



REVITALISASI NILAI SDGs DALAM PEMBELAJARAN IPS: PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS LITERASI LINGKUNGAN

Santi Ulfi Sana, Ferani Mulyaningsih
Universitas Negeri Semarang
e-mail: santiulfi@students.unnes.ac.id

Diterima: 14/06/2026; Direvisi: 18/06/2026; Diterbitkan: 30/06/2026

ABSTRAK


Penelitian ini dilatarbelakangi dari kondisi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang cenderung masih berfokus pada aspek teoritis dalam membahas isu-isu global, termasuk Sustainable Development Goals (SDGs), sehingga belum mampu memberikan pengalaman belajar yang nyata bagi peserta didik, sehingga minat belajar dan nilai belajar menurun. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang berbasis literasi lingkungan dengan mengintegrasikan indikator-indikator spesifik SDGs. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D), yang meliputi tahap perancangan, pengembangan, validasi, serta pengujian efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga yang dikembangkan memenuhi kriteria. Pada penelitian ini menggunakan kelas 7B SMP Sirojuth Tholibin Kersan sebagai subjek uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan memenuhi kriteria valid. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor 93% dan hasil validasi oleh ahli media mencapai 93%, keduanya berada dalam kategori "sangat baik". Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini memperoleh respon positif dari siswa sebesar 93% yang termasuk kategori "sangat baik", dan respon guru sebesar 92% yang juga dikategorikan "sangat baik". Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga terbukti valid dan dapat membantu proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan lebih melibatkan siswa.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Pengembangan, Ular Tangga, Ilmu Pengetahuan Sosial, SDGs*

ABSTRACT

This research is motivated by the condition of Social Sciences (IPS) learning which tends to still focus on theoretical aspects in discussing global issues, including the Sustainable Development Goals (SDGs), so that it has not been able to provide real learning experiences for students, resulting in decreased interest in learning and learning grades. Based on this, this study aims to develop learning media in the form of a snakes and ladders game based on environmental literacy by integrating specific SDGs indicators. The method used in this study is Research and Development (R&D), which includes the stages of design, development, validation, and testing the effectiveness of the media. The results showed that the snakes and ladders media developed met the criteria. In this study, class 7B of Sirojuth Tholibin Kersan Middle School was used as the test subject. The results showed that the snakes and ladders learning media developed met the valid criteria. The validation results by material experts obtained a score of 93% and the validation results by media experts reached 93%, both of which are in the "very good" category. Furthermore, the trial results showed that this media received a positive response from students of 93%, which is categorized as "very good," and a response from teachers of 92%, which is also categorized as "very good." Based on these research results,

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

 <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.12645>



it can be concluded that the snakes and ladders learning media is proven valid and can help the learning process become more enjoyable and more engaging for students.

Keywords: *Development Learning Media, Snakes and Ladders, Social Sciences, SDGs.*

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sebagai fondasi dalam membentuk sumber daya manusia yang mampu beradaptasi terhadap dinamika sosial, ekonomi, dan lingkungan pada abad ke-21. Proses pembelajaran tidak lagi hanya diarahkan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan pengambilan keputusan berdasarkan berbagai persoalan nyata yang dihadapi masyarakat (McParker, 2023). Dalam konteks tersebut, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki posisi strategis karena memfasilitasi peserta didik untuk memahami hubungan antarmanusia dengan lingkungan sosial, budaya, ekonomi, dan geografis secara terpadu. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diharapkan tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga mampu mengembangkan sikap, nilai, dan keterampilan sosial yang diperlukan dalam menghadapi perubahan zaman (Anwar et al., 2020). Oleh karena itu, pembelajaran IPS perlu dirancang secara kontekstual agar mampu menghubungkan materi dengan berbagai permasalahan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu isu global yang perlu diintegrasikan ke dalam pembelajaran adalah *Sustainable Development Goals (SDGs)* sebagai agenda pembangunan berkelanjutan yang menekankan keseimbangan antara aspek sosial, ekonomi, dan lingkungan. Integrasi nilai-nilai SDGs dalam kurikulum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami berbagai tantangan global sekaligus membangun kesadaran dalam mewujudkan kehidupan yang lebih berkelanjutan sejak usia sekolah (Albareda-Tiana et al., 2024). Penguatan nilai keberlanjutan melalui pendidikan juga menjadi langkah penting untuk membentuk perilaku yang bertanggung jawab terhadap lingkungan serta mendorong peserta didik berpartisipasi dalam penyelesaian berbagai persoalan sosial di tingkat lokal maupun global (Pal et al., 2022). Dengan demikian, pembelajaran IPS memiliki peluang yang besar untuk menginternalisasikan nilai-nilai SDGs karena materi yang dipelajari berkaitan erat dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan di sekitarnya.

Meskipun memiliki peran yang penting, implementasi pembelajaran IPS di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan. Pembelajaran masih cenderung berorientasi pada penyampaian materi sehingga peserta didik lebih banyak menerima informasi dibandingkan membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang dibutuhkan dalam menghadapi isu-isu pembangunan berkelanjutan. Akibatnya, materi yang berkaitan dengan lingkungan sering dipahami sebagai konsep yang bersifat teoritis dan belum mendorong peserta didik untuk menghubungkannya dengan permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar. Situasi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menjadikan peserta didik sebagai pelaku aktif dalam proses belajar (Agustyaningrum et al., 2022).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan pembelajaran berdasarkan pendekatan konstruktivisme yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Pendekatan ini memandang bahwa pengetahuan dibangun melalui proses menghubungkan pengalaman baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Dewi & Fauziati, 2021). Interaksi antarpeserta



didik, diskusi kelompok, dan pemberian bantuan belajar secara bertahap juga menjadi bagian penting dalam membantu terbentuknya pemahaman konseptual yang lebih mendalam (Suoth et al., 2022). Oleh karena itu, pembelajaran IPS memerlukan aktivitas belajar yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi, berdiskusi, serta menemukan konsep melalui pengalaman belajar secara langsung.

Implementasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik tidak dapat dilepaskan dari pemanfaatan media yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif selama proses belajar. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang memungkinkan peserta didik mengamati, berdiskusi, memecahkan masalah, serta mengaitkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman secara bertahap sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir, bekerja sama, dan mengambil keputusan. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung terciptanya pembelajaran IPS yang kontekstual sekaligus mampu menginternalisasikan nilai-nilai keberlanjutan secara lebih bermakna.

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Pembelajaran yang memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai persoalan nyata dinilai lebih efektif dalam membangun kemampuan berpikir tingkat tinggi dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian informasi (Setiyaningsih & Subrata, 2023). Pendekatan konstruktivistik juga memperkuat integrasi pendidikan berkelanjutan karena peserta didik didorong untuk menganalisis permasalahan lingkungan, mempertimbangkan berbagai alternatif solusi, serta membangun kesadaran terhadap dampak setiap tindakan yang dilakukan (Dziubaniuk & Nyholm, 2021). Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menghasilkan peningkatan aspek kognitif, tetapi membentuk sikap dan tanggung jawab sosial yang menjadi bagian penting dalam implementasi nilai-nilai SDGs (Saefudin et al., 2021).

Berbagai upaya pengembangan media pembelajaran telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, namun sebagian besar masih berfokus pada peningkatan hasil belajar atau motivasi belajar tanpa mengintegrasikan nilai-nilai pembangunan berkelanjutan secara sistematis ke dalam aktivitas pembelajaran. Padahal, penguatan literasi lingkungan tidak cukup dilakukan melalui penyampaian materi, tetapi perlu diwujudkan melalui pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik berinteraksi, berdiskusi, dan mengambil keputusan berdasarkan persoalan yang dekat dengan kehidupan mereka. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menarik dari sisi penyajian, tetapi juga mampu menginternalisasikan nilai-nilai SDGs melalui aktivitas belajar yang kontekstual dan berorientasi pada pembentukan karakter peserta didik.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbasis literasi lingkungan sebagai inovasi pembelajaran IPS yang mengintegrasikan nilai-nilai *Sustainable Development Goals* (SDGs) ke dalam mekanisme permainan. Media yang dikembangkan dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, serta membantu menghubungkan konsep-konsep IPS dengan berbagai persoalan lingkungan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pengembangan media ini diharapkan pembelajaran IPS tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mampu menumbuhkan kesadaran, kepedulian, dan tanggung jawab peserta didik terhadap keberlanjutan lingkungan sebagai bagian dari pembentukan warga negara yang berkarakter.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk menghasilkan media pembelajaran ular tangga berbasis literasi lingkungan yang mengintegrasikan nilai-nilai *Sustainable Development Goals* (SDGs) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Model ADDIE dipilih karena menyediakan tahapan pengembangan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk, sehingga sesuai untuk pengembangan media pembelajaran yang valid, praktis, dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Tahap analysis dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru IPS, serta penyebaran angket kebutuhan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan media. Tahap design meliputi penyusunan indikator materi, perancangan papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, aturan permainan, serta penyusunan instrumen penilaian. Selanjutnya, tahap development dilakukan dengan membuat prototipe media kemudian divalidasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media guna memperoleh masukan terhadap aspek isi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan media. Perbaikan produk dilakukan berdasarkan saran validator sebelum diimplementasikan pada peserta didik.

Tahap implementation dilaksanakan di SMP Sirojuth Tholibin Kersan dengan melibatkan peserta didik kelas VII B yang berjumlah 32 orang sebagai subjek uji coba. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Instrumen validasi ahli dan respon guru menggunakan skala Likert lima tingkat, sedangkan angket respon peserta didik menggunakan skala Guttman untuk memperoleh informasi mengenai kepraktisan media selama digunakan dalam pembelajaran.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor hasil validasi ahli, respon guru, dan respon peserta didik dihitung menggunakan rumus persentase, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan media. Sementara itu, data kualitatif berupa hasil observasi, wawancara, dan saran validator dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media pembelajaran ular tangga berbasis literasi lingkungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga berbasis literasi lingkungan yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi *Pembiasaan Diri untuk Melestarikan Lingkungan* di kelas VII SMP. Media dikembangkan sebagai sarana pembelajaran yang mengintegrasikan konsep IPS dengan nilai-nilai *Sustainable Development Goals* (SDGs) sehingga peserta didik tidak hanya mempelajari materi secara konseptual, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual melalui aktivitas bermain. Pengembangan media diarahkan agar mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sekaligus memfasilitasi terbentuknya kesadaran terhadap berbagai persoalan lingkungan.

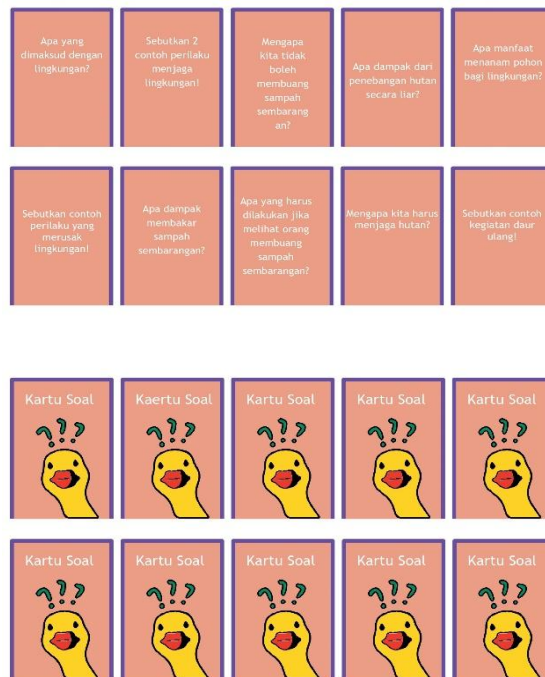
Produk yang dihasilkan terdiri atas beberapa komponen yang saling terintegrasi, yaitu papan permainan, kartu soal, dan kartu tantangan. Setiap komponen dirancang untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran melalui aktivitas yang mendorong peserta didik

membaca informasi, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta menyelesaikan berbagai tantangan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Pengembangan media juga mempertimbangkan aspek visual, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Pemilihan ilustrasi, warna, ukuran media, serta tata letak setiap komponen dirancang agar menarik perhatian peserta didik sekaligus memudahkan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Desain media pembelajaran ular tangga berbasis literasi lingkungan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Permainan Ular Tangga

Bagian	Tampilan	Deskripsi
<p>Papan Permainan</p>		<p>Papan ular tangga didesain dengan ukuran yang cukup besar, yaitu 80 cm x 80 cm, yang berisikan 100 kotak. Papan ini didesain seperti permainan ular tangga pada biasanya, Di dalamnya sudah terdapat cara bermain dan aturan permainan.</p>
<p>Kartu Tantangan</p>		<p>Kartu tantangan berisi tantangan yang harus dilakukan oleh pemain apabila pemain berhenti di kotak tantangan. Kartu ini didesain di depan dan di belakang dan disertai dengan gambar yang lucu.</p>

Kartu Soal



Kartu soal berisi soal yang harus dijawab oleh pemain apabila pemain berhenti di kotak soal. Kartu ini didesain di depan dan di belakang. Soal yang diberikan mengenai materi yang dibahas.

Berdasarkan Tabel 1, media ular tangga dirancang sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dengan materi IPS berbasis literasi lingkungan. Setiap komponen media memiliki fungsi yang saling melengkapi, yaitu papan permainan sebagai alur pembelajaran, kartu soal untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi, dan kartu tantangan untuk mendorong peserta didik menerapkan konsep yang dipelajari dalam situasi kontekstual. Kombinasi ketiga komponen tersebut menciptakan aktivitas belajar yang lebih interaktif karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir, berdiskusi, dan memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan isu lingkungan. Dengan demikian, media yang dikembangkan diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPS yang mengintegrasikan nilai-nilai Sustainable Development Goals (SDGs).

Penilaian tingkat kevalidan media pembelajaran ular tangga dilakukan oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi pembelajaran. Validator yaitu dosen dari Universitas Negeri Semarang serta dua guru dari SMP Sirojuth Tholibin Kersan. Adapun hasil penilaian dari para validator tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validator	Presentase	Kriteria
Ahli Media 1	90%	Sangat Baik
Ahli Media 2	94%	Sangat Baik
Rata-Rata	92%	Sangat Baik
Ahli Materi 1	94%	Sangat Baik
Ahli Materi 2	96%	Sangat Baik
Rata-Rata	95%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, penilaian terhadap media melalui angket menunjukkan bahwa persentase rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 92% dengan kategori “sangat baik”. Sementara itu, hasil validasi pada aspek materi menunjukkan persentase rata-rata sebesar 95% yang juga termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil validasi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi Pembiasaan Diri untuk Melestarikan Lingkungan.

Selain itu, terdapat penilaian terhadap tingkat kepraktisan produk serta analisis tanggapan guru dan siswa terkait penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam mata pelajaran IPS dengan materi Pembiasaan Diri untuk Melestarikan Lingkungan. Pengumpulan data dilakukan melalui angket respons guru dan perhitungan skor yang diperoleh. Adapun hasil penilaian dari kepraktisan produk tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Respons Guru dan Respons Siswa Kelas 7B SMP Sirojuth Tholibin Kersan

Aspek	Jumlah	Presentase	Kriteria
Hasil Angket Respons Guru	1	98%	Sangat Baik
Hasil Angket Respons Siswa	32	93%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga memperoleh tanggapan yang sangat positif dari guru dengan persentase sebesar 98% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Selain itu, respons siswa juga menunjukkan hasil yang sangat baik dengan persentase sebesar 93%. Berdasarkan hasil validasi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga pada materi Pembiasaan Diri untuk Melestarikan Lingkungan dapat diterima dengan sangat baik oleh guru maupun siswa serta mampu mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran ular tangga pada materi Pembiasaan Diri untuk Melestarikan Lingkungan dinyatakan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Penilaian dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS. Selain itu, tanggapan guru dan siswa yang sangat positif menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Pembahasan

Rancang Bangun Media Ular Tangga Berbasis Literasi Lingkungan

Pengembangan media ular tangga berbasis literasi lingkungan dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan pembelajaran IPS yang mampu menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata peserta didik. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih didominasi oleh penyampaian materi secara konvensional belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar. Kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik lebih banyak menerima informasi daripada membangun pemahamannya melalui aktivitas belajar yang bermakna. Oleh karena itu, pengembangan media permainan dipilih sebagai alternatif untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif tanpa menghilangkan substansi materi pembelajaran.



Pemilihan permainan ular tangga tidak hanya didasarkan pada karakteristiknya yang mudah digunakan, tetapi juga pada kemampuannya menciptakan interaksi antar peserta didik selama proses pembelajaran. Setiap langkah permainan menuntut peserta didik untuk membaca informasi, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, serta mendiskusikan jawaban yang diperoleh sehingga proses belajar berlangsung secara aktif. Karakteristik tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Media permainan juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Rahma & Asih, 2024).

Keunggulan media yang dikembangkan tidak hanya terletak pada bentuk permainannya, tetapi juga pada integrasi nilai-nilai *Sustainable Development Goals* (SDGs) ke dalam setiap komponen pembelajaran. Kartu soal dan kartu tantangan dirancang untuk mengarahkan peserta didik untuk mengenali berbagai persoalan lingkungan sekaligus mempertimbangkan alternatif tindakan yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, aktivitas bermain tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media refleksi yang membantu peserta didik memahami keterkaitan antara materi IPS dengan isu-isu pembangunan berkelanjutan. Integrasi semacam ini memperkuat fungsi pembelajaran sebagai sarana untuk membangun kesadaran terhadap tanggung jawab sosial dan lingkungan melalui pengalaman belajar yang kontekstual (Twyford et al., 2024).

Rancangan media yang dikembangkan juga menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menjadi sarana untuk menghubungkan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam pembelajaran IPS. Peserta didik tidak hanya dituntut memahami konsep, tetapi juga diajak bekerja sama, berkomunikasi, dan mengambil keputusan selama permainan berlangsung. Aktivitas tersebut menciptakan pengalaman belajar yang lebih komprehensif karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata. Pengembangan media yang mengintegrasikan pembelajaran IPS dengan nilai-nilai sosial dan keberlanjutan ini memperlihatkan bahwa inovasi pembelajaran tidak cukup berorientasi pada aspek teknis media, tetapi juga harus mampu memperkuat pembentukan karakter dan tanggung jawab peserta didik sebagai bagian dari masyarakat yang berkelanjutan (Purnomo et al., 2025).

Berdasarkan temuan tersebut, media ular tangga berbasis literasi lingkungan memiliki karakteristik yang berbeda dari media permainan konvensional karena tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai wahana untuk menginternalisasikan nilai-nilai SDGs melalui aktivitas belajar yang partisipatif. Integrasi antara unsur permainan, materi IPS, dan literasi lingkungan menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik memahami bahwa setiap persoalan lingkungan berkaitan dengan kehidupan sosial yang mereka hadapi sehari-hari.

Validitas Media Pembelajaran

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis literasi lingkungan telah memenuhi aspek kelayakan baik dari sisi materi maupun media. Penilaian tersebut mengindikasikan bahwa setiap komponen yang dikembangkan telah memiliki keterkaitan yang jelas dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta capaian pembelajaran IPS pada materi pembiasaan diri untuk melestarikan lingkungan. Kesesuaian antara isi materi,



aktivitas permainan, dan indikator pembelajaran menjadi faktor penting yang mendukung kualitas media sehingga dapat digunakan sebagai sarana belajar yang sistematis dan terarah.

Validitas materi tidak hanya ditentukan oleh ketepatan konsep yang disajikan, tetapi juga oleh kemampuan media dalam menghubungkan materi dengan konteks kehidupan peserta didik. Penyajian berbagai persoalan lingkungan melalui kartu soal dan kartu tantangan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami bahwa konsep IPS memiliki keterkaitan yang erat dengan berbagai fenomena sosial yang mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan semacam ini memperkuat fungsi pembelajaran IPS sebagai wahana pembentukan pengetahuan sekaligus penanaman nilai-nilai sosial yang relevan dengan tantangan pembangunan berkelanjutan (Astuti et al., 2025).

Selain aspek materi, kualitas media juga dipengaruhi oleh desain yang mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Tata letak papan permainan, penggunaan ilustrasi, pemilihan warna, serta penyusunan petunjuk penggunaan dirancang agar mudah dipahami oleh peserta didik. Desain yang sederhana namun komunikatif membantu peserta didik lebih cepat memahami mekanisme permainan sehingga perhatian mereka dapat difokuskan pada penyelesaian tugas-tugas pembelajaran, bukan pada cara menggunakan media. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh tampilan visual, tetapi juga oleh kemampuannya memfasilitasi interaksi belajar secara optimal.

Media yang dinyatakan valid juga memperlihatkan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran IPS yang berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Aktivitas menjawab pertanyaan, mendiskusikan solusi, dan menyelesaikan tantangan selama permainan mendorong peserta didik untuk menganalisis informasi sebelum menentukan jawaban. Proses tersebut memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menghubungkan berbagai konsep, serta mengemukakan alasan terhadap keputusan yang diambil selama permainan berlangsung. Karakteristik tersebut sejalan dengan upaya pengembangan pembelajaran IPS yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan kemampuan berpikir secara lebih mendalam (Purnomo & Mulianingsih, 2021).

Dari perspektif implementasi di sekolah, media yang memiliki tingkat validitas tinggi juga menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Media yang mudah dipahami, memiliki isi yang sistematis, serta relevan dengan capaian pembelajaran akan lebih mudah diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar tanpa memerlukan penyesuaian yang kompleks. Kesesuaian tersebut memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi sekaligus mempertahankan ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, validitas media tidak hanya mencerminkan kualitas produk secara akademik, tetapi juga menunjukkan bahwa media tersebut memiliki potensi untuk diterapkan secara efektif dalam praktik pembelajaran IPS di sekolah (Lestari & Mulianingsih, 2025).

Kepraktisan Media Pembelajaran

Kepraktisan media pembelajaran tercermin dari kemudahan penggunaannya oleh guru maupun peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Media yang dikembangkan tidak memerlukan prosedur penggunaan yang rumit sehingga dapat langsung diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar tanpa mengurangi waktu pembelajaran. Kemudahan tersebut memungkinkan guru lebih berfokus pada pengelolaan diskusi dan pendampingan peserta didik dibandingkan pada penjelasan teknis penggunaan media. Kondisi ini menunjukkan bahwa



media pembelajaran yang praktis tidak hanya ditentukan oleh bentuk fisiknya, tetapi juga oleh kemampuannya mendukung proses belajar secara efektif dan efisien.

Respon positif yang diberikan peserta didik menunjukkan bahwa media permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Aktivitas bermain mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan berbagai tantangan yang tersedia pada setiap tahapan permainan. Keterlibatan tersebut membuat peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena mereka berpartisipasi secara langsung dalam membangun pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Karakteristik media yang interaktif juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman yang menyenangkan tanpa mengurangi kedalaman materi pembelajaran (Miandini & Mulianingsih, 2025).

Kepraktisan media juga terlihat dari kemampuannya meningkatkan motivasi belajar selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penyajian materi dalam bentuk permainan mampu mengurangi kejenuhan yang sering muncul pada pembelajaran yang bersifat teoritis. Melalui aktivitas bermain, peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara lebih aktif karena setiap langkah permainan memberikan tantangan yang harus diselesaikan secara individu maupun bersama kelompok. Pengalaman belajar yang demikian menjadikan proses pembelajaran berlangsung lebih dinamis sekaligus memperkuat interaksi antarpeserta didik dalam membangun pemahaman terhadap materi IPS (Shafira & Mulianingsih, 2025).

Dari sudut pandang guru, media yang praktis memberikan fleksibilitas dalam menyampaikan materi tanpa harus mengubah struktur pembelajaran yang telah direncanakan. Guru dapat memanfaatkan permainan sebagai bagian dari kegiatan inti sekaligus sebagai sarana untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik secara langsung. Integrasi unsur permainan dengan materi pembelajaran juga membantu guru menciptakan variasi strategi pembelajaran sehingga peserta didik tetap terlibat secara aktif dari awal hingga akhir pembelajaran. Kemudahan implementasi tersebut menunjukkan bahwa media permainan dapat menjadi alternatif yang relevan untuk mendukung pembelajaran IPS yang lebih inovatif (Risqiyah & Mulianingsih, 2022).

Temuan mengenai kepraktisan media menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan memiliki peran penting dalam mendukung internalisasi nilai-nilai pembelajaran. Ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam menyelesaikan permasalahan, berdiskusi, dan mengambil keputusan selama permainan, mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga belajar mengembangkan sikap tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian terhadap persoalan sosial maupun lingkungan. Dengan demikian, media ular tangga berbasis literasi lingkungan tidak hanya praktis digunakan dalam pembelajaran IPS, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan nilai-nilai pembangunan berkelanjutan melalui aktivitas belajar yang partisipatif dan kontekstual (Purnomo et al., 2025).

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis literasi lingkungan berhasil menghasilkan media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran IPS dengan mengintegrasikan nilai-nilai *Sustainable Development Goals* (SDGs). Media yang dikembangkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa sehingga mendukung penguatan literasi lingkungan dalam proses pembelajaran.



Penerapan media ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah pemahaman materi, serta mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media ular tangga berbasis literasi lingkungan memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai salah satu inovasi pembelajaran IPS yang relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka dan pendidikan berkelanjutan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media pada jenjang pendidikan, materi IPS, maupun karakteristik peserta didik yang berbeda, serta mengembangkan media ke dalam format digital agar memiliki jangkauan pemanfaatan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana implikasinya dalam pembelajaran matematika sekolah dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 5(1), 568–582. <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>
- Albareda-Tiana, S., Fernandez-Borsot, G., Berbegal-Mirabent, J., Regadera González, E., Mas-Machuca, M., Graell, M., Manresa, A., Fernández-Morilla, M., Fuertes Camacho, M. T., Gutiérrez-Sierra, A., & Guardiola, J. M. (2024). Enhancing curricular integration of the SDGs: Fostering active methodologies through cross-departmental collaboration in a Spanish university. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 25(5), 1024–1047. <https://doi.org/10.1108/IJSHE-07-2023-0299>
- Anwar, K., Shintasiwi, F. A., & Mulianingsih, F. (2020). Teacher optimization in utilizing media literacy for social science learning in Semarang. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(7), 141–148. <https://doi.org/10.3991/IJET.V15I07.13227>
- Astuti, A., Mulianingsih, F., Purnomo, A., & Saputra, D. (2025). Integration of Religious Moderation in Social Studies Education for Strengthening Disaster Resilience and Sustainable Economic Development in Vulnerable Communities. *Educational Process: International Journal*, 18, e2025436. <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.18.436>
- Dewi, L., & Fauziati, E. (2021). Pembelajaran tematik di sekolah dasar dalam pandangan teori konstruktivisme Vygotsky. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 163–174. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v3i2.1207>
- Dziubaniuk, O., & Nyholm, M. (2021). Constructivist approach in teaching sustainability and business ethics: A case study. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 22(1), 177–197. <https://doi.org/10.1108/IJSHE-02-2020-0081>
- Lestari, D., & Mulianingsih, F. (2025). Analysis of social studies teachers' readiness in implementing inclusive education at Junior High School 30 Semarang. *International Journal of Research and Review*, 12(6), 62–72. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20250607>
- McParker, M. C. (2023). Early preservice teachers' development of social studies inquiry projects. *Social Studies Research and Practice*, 18(3), 242–267. <https://doi.org/10.1108/SSRP-02-2023-0013>



- Miandini, S., & Mulianingsih, F. (2025). Socio-disaster puzzle media as an educational innovation for disaster learning in social studies for deaf students. *International Journal of Research and Review*, 12(6), 444–456. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20250652>
- Pal, I., Arboleda, J. L., Nitivattananon, V., & Benjachat, N. (2022). Assessment and appraisal of local governance on urban flood resilience in Bangkok Metropolitan Region: Perspectives of SDGs 11 and 13. *International Journal of Disaster Resilience in the Built Environment*, 13(3), 404–417. <https://doi.org/10.1108/IJDRBE-08-2021-0108>
- Purnomo, A., & Mulianingsih, F. (2021). Development of higher order thinking skill in junior high school: Studies on social studies teachers in Pekalongan City. In *Proceedings of the 6th International Conference on Education & Social Sciences (ICESS 2021)* (Vol. 578, pp. 26–30). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210918.006>
- Purnomo, A., Mulianingsih, F., & Kurniawan, G. F. (2025, February). Philosophical Cognition of Social Studies Teachers on Sustainable Development and Social Values Transmission. In *International Joint Conference on Arts and Humanities 2024 (IJCAH 2024)* (pp. 557-567). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-317-7_57
- Rahma, H., & Asih, S. S. (2024). Development of monopoly learning media based on joyful learning model on natural sciences and social material. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 4(1), 237–251. <https://doi.org/10.22219/raden.v4i1.32594>
- Risqiyah, U. N., & Mulianingsih, F. (2022). Pengaruh media vlog (*video blogging*) mitigasi bencana COVID-19 terhadap hasil belajar IPS SMP Negeri 02 Randudongkal Pemalang. *Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS*, 4(1), 39–42. <https://doi.org/10.15294/sosiolium.v4i1.56239>
- Saefudin, A., Ro'fah, R., & Sari, D. A. (2021). Multicultural education through constructivist learning strategies. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(2), 13–26. <https://doi.org/10.25217/ji.v6i2.1399>
- Setiyaningsih, S., & Subrata, H. (2023). Penerapan *problem based learning* terpadu paradigma konstruktivisme Vygotsky pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(2). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5051>
- Shafira, E. A., & Mulianingsih, F. (2025). Utilizing story scrapbook media as a disaster education strategy for deaf students in social studies instruction. *International Journal of Research and Review*, 12(5), 690–699. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20250574>
- Suoth, L., Mutji, E. J., & Balamu, R. (2022). Penerapan pendekatan konstruktivisme Vygotsky terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 48–53. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.40510>
- Twyford, E. J., Musundwa, S., Tanima, F. A., & George, S. (2024). Bridging the gap: Sustainable Development Goals as catalysts for change in accounting education and society. *Meditari Accountancy Research*, 32(5), 1758–1786. <https://doi.org/10.1108/MEDAR-02-2024-2375>