

## Implementasi Media ULAFANA Sebagai Media Pembelajaran IPS di Kelas 5 SDN Kelayan Dalam 5

Najlaa Annisa Faadiyah<sup>1</sup>, Najla Hana<sup>2</sup>, Zaliha<sup>3</sup>, Aldy Ferdiyansyah<sup>4</sup>, Asniwati<sup>5</sup>

Universitas Lambung Mangkurat, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia<sup>1-5</sup>

Email Korespondensi: [najlaaannisa@gmail.com](mailto:najlaaannisa@gmail.com), [najlahana78@gmail.com](mailto:najlahana78@gmail.com), [zalehaleha632@gmail.com](mailto:zalehaleha632@gmail.com)

Article received: 05 Juni 2025, Review process: 16 Juni 2025,

Article Accepted: 25 Juli 2025, Article published: 01 Agustus 2025

### ABSTRACT

*Innovative instructional media play a crucial role in enhancing the effectiveness of material delivery and student engagement, particularly in Social Studies learning at the elementary level. Field observations indicate limited media variation and reliance on conventional methods, which lead to low student motivation and poor conceptual understanding. This study aims to implement ULAFANA (Snake and Ladder Flora and Fauna) as a creative solution to foster a more interactive and enjoyable learning environment. A descriptive qualitative approach with a case study design was employed, involving a class teacher and fifth-grade students at SDN Kelayan Dalam 5. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using triangulation techniques. The findings reveal that ULAFANA effectively increased students' enthusiasm, participation, and comprehension of biodiversity topics in Indonesia. This educational game provided a contextual and enjoyable learning experience, serving as an effective alternative to conventional instructional media. Teachers are encouraged to adopt similar innovative tools to enhance Social Studies learning quality in elementary schools.*

**Keywords:** Instructional Media, Educational Game, Learning Motivation, ULAFANA

### ABSTRAK

*Penggunaan media pembelajaran yang inovatif berperan penting dalam meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan keterlibatan peserta didik, khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Realitas di lapangan menunjukkan keterbatasan variasi media dan dominasi metode konvensional yang berdampak pada rendahnya motivasi serta pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan mengimplementasikan media ULAFANA (Ular Tangga Flora dan Fauna) sebagai solusi kreatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan rancangan studi kasus yang melibatkan guru wali kelas dan siswa kelas 5 SDN Kelayan Dalam 5. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ULAFANA mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman flora dan fauna di Indonesia. Media ini juga memberikan pengalaman belajar kontekstual yang menyenangkan serta menjadi alternatif efektif bagi keterbatasan media pembelajaran konvensional. Disarankan agar guru memanfaatkan media inovatif serupa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.*

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Permainan Edukatif, Motivasi Belajar, ULAFANA

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran berperan sebagai komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar karena mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan pemahaman peserta didik. Penggunaan media yang tepat mendukung terciptanya interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa, memudahkan transfer informasi, serta menumbuhkan minat belajar (Furoidah, 2020). Pemanfaatan media telah lama diakui dalam dunia pendidikan sebagai sarana memperjelas konsep yang sulit dipahami ketika hanya disampaikan secara lisan atau tekstual (Djamarah & Zain, 2020). Dalam konteks ini, media berfungsi sebagai jembatan antara materi pembelajaran dan pengalaman nyata yang dapat dialami siswa.

Penggunaan media dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan variasi dan kreativitas. Media yang bersifat monoton, seperti lembar kerja atau gambar statis, cenderung membuat siswa cepat bosan dan kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Wandini et al., 2021). Minimnya inovasi media pembelajaran berdampak pada rendahnya interaksi guru-siswa dan terbatasnya pemahaman materi yang membutuhkan visualisasi atau pengalaman konkret. Kondisi ini menunjukkan perlunya media yang mampu merangsang perhatian dan keterlibatan siswa secara berkelanjutan.

Observasi di SDN Kelayan Dalam 5 mengungkapkan bahwa pembelajaran IPS cenderung menggunakan media konvensional yang tidak mampu menciptakan suasana belajar menyenangkan. Guru masih bergantung pada papan tulis, buku teks, dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai sumber utama, sehingga siswa menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran. Rendahnya partisipasi ini berdampak pada pemahaman konsep yang kurang mendalam dan keterbatasan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Nursidiq & Batubara, 2022). Keadaan ini menunjukkan bahwa media yang tidak variatif menurunkan kualitas pengalaman belajar siswa.

Kualitas media pembelajaran yang kurang menarik juga memengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran IPS. Media tradisional yang bersifat satu arah tidak mampu menstimulus rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka cenderung tidak fokus dan mudah kehilangan minat (Sari et al., 2016). Siswa membutuhkan sarana pembelajaran yang interaktif dan mendukung keterlibatan aktif untuk memahami konsep abstrak, seperti keberagaman budaya, distribusi flora, dan fauna di Indonesia. Kurangnya media berbasis pengalaman langsung membuat pembelajaran terasa jauh dari kehidupan nyata mereka.

Permainan edukatif muncul sebagai salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Media berbasis permainan, seperti ular tangga, telah terbukti memberikan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan (Afandi, 2015). Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur visual, gerak, dan strategi. Siswa terlibat langsung dalam permainan sambil memahami materi yang disampaikan, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna (Setiawati et al., 2019). Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan

efektivitas media permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Afandi (2015) menemukan adanya peningkatan signifikan dalam keaktifan siswa hingga mencapai 66,7%, sedangkan penelitian Arafat (2022) menyatakan bahwa media ini mampu meningkatkan hasil belajar pada materi keragaman budaya. Anggraeni et al. (2023) menambahkan bahwa penggunaan media digital berbasis permainan mendukung proses pemahaman konsep secara signifikan. Meskipun demikian, penelitian terkait penggunaan media ular tangga dengan tema flora dan fauna masih terbatas, khususnya pada sekolah dasar dengan fasilitas pembelajaran yang minim.

Penelitian ini bertujuan menghadirkan media inovatif bernama Ular Tangga Flora dan Fauna (ULAFANA) sebagai alternatif solusi dalam pembelajaran IPS. Media ini dirancang memadukan elemen permainan edukatif dan materi pembelajaran yang berfokus pada distribusi flora dan fauna di Indonesia, serta dilengkapi komponen visual seperti peta dan kartu materi. Tujuan penelitian adalah mengimplementasikan media ULAFANA untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu mereka memahami materi IPS dengan cara yang lebih efektif di kelas 5 SDN Kelayan Dalam 5.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dan rancangan studi kasus untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai implementasi media ULAFANA dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas 5 SDN Kelayan Dalam 5. Subjek penelitian meliputi seorang guru wali kelas dan seluruh siswa kelas 5 yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif terhadap proses belajar, wawancara mendalam dengan guru dan beberapa siswa, serta dokumentasi berupa catatan lapangan, foto, dan materi pembelajaran yang digunakan. Teknik triangulasi diterapkan untuk memverifikasi keabsahan data dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber dan metode pengumpulan (Creswell & Poth, 2018). Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menggambarkan efektivitas media ULAFANA dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi IPS secara lebih holistik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian memberikan gambaran menyeluruh mengenai kondisi pembelajaran IPS di kelas 5 SDN Kelayan Dalam 5 yang masih menghadapi keterbatasan media dan kurangnya daya tarik sarana pembelajaran yang digunakan, dapat dijabarkan hasil penelitian sebagai berikut;

### *Problematika media pembelajaran dalam pembelajaran IPS*

Berdasarkan hasil dan observasi dan wawancara dengan wali kelas di kelas 5 SDN Kelayan dalam 5, ditemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan

pembelajaran IPS, khususnya terkait media pembelajaran. Selama semester 2 berlangsung, guru tidak dapat lagi menggunakan media berbasis teknologi seperti menggunakan proyektor karena kendala listrik di sekolah. Akibatnya, pembelajaran IPS kembali mengandalkan media konvensional seperti papan tulis, buku tulis dan LKS sebagai satu-satunya alat bantu dalam penyampaian materi.

Permasalahan lain yang muncul adalah keterbatasan ketersediaan media yang relevan dan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran terutama pada pembelajaran IPS masih kurang memadai dan media yang digunakan masih cenderung pasif dan tidak mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang seharusnya dapat dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari justru terasa jauh karena minimnya alat bantu visual atau konkret yang dapat memperkuat pemahaman konsep. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran kurang interaktif dan monoton, sehingga berdampak pada menurunnya antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Terlebih lagi pada Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa media yang ada dianggap kurang menarik, siswa menyatakan kesulitan memahami materi yang seringkali sulit dimengerti



*Gambar 1: Media Ajar Yang Digunakan Sebelumnya*

Karena disampaikan secara verbal atau melalui teks di buku pembelajaran dan kurangnya media visual atau benda konkret yang bisa mereka eksplorasi. Ini Juga menunjukkan bahwa media yang hanya berpusat pada guru sudah tidak lagi memenuhi kebutuhan belajar siswa di era sekarang. Kebutuhan akan media yang bersifat visual, partisipatif, dan kontekstual menjadi semakin penting untuk menjembatani keterbatasan sarana teknologi dan tetap mempertahankan kualitas pembelajaran. Situasi ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang tetap kreatif dan menyenangkan di tengah keterbatasan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya mudah diterapkan di lingkungan sekolah yang terbatas, tetapi juga mampu

menghidupkan kembali semangat belajar siswa dan menjadikan pembelajaran IPS sebagai proses yang menyenangkan, relevan, dan bermakna.

Pada hasil wawancara dengan siswa juga mengungkapkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, dan media yang dapat disentuh atau dilihat secara langsung, hal ini memperkuat kebutuhan akan media pembelajaran alternatif yang lebih kreatif dan partisipatif. Kondisi ini juga menunjukkan pentingnya inovasi dalam penyediaan media pembelajaran yang mampu menggantikan keterbatasan media teknologi dan tetap menjaga efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran yang kreatif, sederhana, dan mudah digunakan sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membangkitkan minat siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar.

### ***Media ULAFANA (Ular Tangga Flora dan Fauna)***

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, dikembangkanlah media ULAFANA (Ular Tangga Flora dan Fauna) sebagai media pembelajaran yang inovatif berbasis permainan edukatif. Media ini memadukan konsep ular tangga dengan latar peta Indonesia yang kemudian dilengkapi dengan elemen edukatif berupa kartu pintar yang berisi materi, kartu pertanyaan, serta punish card.

Setiap siswa akan dibagi beberapa kartu pintar sesuai dengan jumlah anggota kelompok. Dalam permainan, siswa melempar dadu dan melangkah sesuai jumlah mata dadu. Setiap mendarat siswa akan mendapat materi atau pertanyaan yang harus dijawab menggunakan kartu pintar yang dimiliki. Jika tidak mampu menjawab sama sekali dan tidak memiliki kartu yang sesuai, siswa harus mengambil punish card yang berisi tantangan ringan namun mendidik. Keberadaan punish card yang berisi tantangan ringan dan mendidik juga menjadi nilai tambahan dari media ini. Tantangan tersebut dirancang tidak untuk menghukum, tetapi untuk mendorong siswa berpikir kreatif, aktif bergerak, serta percaya diri untuk melakukan tantangan dan mengemukakan pendapat. Dengan begitu, pembelajaran tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik siswa.

Melalui mekanisme permainan tersebut, siswa diajak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kerja sama kelompok. Interaksi yang tercipta saat bermain memungkinkan terjadinya diskusi, saling tukar informasi, serta penguatan pemahaman materi secara tidak langsung namun efektif. Selain itu, penggunaan kartu pintar dan kartu pertanyaan membantu siswa mengulang kembali pelajaran secara menyenangkan, tanpa tekanan seperti dalam metode konvensional. Media ULAFANA juga memberikan ruang bagi guru untuk melakukan penilaian autentik terhadap proses dan hasil belajar siswa. Guru dapat mengamati keterlibatan siswa, keaktifan dalam menjawab, kemampuan bekerja sama, serta cara mereka menyelesaikan tantangan. Hal ini memberikan gambaran lebih holistik mengenai capaian pembelajaran yang diperoleh siswa, tidak hanya dari hasil tes tertulis.

Media ini memiliki desain yang sederhana namun sarat muatan edukatif, ULAFANA diharapkan mampu menjawab tantangan keterbatasan media di sekolah serta memberikan alternatif pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Media ini juga relevan untuk diterapkan dalam kondisi sekolah dengan fasilitas terbatas, karena tidak memerlukan perangkat elektronik dan dapat digunakan secara fleksibel di berbagai ruang belajar. Fleksibilitas ini memungkinkan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan tidak monoton, sehingga siswa tetap termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.



*Gambar 3: Media ULAFANA*

### **Implementasi Media ULAFANA ( Ular Tangga Flora dan Fauna)**

Media ULAFANA diimplementasikan di kelas 5 SDN Kelayan Dalam 5 sebagai bagian dari pembelajaran IPS. Implementasi dilakukan dalam pembelajaran tentang keberagaman dan persebaran flora dan fauna di Indonesia, yang sebelumnya sulit dipahami siswa karena minimnya media pembelajaran yang relevan dan menarik.

Pelaksanaan dimulai dengan menjelaskan kepada siswa bagaimana cara bermainnya dan apa saja peraturan permainan. Kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan dibagikan kartu pintar sesuai dengan berapa jumlah anggota kelompoknya (anggota kelompok disarankan berisikan 4 siswa). Selama permainan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan saling berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang muncul. Situasi kelas menjadi lebih hidup dan interaktif.

Kekurangan dari media ULAFANA selama implementasi yaitu, siswa masih belum menguasai materi pembelajaran tentang keberagaman dan persebaran flora dan fauna dengan benar sehingga saat permainan menggunakan media

ULAFANA siswa masih kebingungan untuk menjawab pertanyaan yang terdapat di kartu pertanyaan. Seharusnya sebelum menggunakan media ULAFANA dalam pembelajaran, siswa sudah dipastikan menguasai dan memahami materi keberagaman dan persebaran flora dan fauna dengan baik agar saat permainan menggunakan media berlangsung siswa memainkannya dengan lancar dan tanpa kendala.



*Gambar 3&4: Implementasi Media ULAFANA di kelas 5 SDN Kelayan Dalam 5*

Proses pelaksanaan terbilang sedikit repot karena perlu menyiapkan media dan membagi peran siswa, pengamatan menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa terlihat menjadi lebih penasaran, tertantang dan termotivasi untuk memahami materi agar memenangkan permainan. Guru juga mengungkapkan bahwa pendekatan seperti ini dapat menjadi solusi alternatif dalam membangun semangat belajar dan memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman langsung. Implementasi media pembelajaran ULAFANA secara keseluruhan menunjukkan hasil yang positif dalam proses pembelajaran di kelas 5 SDN Kelayan Dalam 5. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran IPS. Selain itu, penggunaan ULAFANA juga berhasil menjadi solusi atas permasalahan kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan pendekatan yang menyenangkan melalui permainan ular tangga bertema flora dan fauna, siswa tidak hanya belajar materi IPS, tetapi juga mengalami proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan.

### **Pembahasan**

Media ULAFANA merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Melalui permainan ini, siswa diajak belajar dengan cara yang tidak membosankan dan lebih interaktif. Setiap petak pada papan permainan berisi soal dan materi ips yang berkaitan tentang flora dan fauna. Ketika siswa melempar

dadu dan melangkah, mereka harus menjawab soal atau membacakan kartu materi yang diambil secara acak. Aktivitas ini menjadikan siswa aktif secara fisik dan kognitif. Mereka tidak hanya duduk mendengarkan, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Permainan ini juga dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa ular tangga fleksibel dan mudah diterapkan di kelas. (M. K. Sari, 2015) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan seperti ular tangga terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena menggabungkan elemen kognitif dan efektif secara bersamaan. Hal ini memperkuat gagasan bahwa kegiatan pembelajaran media ULAFANA mendorong siswa untuk berpikir aktif sekaligus merasakan kesenangan dalam belajar. (Afandi, 2015) menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Ini sejalan dengan tujuan utama penggunaan ULAFANA, yakni menciptakan pembelajaran IPS yang tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga menyenangkan dan membangun interaksi sosial antar siswa.

Motivasi belajar siswa cenderung meningkat saat media ULAFANA digunakan. Suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa merasa lebih tertarik dan tidak tertekan. Tantangan dalam permainan memicu rasa ingin tahu dan semangat bersaing yang sehat di antara siswa. Siswa berusaha menjawab dengan benar agar tidak mendapatkan kartu tantangan. Hal ini secara tidak langsung membangun keinginan belajar yang berasal dari dalam diri siswa. Dibandingkan dengan metode ceramah biasa, permainan ini jauh lebih memikat perhatian siswa. Pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Dengan adanya unsur kompetisi dan tantangan, siswa terdorong untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Kurniadi, 2021) Hal ini juga sejalan dengan temuan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari 68,8% pada siklus I menjadi 82% pada siklus II (Hasan & Putra, 2021) Motivasi yang tinggi juga berpengaruh terhadap daya serap siswa terhadap materi. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkannya sebagai sarana pemantik semangat belajar.

Keaktifan siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan dengan media ULAFANA. Dalam permainan ini, siswa tidak hanya belajar sendiri, tetapi bekerja sama dalam kelompok. Mereka berdiskusi, menjawab soal, dan menyusun strategi untuk menang. Hal ini melatih kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis. Siswa yang biasanya pasif menjadi lebih berani menyampaikan pendapatnya. Selain itu, guru juga dapat mengamati langsung keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Dengan pendekatan ini, siswa tidak merasa bosan dan waktu pembelajaran pun menjadi lebih efektif. Suasana kelas menjadi hidup dan interaktif, mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media interaktif seperti ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar serta memperkuat hubungan antar peserta didik

(Ariani & Suciptaningsih, 2023) Permainan edukatif juga dapat mendorong partisipasi aktif siswa karena sifatnya yang menyenangkan dan menantang (Dewi et al., 2017).

Dampak positif lainnya dari penggunaan media ULAFANA adalah peningkatan hasil belajar siswa. Ketika siswa aktif dan termotivasi, pemahaman mereka terhadap materi IPS menjadi lebih baik. Soal-soal yang dijawab selama permainan juga berfungsi sebagai evaluasi ringan. Siswa dapat langsung mengetahui kesalahan dan memperbaikinya bersama teman. Proses ini melatih refleksi dan pemahaman konsep secara lebih dalam. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Marcela et al., 2022) yang menunjukkan bahwa media permainan ular tangga efektif digunakan dalam pembelajaran IPS karena dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Selain itu, (Putri et al., 2024) juga menyatakan bahwa penggunaan media permainan edukatif ular tangga secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Berdasarkan berbagai penelitian, permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi akademik. Oleh karena itu, guru IPS disarankan untuk mengintegrasikan media ini secara rutin. Selain mendukung capaian belajar, media ULAFANA juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

## SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa keterbatasan dan monotoninya media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar berdampak negatif terhadap motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Implementasi media inovatif ULAFANA terbukti mampu mengatasi permasalahan tersebut melalui pendekatan permainan edukatif yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Media ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendorong kerja sama, komunikasi, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ULAFANA dapat menjadi alternatif efektif dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna, sehingga guru disarankan mengintegrasikan media pembelajaran kreatif serupa untuk memperkaya pengalaman belajar IPS di sekolah dasar, khususnya pada kelas dengan keterbatasan fasilitas teknologi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>

- Arafat, Y. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Sebagai Alternatif Belajar Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ariani, N. Dwi., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5(6), Hlm:11.
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091–2100.
- Djamarah, S. B. & Zain, A. (2020). Strategi Belajar Mengajar. Rineka Cipta.
- Ferdiyansyah, A., Suhartono, S., & Nihayati, N. (2022). Development of Interactive Teaching Materials Based on Android Application for Elementary School Students. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 13. <https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p013>
- Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>
- Hasan, A., & Putra, P. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 02 Lengkenat. *Karangan: Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*, 3(1), 15–20. <https://doi.org/10.55273/karangan.v3i1.83>
- Kartakusumah, B., Sya, M. F., & Maufur, M. (2022). Task and Feedback-Based on English learning to Enhance Student Character. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.30997/dt.v9i1.4684>
- Kurniadi, G. (2021). Penggunaan Media Permainan Edukatif “Ular Tangga Matematika” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vi Sd. *Koordinat Jurnal MIPA*, 2(1), 31–36. <https://doi.org/10.24239/koordinat.v2i1.23>
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Jote: Journal On Teacher Education*, 4(1), 54–61.
- Nursidiq, A. P., & Batubara, H. H. (2022). Pengalaman Guru Sekolah Dasar Dalam Menggunakan Media Pembelajaran. In *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 11, Issue 5). <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i5.9017>
- Putri, N., Jhoni, I., Ardani, M., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Pelipa, E., Relita, D., & Wulandari. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Nusantara Indah Sintang. 9(1), 1–16.

- 
- Sari, F. K., Farida, F., & Syazali, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 135–152. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i2.24>
- Sari, M. K. (2015). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 5(01), 89–103. <https://doi.org/10.25273/pe.v5i01.3029>
- Setiawati, E., Desri, Mrs., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>
- Wandini, R. R., Maghfirah, S., & Hasibuan, A. T. (2021). Analisis Desain Pembelajaran Pkn Di Sd/Mi Kelas Tinggi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 12(1), 59. <https://doi.org/10.31942/mgs.v12i1.4377>
- Zudhah Ferryka, P. (2017). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra*, 29(100), 58–64.