

Pembelajaran Terpadu Tipe *Webbed* Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar

*Putri Wahyuningtyas¹, Ma'ruf Mustofa², Ade Eka Anggraini³, Radeni Sukma Indra Dewi⁴
^{1,2}Program Studi Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang, Indonesia
Email: wahyuningtyasputri9@gmail.com

Article History: Submission: 2024-05-16 || Accepted: 2024-08-15 || Published: 2024-09-05
Sejarah Artikel: Penyerahan: 2024-05-16 || Diterima: 2024-08-15 || Dipublikasi: 2024-09-05

Abstract

The purpose of this study is to analyze and describe the barriers and effectiveness in the application of webbed type integrated learning tools based on traditional games that can be known from student activities, learning outcomes and student responses. This research uses the Hannafin and Peck development model which consists of three stages, namely the first stage of needs analysis, second design, third development and implementation. This research was conducted at SDN Toyoresmi, Kediri Regency. The research subjects were fifth grade students in the 2023/2024 school year with a total of 24 students consisting of a limited trial of 6 students and a broad trial of 18 students. The instruments used in this study were interviews, questionnaires, and the results obtained from the limited trial on learning outcomes obtained an average of 76.6 and 50% and the broad trial on learning outcomes obtained an average of 80 and 83.3%. From the questionnaire obtained, the average student also stated that webbed integrated learning based on traditional games that had been implemented was easy to follow, because it was supported by the way the teacher taught as well as BAT and LKPD so that students felt interested in participating in learning. The learning process at SDN Toyoresmi went well, but there were also obstacles that occurred regarding how to calculate the area and perimeter of the kite.

Keywords: *Integrated Learning; Webbed; Traditional Games.*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan hambatan dan keefektifan dalam penerapan perangkat pembelajaran terpadu tipe *webbed* berbasis permainan tradisional yang dapat diketahui dari aktivitas siswa, hasil belajar dan respon siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck yang terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap pertama analisis keperluan, kedua desain, ketiga pengembangan dan implementasi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Toyoresmi Kabupaten Kediri. Subjek penelitian adalah siswa kelas V tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 24 siswa yang terdiri dari uji coba terbatas 6 siswa dan uji coba luas 18 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, dan adapun hasil yang diperoleh dari uji coba terbatas pada hasil belajar diperoleh rata-rata 76,6 dan 50% dan uji coba luas pada hasil belajar diperoleh rata-rata 80 dan 83,3%. Dari angket yang diperoleh, rata-rata siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran terpadu *webbed* berbasis permainan tradisional yang sudah dilaksanakan dirasa mudah untuk mengikutinya, karena didukung dari cara guru mengajarnya serta BAT dan LKPD sehingga siswa merasa berminat dalam mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran di SDN Toyoresmi berjalan dengan baik, namun juga terdapat hambatan yang terjadi berkaitan cara menghitung luas dan keliling layang-layang.

Kata kunci: *Pembelajaran Terpadu; Webbed; Permainan Tradisional.*

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



I. PENDAHULUAN

Kebudayaan Negara, Pancasila, dan Undang-Undang Dasar 1945 menentukan sistem pendidikan Indonesia. Salah satu pilar utama kemajuan bangsa adalah pendidikan, yang berasal dari masyarakat demokratis, religius, dan mewarisi nilai-nilai budaya yang bertahan lama. Untuk membangun sistem pendidikan yang unggul, pendidikan dasar sangat penting. Kurikulum dianggap sebagai panduan dalam menyampaikan pengetahuan (knowledge transmission) oleh pendidik

kepada siswa. Dalam kurikulum jenjang pendidikan dasar, dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dengan mempertimbangkan tahapan perkembangan anak-anak, keselarasan dengan teknologi, lingkungan, dan seni.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Toyoresmi Kabupaten Kediri yang dilakukan pada Kamis, 04 April 2024 peneliti menemukan beberapa permasalahan bahwa di kelas V pembelajarannya cenderung monoton guru hanya menggunakan metode pembelajaran yang konvensional berupa ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas kepada siswa (Wadana & Husen, 2017). Sehingga saat pembelajaran siswa menjadi kurang aktif, kreatif dan kurang menarik. Sedangkan, pembelajaran tematik di sekolah dasar memiliki karakteristik konkrit, integratif, dan hirarkis (Indrawini et al., 2017; Weriyaniti et al., 2020). Jika guru telah mempersiapkan dan merencanakan dengan baik, pembelajaran tematik dapat berjalan dengan efektif dan efisien (Andika et al., 2016; Febriyanti & Seruni, 2015). Tugas guru juga mencakup menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa (Ardianingsih et al., 2017; Khofiatun et al., 2016). Oleh karena itu, pembelajaran akan lebih efektif jika didukung oleh alat pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan siswa usia sekolah dasar.

Model pembelajaran tipe *webbed* menggabungkan berbagai kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran ke dalam sebuah tema, dan kemudian menggunakan tema tersebut sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan berbagai mata pelajaran sekaligus secara tatap muka. Tujuan dari model ini adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menjadi pengalaman pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa (Armadi & Astuti, 2018; Marzuki, 2017). Model tematik sebagai alternatif dari pola organisasi materi yang sudah sangat tua dan lazim digunakan dalam dunia pendidikan adalah model pembelajaran terpadu tipe *webbed*, yang menekankan pada pola pengorganisasian materi yang terintegrasi dipadukan oleh suatu tema. Tema tersebut diambil dan dikembangkan dari luar mata pelajaran, tetapi sejalan dengan kompetensi dasar dan topik topik mata pelajaran (Armadi & Astuti, 2018; Yusuf & Wulan, 2015).

Tujuan pembelajaran terpadu tipe *webbed* termasuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi, meningkatkan keterampilan sosial, menumbuhkan sikap positif, mengembangkan kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan, dan memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan. Pembelajaran terpadu menekankan penggunaan konsep belajar dengan melakukan (Armadi & Astuti, 2018; Yusuf & Wulan, 2015). Pendekatan pembelajaran yang seperti ini diharapkan mampu memfasilitasi siswa untuk memahami dan menguasai materi pelajaran, sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk menskenariokan pengalaman belajar siswa karena ini mempengaruhi proses kebermaknaan mereka dan dapat berdampak pada hasil belajar mereka. Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa (Husada et al., 2020; Permadi & Adityawati, 2018): (1) faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri sendiri dan dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang; (2) faktor eksternal juga mempengaruhi proses belajar siswa, seperti faktor keluarga, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

Penelitian sebelumnya terkait dengan penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh (Marzuki, 2017) menemukan bahwa pembelajaran tematik model *webbed* berbasis saintifik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VI di sekolah dasar Kecamatan Pontianak Timur. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Armadi & Astuti 2018). menemukan bahwa pembelajaran terpadu model *webbed* berbasis budaya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VI di sekolah dasar Kecamatan Pontianak Timur. Untuk mewujudkan dan meningkatkan profil pemuda pancasila, kurikulum merdeka harus mengintegrasikan kearifan budaya lokal. Pendidikan budaya harus diperhatikan sebagai identitas warga negara Indonesia. Dengan mengacu pada Undang-undang Nomor 5 tahun 2017, mengenai kemajuan kebudayaan dapat dicapai dengan mengacu pada tujuan pengembangan nilai-nilai luhur budaya bangsa, mempertegas jati diri bangsa, dan pelestarian warisan budaya. Pelajaran seni masih kurang diperhatikan karena dianggap kurang penting dibandingkan dengan pelajaran ilmu presisi, yang menyebabkan kurangnya pemahaman mendalam tentang kebudayaan Indonesia. Ini jelas dapat dipahami karena sumber daya manusia yang menguasai materi tentang kebudayaan Indonesia yang kontekstual dan kegiatan yang mendukungnya masih terbatas. Upaya untuk meningkatkan pemahaman tentang budaya Indonesia memang ada, termasuk melalui kegiatan ekstrakurikuler

seni rupa dan seni tari.

Wau atau layang – layang termasuk salah satu seni rupa yang sudah jarang dimainkan oleh anak-anak. Permainan layang layang ini memiliki sejarah yang mengandung nilai-nilai lokal, pesan moral, dan kearifan lokal, yang akan membantu anak-anak memahami budaya (Almanfaluthi, 2020). Selain itu, menurut Putra (2020) permainan tradisional layang – layang diharapkan dapat menanamkan sikap dan keterampilan sebagai wadah rekreatif atau penyalur kreativitas anak. Hal ini memberikan kesempatan siswa untuk berpikir kreatif, meningkatkan kemampuan sosial, dan mengintegrasikan nilai-nilai yang ada di lingkungan mereka. Namun, permainan tradisional menurut (Pertiwi dan Aliyah, 2017) Beberapa telah punah, tetapi yang lain terancam hilang atau punah karena dampak globalisasi dan harmonisasi keragaman warisan budaya global (Jogen Boro dkk, 2015: 88). karena itu, pelestarian melalui konservasi budaya diperlukan. Ini dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran sekolah.

Dengan mempertimbangkan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk menawarkan solusi alternatif untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia secara lebih luas dan menumbuhkan semangat ke Indonesiaan. pembelajaran terpadu tipe webbed berbasis permainan tradisional akan mengacu pada visi dan misi universitas dalam pengamalan disiplin ilmu yang inovatif dan berakar pada kearifan lokal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan pembelajaran terpadu tipe webbed berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

II. METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck yang terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap pertama analisis keperluan, kedua desain, ketiga pengembangan dan implementasi. Selain itu, peneliti menggunakan pendekatan *sequential exploratory* merupakan kombinasi dari penelitian kualitatif-kuantitatif. Penelitian ini di laksanakan di SDN Toyoresmi kabupaten Kediri pada tanggal 04 April 2024. Subjek penelitian adalah siswa kelas V tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 24 siswa. Sedangkan subjek penelitian terdiri dari 6 siswa untuk subjek uji coba terbatas dan 18 siswa untuk uji coba luas. Teknik pengumpulan data; survei, observasi, eksperimen, dan data yang ada.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran terpadu tipe *webbed* berbasis permainan tradisional pada muatan seni rupa dan matematika kelas V sekolah dasar disajikan sebagai berikut:

Tabel.1 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Uji Coba Terbatas

No	Inisial	N				
		N1	N2	PHB	K	KK
1	AFA	80	90	10	T	
2	ADS	50	70	20	TT	
3	AFR	30	70	40	TT	50%
4	KRA	60	80	20	T	
5	KTC	50	70	10	TT	
6	LS	50	80	30	T	
Jumlah		320	460	130	3	
Rata-rata		53,3	76,6	21,6		

Keterangan:

N1: Nilai ulangan harian; N2 : Nilai hasil lembar penilaian; PHB : Peningkatan hasil belajar
K :Ketuntasan (KKM : > 70); KK : Ketuntasan Klasikal

Berdasarkan tabel 1 di ketahui bahwa nilai yang didapat sudah melampaui KKM yang ditetapkan di SDN Toyoremi kabupaten Kediri, sehingga dinyatakan tuntas. Pada tabel hasil lembar penilaian, diketahui nilai terendah yaitu 70 dan nilai tertinggi 90. Dengan demikian, ada

peningkatan sebanyak 21,6%. Sedangkan tes hasil belajar uji coba luas disajikan pada Tabel. 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Uji Coba Luas

No	Nama	N		PHB	K	KK
		N1	N2			
1	MRA	50	80	30	T	
2	MHA	50	60	10	TT	
3	NAF	50	80	30	T	
4	MNA	50	80	30	T	
5	NNA	50	80	30	T	
6	NAN	50	80	30	T	
7	PEA	40	70	30	TT	
8	PIR	50	80	30	T	
9	RAF	70	80	10	T	
10	RDA	70	90	20	T	
11	RRP	50	70	20	TT	
12	RDS	50	80	30	T	
13	REP	60	80	20	T	
14	RA	60	100	40	T	
15	RAA	50	80	30	T	
16	RIA	50	80	30	T	
17	VVA	60	90	30	T	
18	NA	30	80	50	T	
	Jumlah	940	1.440	530		
	Rata-rata	52,2	80	29,4		

Keterangan:

N1: Nilai ulangan harian; N2 : Nilai hasil lembar penilaian; PHB : Peningkatan hasil belajar
K :Ketuntasan (KKM : > 70); KK : Ketuntasan Klasikal

Dari tabel 2 dapat disimpulkan bahawa nilai yang didapat sudah melampaui KKM yang ditetapkan oleh SDN Toyoresmi kabupaten Kediri, maka dapat dikatakan tuntas. Pada tabel hasil belajar diketahui nilai terendah yaitu 80 dan nilai tertinggi adalah 100. Dengan demikian, ada peningkatan sekitar 29,4. Setelah pembelajaran selesai siswa diberikan angket berupa respon siswa pada tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Respon Siswa Pada Pembelajaran Uji Coba Terbatas

No	Pertanyaan	Senang	Tidak Senang	
1	Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti pembelajaran hari ini?	6	100%	-
2	Apakah kamu senang penyampaian materi yang sudah disampaikan hari ini?	6	100%	-
3	Apakah suasana di kelas dan diluar kelas menarik?	6	100%	-
4	Bagaimana perasaan kamu terhadap: a. Bahan Ajar Terpadu b. LKPD c. Tes Hasil Belajar	6	100%	-
5	Apakah kamu tertarik pada kekuatan pembelajaran hari ini?	6	100%	

Hasil dari pengisian angket pada uji coba terbatas tentang respon siswa terhadap pembelajaran terpadu tipe *webbed* berbasis permainan tradisional pada tabel 3. Diketahui bahwa 100% siswa senang mengikuti kegiatan pembelajaran, 100% senang penyampaian materi selama pembelajaran, 100% kegiatan pembelajaran menarik saat suasana di kelas dan di luar kelas, 100% siswa mampu memahami tentang BAT, LKPD, dan Tes hasil belajar, 100% siswa tertarik dalam kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Dari angket respon siswa

rata-rata siswa menyatakan bahwa pembelajaran terpadu tipe *webbed* berbasis permainan tradisional yang sudah dilaksanakan dirasa mudah untuk mengikutinya, karena didukung dengan guru mengajarkan BAT dan LKPD sehingga siswa berminat dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan pada hasil uji coba luas tentang respon siswa terhadap pembelajaran terpadu tipe *webbed* berbasis permainan tradisional pada tabel 4.

Tabel. 3. Rekapitulasi Respon Siswa Pada Pembelajaran Uji Coba Terbatas

No	Pertanyaan		Senang	Tidak Senang
1	Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti pembelajaran hari ini?	18	100%	-
2	Apakah kamu senang penyampaian materi yang sudah disampaikan hari ini?	18	100%	-
3	Apakah suasana di kelas dan diluar kelas menarik?	18	100%	-
4	Bagaimana perasaan kamu terhadap: a. Bahan Ajar Terpadu b. LKPD c. Tes Hasil Belajar	18	100%	-
5	Apakah kamu tertarik pada kekuatan pembelajaran hari ini?	18	100%	-

Hasil dari uji coba luas pada tabel 4. Menyatakan bahwa 100% siswa senang mengikuti kegiatan pembelajaran, 100% senang penyampaian materi selama pembelajaran, 100% kegiatan pembelajaran menarik saat suasana di kelas dan di luar kelas, 100% siswa mampu memahami tentang BAT, LKPD, dan Tes hasil belajar, 100% siswa tertarik dalam kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Dari angket respon siswa rata-rata siswa menyatakan bahwa pembelajaran terpadu tipe *webbed* berbasis permainan tradisional yang sudah dilaksanakan dirasa mudah untuk mengikutinya, karena didukung dengan guru mengajarkan BAT dan LKPD sehingga siswa berminat dalam kegiatan pembelajaran. Pada uji coba terbatas kegiatan pembelajaran berlangsung baik siswa dibagi menjadi 2 kelompok secara acak. Siswa memahami BAT yang dibagikan oleh guru. Namun terdapat hambatan tentang bangun layang-layang untuk mencari luas dan keliling. Peneliti mendiskusikan dengan guru untuk memberikan tayangan video cara menghitung luas dan keliling bangun layang-layang. Guru juga memberikan penjelasan terlebih dahulu sebelum siswa mengerjakan LKPD kelompok.

B. Pembahasan

Pada kegiatan uji coba luas pembelajaran di SDN Toyoresmi berjalan dengan baik. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa ikut serta dan aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Sasmita (2023) pembelajaran terpadu *webbed* menjadi lebih menarik karena mengintegrasikan materi pengerjaan dan pengalaman, sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan kreatif. Selain itu, siswa mampu menyebutkan alat dan bahan untuk membuat permainan tradisional seperti layang atau wau. Disajikan pada gambar berikut ini.



Gambar. 1 Membuat dan mempresentasikan layangan atau wau

Pada gambar diatas. Siswa mampu membuat layang – layang tanpa bantuan guru. Setelah layangan selesai, kemudian siswa menghias layangan dengan mengecat menggunakan cat air dengan kreativitas siswa. Namun, adapula hambatan yang terjadi terkait materi bangun layang-layang seperti luas dan keliling. Untuk mengatasinya peneliti

mendiskusikan dengan guru untuk memberikan tayangan video cara menghitung luas dan keliling layangan, peneliti perlu mengadakan wawancara terhadap guru kelas, supaya perbaikan yang dilakukan peneliti dapat membantu siswa dalam mengetahui luas dan keliling layang-layang. Selanjutnya bersama kelompok mempresentasikan hasil pembuatan permainan tradisional yang dibuat didepan kelas.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas SDN Toyoresmi dapat belajar lebih baik dengan menerapkan pembelajaran terpadu tipe *webbed* berbasis permainan tradisional. Selain meningkatkan hasil belajar model ini, penelitian ini juga dapat membantu siswa memahami konsep menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, meningkatkan keterampilan kognitif dan psikomotorik siswa untuk menemukan materi di balik permainan, menumbuhkan sikap positif siswa selama proses belajar, dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, salah satu hal positif adalah siswa dapat belajar mandiri dalam membuat layang layang dengan kreativitas masing masing.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pembelajaran terpadu tipe *webbed* terdapat saran yang diperlukan peneliti sebagai berikut (1) bagi guru, guru harus memahami setiap pembelajaran terpadu yang menggunakan tipe *webbed*, (2) bagi siswa pembelajaran terpadu menggunakan tipe *webbed* memudahkan siswa untuk saling berinteraksi dengan teman dan memahami materi, (3) bagi sekolah supaya guru mendapat dukungan dari sekolah untuk menerapkan pembelajaran terpadu menggunakan tipe *webbed* dengan fasilitas yang mendukung tercapainya pembelajaran yang efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Andika, K., Suparno, & Saptono, A. (2016). Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X Di SmaNegeri 89 Jakarta. *Econosains Jurnal Online Ekonomi Dan Pendidikan*, 14(1), 98–112. <https://doi.org/10.21009/econosains.0141.08>
- Anhar, A., Irawan, E., & Rusdin, R. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 8 sampai 11 Tahun di Desa Nunggi. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(3), 239–244. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i3.180>
- Ardianingsih, F., Mahmudah, S., & Rianto, E. (2017). Peran Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Khusus Pada Sekolah Luar Biasa Di Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 14–20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26740/jp.v2n1.p21-30>
- Armadi, A., & Astuti, Y. P. (2018). Pembelajaran Terpadu Tipe *Webbed* Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(2), 185–195. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i2.3282>
- Almanfaluthi & Juniar.(2020). Konsep motion graphics pengenalan layang – layang sebagai budaya bangsa. *Jurnal desain*.https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/viewFile/5361/3077 .
- Khofiatun, Akbar, S., & Ramli, M. (2016). Peran Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1(5), 984–988. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i5.6336>
- Marzuki. (2017). Pembelajaran Tematik Model *Webbed* Berbasis Saintifik Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Di SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(2), 159– 168. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um009v26i22017p15>

- Putra, A. P & Junianti D. (2020) . Nilai Edukasi permainan tradisional layang – layang masyarakat banten masa pandemi covid-19. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/9974>.
- Sasmita, E, Fitria Y, & Erita Y. (2023) Penggunaan Model Webbed Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Temati Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Of Social Science Research*.
- Wardana, L. A. & Husen C. (2017). Implementasi Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Peajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. 3(1).
- Yusuf, M., & Wulan, A. R. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Pembelajaran Tipe Shared dan Webbed untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 1(2), 19–26. <https://doi.org/10.21009/1.01204>