2024). *Dalam Mengembangkan Budaya Sekolah Di Sd*. 6(1), 17–23.
- Fatmawati, D. (2020). Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik di SD IT Rabbani Watampone. *Al - Qayyimah*, 3, 21–40.
- Hatima, Y., Fajrudin, L., Jatmiko, A. B., Jodiyariyan, R. A., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2025). *Analisis Penerapan Model Pembelajaran Terpadu Tipe Webbed Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 4(1), 67–78.
- Herni, S. (2015). *Penerapan Pembelajaran Ipa Terpadu Menggunakan Model Webbed Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Pada Tema Mengapa Tubuhku Bisa Merasakan Bab li Pembelajaran Ipa Terpadu*

- Model Webbed Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa A. Hakekat Pembelajaran IPA T. 8–49.*
- Kampus, D. (2023). Apa Itu Penelitian Deskriptif , Karakter , Ciri-Ciri dan Contohnya ? *Maukuliah Blog, October.*
- Leksono, S., Kualitatif, P., Ekonomi, I., Metode, M., Persada, R., Bab, J., & Eskriptif, A. M. E. D. (2013). *Pendekatan deskriptif.*
- Malahati, F., B, A. U., Jannati, P., Qathrunnada, Q., & Shaleh, S. (2023). Kualitatif : Memahami Karakteristik Penelitian Sebagai Metodologi. *Jurnal Pendidikan Dasar, 11*(2), 341–348. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.902>
- Mardiyah, L., & Nadiroh, N. (2024). Revolusi Pembelajaran: Permainan Edukatif Pendidikan Agama Islam. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan, 5*(3), 413–420. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i3.277>
- Marniati. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Webbed Untuk Meningkatkan Pengenalan Angka Anak Usia Dini. ii, 1–12.*
- Muliasitri, Erna, Ketut, N. (2024). Penguatan Literasi dan Numerasi Dalam Implementasi Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Hasil Penelitian, 3, 1–23.*
- Muliati, S., & Paramita, I. (2024). *Model Webbed Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. 2*(02).
- Nafizaturrahmi, N., Lestari, S., & Rokhimawan, M. A. (2022). Analisis Faktor Penghambat Guru dalam Pembelajaran Tematik di SD/MI. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 5*(1), 11–17. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i1.224>
- Nasirun, M., Suprpti, A., Daryati, M. E., & Indrawati, I. (2021). Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood, 4*(3), 200–206. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.150>
- Piaget, J. (1972). The Psychology of the Child. In *Basic Books* (Vol. 11, Issue 1). Basic Books. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari
- Rasidi, M. A., & Setiawati, F. A. (2015). Faktor-Faktor Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Tematik Integratif Di Sd Kota Mataram. *Jurnal Prima Edukasia, 3*(2), 155. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6504>
- Sasmita, E., Fitria, Y., & Erita, Y. (2023). Penggunaan Model Webbed Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume, 3*(2), 4737–4751. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0Ape nggunaan>
- Setiaty, R. P., Endang, B., & Plan, A. (2017). Pembelajaran Terpadu Model Webbed dalam Memotivasi Belajar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Permata Bunda Pontianak Timur. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Katulistiwa, 3*(7), 1–13.
- Sundari, S. A., Febriany, W. T., Darmawan, R., & Utami, W. T. P. (2023). Strategi Memperkuat Literasi Dan Numerasi Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Jurang Jero. *Jurnal Pendidikan UNIGA, 17*(2), 874. <https://doi.org/10.52434/jpu.v17i2.2663>
- Utami, D. T., Wahyuni, I. W., Alucyana, A., Raihana, R., Jannah, W., & Aziza, H. (2024). Implementasi Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal bagi Guru di Lembaga PAUD. *Natijah: Jurnal Pengabdian Pendidikan Islam, 1*(1), 12–16.

<https://doi.org/10.25299/njppi.2024.16396>

Wahyuningtyas, P., Mustofa, M., Anggraini, A. E., & Dewi, R. S. I. (2024). Pembelajaran Terpadu Tipe Webbed Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 233–239. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i3.472>

Wati, S., Syukri, M., & Wahyudi. (2014). Pengembangan alat permainan edukatif dalam pembelajaran model. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 1–16.