ABSTRAK

Pulau Jawa memiliki keanekaragaman satwa endemik yang tinggi, termasuk 18 jenis yang hanya ada di Provinsi Jawa Barat, namun pembangunan dan peningkatan populasi manusia menyebabkan kerusakan habitat yang mengancam kelestarian mereka. Salah satu upaya untuk menumbuhkan kesadaran pelestarian dapat dilakukan melalui pendidikan konservasi sejak dini, sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan tema keanekaragaman hayati pada mata pelajaran IPAS kelas V. Berdasarkan studi lapangan di SDN ANDIR 01, ditemukan permasalahan berupa kurangnya media pembelajaran yang menarik dan terbatasnya pengetahuan siswa tentang satwa endemik lokal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *Board Game* edukatif sebagai media alternatif yang dapat meningkatkan pengetahuan serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus, melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Proses perancangan mengacu pada pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model 4D: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa *Board Game* yang dirancang untuk mengenalkan satwa endemik Jawa Barat. *Board Game* ini akan diuji validasi oleh para ahli, seperti, ahli media, ahli desain, dan ahli materi, serta dilakukan uji coba langsung kepada siswa sekolah dasar kelas V yang berusia 10-12 tahun. Berdasarkan hasil validasi para ahli dan uji coba langsung terhadap peserta didik, *Board Game* ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan materi keanekaragaman fauna lokal.

Kata Kunci: Satwa Endemik Provinsi Jawa Barat, Media Pembelajaran, *Board Game,* Sekolah Dasar.