

PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN SATWA ENDEMIK PROVINSI JAWA BARAT PADA SISWA KELAS V DI SDN ANDIR 01

Shafira Adhantya¹, Nurul Fitriana Bahri², Martiyadi Nurhidayat³

^{1,2,3} Program Studi Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi. 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kab. Bandung, Jawa Barat 402572
adhantyashafira@student.telkomuniversity.ac.id, nurulfitrianaabahri@telkomuniversity.ac.id,
martiyadi@telkomuniversity.ac.id

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 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 yang dapat meningkatkan pengetahuan serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus, melalui observasi, wawancara, dokumentasi, studi literatur. Proses perancangan mengacu pada pendekatan R&D dengan model 4D. 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. 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.

Abstract: Java Island has a high diversity of endemic wildlife, including 18 species found only in West java Province, but development and population growth have caused habitat destruction that threatens their survival. One effort to foster conservation awareness can be through early conservation education, in line with the Merdeka Curriculum, which integrates biodiversity themes into IPAS subject fort fifth-grade students. Based on field studies at SDN ANDIR 01, issues were identified, including a lack of engaging learning materials and limited student knowledge about local endemic species. This study aims to design an educational board game as a medium to enhance students knowledge and engeagement in learning. The method used is qualitative with a case study approach, involving observation, interviews, documentation, and literature review. The design process followed an R&D approach using the 4D model. This research produced a learning medium in the form of a board game

designed to introduce endemic animals of West Java. This board game will be validated by experts, such as media experts, and will be tested directly with fifth-grade elementary school students aged 10-12 years old. Based on expert validation and direct testing with students, the board game was deemed suitable for use as an educational tool to introduce local fauna diversity

Keywords: *Endemic animals of West Java Province, Learning Media, Board Game, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terbentang dari sabang sampai merauke dengan keanekaragaman hayati yang tinggi. Tingginya tingkat keanekaragaman hayati di Indonesia merupakan cerminan dari kompleksitas ekosistem yang ada di wilayah Nusantara. Keanekaragaman hayati disini termasuk pula satwa khas yang melimpah dan tersebar di setiap daerah atau pulau di Indonesia (Marpaung *et al.*, 2023). Indonesia, yang hanya mencakup 1,3% dari luas daratan global, berkontribusi secara signifikan terhadap keanekaragaman hayati dunia dengan menjadi habitat bagi sekitar 300.000 jenis satwa liar, atau 17% dari total jenis satwa di seluruh dunia (Helida, Azmi and Lensari, 2023). Data *International Union for Conservation of Nature* (IUCN) (2020) mengungkapkan, terdapat 680 jenis satwa endemik yang tersebar di Indonesia (Setiawan, 2022).

Pulau Jawa merupakan salah satu pulau terbesar di Indonesia dengan tingkat keanekaragaman hayati yang cukup tinggi. Keanekaragaman hayati Pulau Jawa yang mencakup berbagai jenis satwa endemik, termasuk primata, burung, dan mamalia, dipengaruhi oleh kondisi geografis yang beragam pada pulau tersebut (Ningtias and Supatmo, 2019). Namun, Pulau Jawa rentan terhadap kerusakan lingkungan, karena berkurangnya habitat alami satwa terjadi akibat pembangunan yang masif dan meningkatnya jumlah populasi manusia (Maharadatunkamsi *et al.*, 2020).

Berdasarkan Peraturan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia Nomor P.20/MENLHK/SETJEN/KUM.1/6/2018 tentang Jenis Tumbuhan Dan Satwa Yang Dilindungi, terdapat lebih dari 50 jenis satwa endemik Pulau Jawa, dan sekitar 18 jenis satwa tersebut berasal dari Provinsi Jawa Barat. Keberadaan 18 jenis satwa endemik Provinsi Jawa Barat ini menunjukkan peranan penting untuk

menjaga keseimbangan ekosistem, sehingga peningkatan kesadaran masyarakat untuk mengetahui, dan menjaga kelestarian satwa sangat diperlukan. Pembelajaran sejak dini kepada anak merupakan salah satu pendekatan efektif dalam menanamkan kesadaran akan pentingnya konservasi satwa langka melalui metode pembelajaran visual yang menggabungkan narasi teks dengan gambar-gambar menarik (Dewi, Rahmandianto and Pramudya, 2022). Mengenalkan satwa endemik Provinsi Jawa Barat melalui pendidikan kepada anak dapat menumbuhkan kesadaran akan pentingnya konservasi dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pelestarian lingkungan.

Kurikulum merdeka telah mengintegrasikan tema satwa endemik dalam materi keanekaragaman hayati Indonesia pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk jenjang sekolah dasar. Guna mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, yakni menumbuhkan minat dan pemahaman siswa terkait satwa endemik, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Kegiatan pembelajaran yang efektif hendaknya melibatkan aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas sesuai dengan bakat dan minat masing-masing (Mustaqim and Kurniawan, 2017). Jenis media pembelajaran yang dapat memicu semangat belajar siswa, adalah dalam bentuk media permainan (Agustiya, Sunarso and Haryani, 2017). Metode bermain sambil belajar adalah sebuah pendekatan edukatif yang mengaplikasikan permainan sebagai sarana efektif untuk memfasilitasi proses pembelajaran, di mana setiap permainan dirancang dengan tujuan mendidik (Aurumajeda and Nurhidayat, 2021).

Salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *Board Game* (Lestari et al., 2023). *Board Game* merupakan bentuk inovasi media pembelajaran yang dimainkan di atas permukaan datar secara berkelompok dan memiliki elemen permainan (Maryanti, Egok and Febriandi, 2021). Melalui *Board Game*, kemampuan pemecahan masalah anak dapat terlatih, sehingga

bermanfaat bagi mereka kelak di kemudian hari (Sya'ban, Baskoro and Armayuda, 2021). *Board Game* yang memperkenalkan satwa endemik saat ini masih jarang ditemukan di Indonesia. Berdasarkan penelusuran penulis di internet, hanya terdapat dua jenis *Board Game* bertema satwa endemik untuk anak-anak, yaitu *Aquatico* dan *Animal Savior*.

Studi pendahuluan penelitian ini dilakukan di SDN ANDIR 01 yang terletak di Kp. Jambatan, Desa Andir, Kec. Baleendah, Kab. Bandung, Jawa Barat. Hasil wawancara dengan Ibu Neneng sebagai wali kelas V, mengungkapkan beberapa permasalahan yang dihadapi saat kegiatan pembelajaran satwa endemik pada siswa kelas V di sekolah tersebut. Masalah yang dihadapi meliputi, kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik bagi siswa, serta terbatasnya pengetahuan siswa tentang satwa endemik Provinsi Jawa Barat, dimana meskipun mereka sudah mengetahui nama-nama satwa endemik Pulau Jawa, namun mereka belum mengetahui satwa endemik yang terdapat di Provinsi Jawa Barat. Penggunaan media pembelajaran yang cenderung pasif, seperti *infocus*, *chromebook*, dan media lainnya mengakibatkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga berdampak pada terbatasnya pengetahuan mereka.

Berdasarkan permasalahan di atas, terlihat adanya kebutuhan untuk menghadirkan media pembelajaran yang efektif dan menarik di SDN ANDIR 01. Perancangan *Board Game* edukasi tentang satwa endemik Provinsi Jawa Barat dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Melalui media *Board Game* ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkaya pengetahuan mereka tentang keanekaragaman hayati lokal, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN, PERANCANGAN, DAN VALIDASI

Metode Penelitian

Menurut Moleong (2009) metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang menggunakan data kualitatif (kata-kata narasi) untuk mendeskripsikan dan menginterpretasi fenomena secara holistik dalam konteks aslinya, dengan melibatkan berbagai metode pengumpulan data yang bersifat alami (Adhimah, 2020). Penerapan metode kualitatif dalam penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus.

Pendekatan studi kasus (*case study*) adalah salah satu metode penelitian kualitatif yang berfokus pada pemahaman dan interpretasi fenomena sosial melalui perspektif individu atau kelompok yang terlibat (Ilhami *et al.*, 2024). Pendekatan studi kasus dalam penelitian ini digunakan untuk memperdalam permasalahan fenomena yang diteliti. Studi kasus pada penelitian ini adalah siswa kelas V yang menempuh pendidikan formal di lembaga sekolah pemerintah SDN ANDIR 01.

Metode Perancangan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode perancangan *Research & Development* (R&D). Metode *Research and Development* (R&D) merupakan rangkaian proses yang dilakukan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan kualitas produk yang sudah ada (Okpatrioka, 2023). Penelitian R&D yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk *Board Game* yang sudah tersedia di pasaran dengan menambahkan materi pembelajaran dan nilai-nilai yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia 10-12 tahun. Perancangan R&D pada penelitian ini menggunakan pendekatan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan *et al.*, (1974). Model pengembangan 4D mencakup 4 tahapan utama, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) (Salsabila, Iriani and Sri Handoyo, 2023). Model pengembangan 4D merupakan sesuatu pendekatan sistematis yang dapat diterapkan secara umum dalam pengembangan beragam media pembelajaran, sehingga dapat disesuaikan dengan berbagai tujuan pembelajaran (Arkadiantika *et al.*, 2020).

Metode Validasi Data

Untuk membuktikan keberhasilan perancangan produk *Board Game* pengenalan satwa endemik Provinsi Jawa Barat pada siswa kelas V di SDN ANDIR 01 sebagai media pembelajaran, diperlukan instrumen penilaian oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain produk. Instrumen validasi ini dirancang untuk menilai secara menyeluruh desain dan penggunaannya. Instrumen ini akan disajikan dalam bentuk kuesioner guna mempermudah pengumpulan data secara sistematis. Dengan menggunakan instrumen penelitian yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara cermat, peneliti dapat mengevaluasi secara mendalam mengenai aspek desain yang telah dirancang (Maslich, 2016).

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Umum

Konsep umum perancangan ini berfokus pada pengembangan *Board Game* sebagai media pembelajaran satwa endemik Provinsi Jawa Barat kepada anak usia 10-12 tahun. Dengan menerapkan prinsip-prinsip permainan, di mana pemain berupaya mencapai petak terakhir melalui kartu pertanyaan dan kartu keberuntungan. Mekanisme ini mendorong anak menyusun strategi untuk menjadi pemenang, sekaligus menyerap nilai-nilai edukatif yang sesuai dengan tujuan permainan.

Tabel 1. Konsep Umum dan Khusus Perancangan
Sumber: Data Penulis (2025)

Aspek Desain	Konsep Umum	Konsep Khusus
Pengguna	Anak usia 10-12 tahun.	Anak dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan yang berusia 10-12 tahun dan sedang menempuh pendidikan sekolah dasar.
Material	Memilih material yang aman digunakan oleh anak usia 10-12 tahun berdasarkan spesifikasi Standar Nasional Indonesia (SNI).	Mengacu pada SNI ISO 8124-3:2010 tentang mainan anak, Alat Permainan Edukatif (APE) harus menggunakan bahan <i>non-toxic</i> . Perancangan <i>Board Game</i> ini memanfaatkan material yang aman, seperti kayu dengan <i>finishing non-toxic, art paper, sticker vinyl</i>

		berlaminasi, guna memastikan standar keamanan dan kelayakan bagi pengguna.
Warna	Memilih warna yang disesuaikan dengan karakter anak usia 10-12 tahun dan tema yang diangkat dalam permainan.	Warna-warna cerah dan ceria seperti kuning, biru pastel, hijau, dan merah sesuai dengan karakteristik anak usia 10-12 tahun (Kahfi, 2021). <i>Board Game</i> ini dirancang dengan warna-warna cerah pada papan permainan, pion, dan kartu, serta dilengkapi dengan visualisasi gambar yang sesuai dengan tema. Penggunaan warna tersebut bertujuan untuk meningkatkan antusiasme anak dalam bermain, sehingga memudahkan proses pemahaman mereka terhadap informasi dan nilai dalam permainan.
Dimensi	Mengadaptasi dimensi produk sejenis yang sudah dianalisis pada tabel 4.1, serta menyesuaikan dengan antropometri tubuh anak usia 10-12 tahun saat duduk.	Berdasarkan analisis produk sejenis yang mengacu pada aspek desain, maka dimensi papan permainan adalah 40 cm x 40 cm.
Rupa	APE dirancang dengan kompartemen yang berfungsi untuk menyimpan komponen-komponen permainan. Menggunakan visual yang sesuai dengan tema permainan.	Desain APE dilengkapi dengan kompartemen yang memudahkan pengguna untuk mengorganisir komponen <i>Board Game</i> . Penyajian visual pada papan permainan, kartu, dan pion disesuaikan dengan tema yang diangkat, sehingga mendukung pemahaman anak terkait materi yang disampaikan.
Tujuan	Menjadi media pembelajaran yang dapat membantu menambah pengetahuan siswa usia 10-12 tahun tentang satwa endemik Provinsi Jawa Barat.	Permainan edukatif ini dirancang untuk menambah pengetahuan anak tentang satwa endemik Provinsi Jawa Barat dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran menggunakan melalui kartu pertanyaan dan kartu keberuntungan.
Operasional	Operasional APE mengadaptasi dari permainan ular tangga dengan mengangkat tema satwa endemik Provinsi Jawa Barat.	Dalam permainan, pemain menggunakan dadu untuk melangkah di papan permainan yang terdiri dari berbagai petak dengan fungsi yang berbeda-beda. Komponen dadu ini bertujuan untuk menentukan jumlah langkah pemain dalam papan permainan. Pada <i>Board Game</i> ini terdapat tiga petak berbeda, yaitu petak tantangan berisi kartu pertanyaan tentang satwa endemik Provinsi Jawa Barat yang disesuaikan dengan konten

materi satwa endemik yang dipelajari. Kemudian, petak bonus berisi kartu keberuntungan, di mana setiap kartu memuat satu efek tertentu yang dapat digunakan pemain sebagai strategi untuk menjadi pemenang dalam permainan. Terakhir, petak netral yang tidak memberikan efek atau aksi apapun.

Konsep Perancangan

Konsep perancangan adalah salah satu langkah penting dalam proses perancangan produk yang mengacu pada hasil analisis bab sebelumnya untuk memastikan produk yang dihasilkan sesuai dan memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal. Konsep perancangan produk mengacu pada metode perancan R&D model 4D.

Board Game ini terdiri dari dua bagian, yaitu *casing* atas dan *casing* bawah, yang dirancang dengan bentuk kotak atau persegi dengan sudut yang dihaluskan untuk meningkatkan keamanan bagi anak. *Casing* bawah dilengkapi dengan kompartemen guna mempermudah penyimpanan serta pengorganisasian komponen alat permainan edukatif (APE), sehingga dapat mendukung efisiensi saat digunakan. Desain multifungsi semacam ini dinilai efektif dalam mengatasi keterbatasan ruang (Vidyaprabha *et al.*, 2022). Pemilihan bentuk yang familiar, seperti persegi turut memfasilitasi anak dalam memahami nilai-nilai edukatif yang disampaikan melalui permainan (Ningsih *et al.*, 2023). Selain itu, bentuk persegi mendukung keteraturan dalam penyusunan komponen serta mempermudah akses, sejalan dengan prinsip perancangan APE yang menekankan pada kemudahan penggunaan dan keteraturan dalam proses pembelajaran.

Papan permainan dirancang dengan mekanisme *slide* pada bagian atas *casing* bawah, yang membuat bagian tersebut dapat dilepas dan dipasang dengan mudah. Hal ini bertujuan untuk mempermudah akses selama permainan dan mempercepat proses pengorganisasian komponen permainan setelah digunakan. Sesuai dengan pedoman APE yang menekankan desain sederhana dan multifungsi, hal ini bertujuan agar alat tersebut dapat digunakan oleh anak laki-laki dan

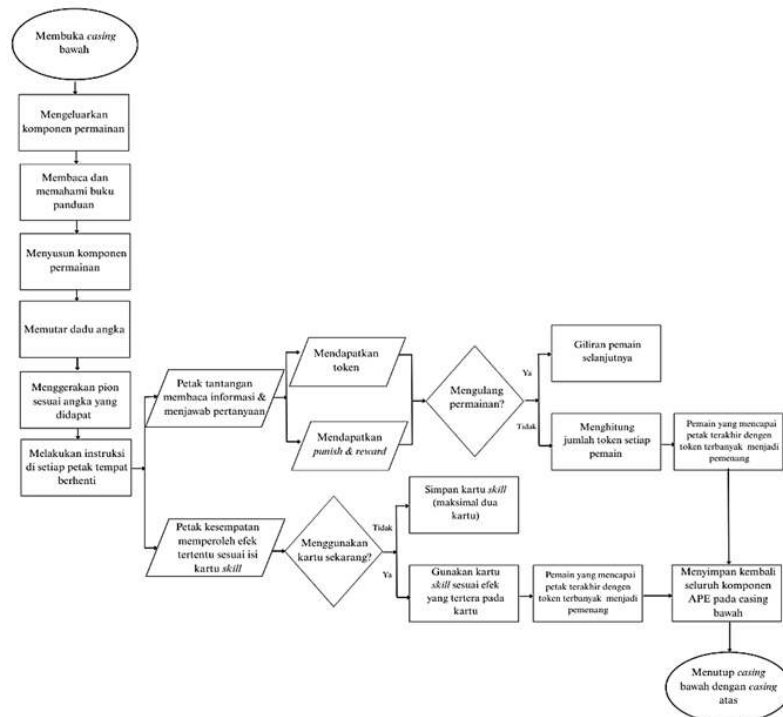
perempuan serta mendukung perkembangan berbagai aspek kemampuan anak (Hijriati, 2017).

Berdasarkan materi dan aktivitas yang terkandung dalam *Board Game* sebagai media pembelajaran, pemilihan warna cerah digunakan untuk mendukung pengenalan satwa endemik Jawa Barat kepada anak-anak. Warna-warna cerah dipilih karena mampu menciptakan suasana ceria, sehingga dapat meningkatkan antusias dan ketertarikan anak dalam proses pembelajaran. Penggunaan warna-warna cerah dalam media pembelajaran berperan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, sehingga dapat mempermudah mereka dalam memahami materi yang disampaikan (Syarif, Nurhaedah and Irfan, 2024).

Pada bagian *casing* bawah dan atas *Board Game* dirancang menggunakan material kayu pinus dengan *finishing non-toxic*. Kayu pinus merupakan jenis kayu lunak yang memiliki karakteristik ringan serta tekstur permukaan yang halus, sehingga aman digunakan sebagai bahan dasar dalam pembuatan mainan edukatif untuk anak (Utomo, Prasetya and Jayadi, 2024).

Alur Kerja Produk

Semua tahapan dalam alur kerja produk memiliki peran penting dalam operasional produk, sehingga seluruh tahapan perlu diperhatikan dan dirancang dengan baik. Perancangan alur kerja yang tepat juga menjadi dasar penting dalam memastikan bahwa produk dapat digunakan secara optimal oleh pengguna akhir sesuai dengan konteks penggunaannya.

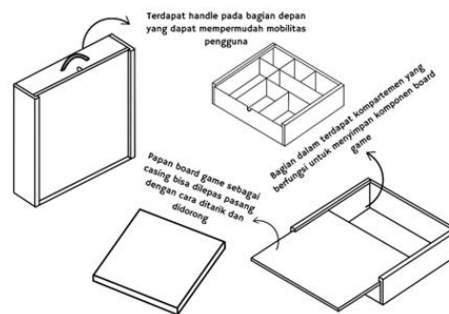


Gambar 1. Alur Kerja Produk

Sumber: Data Penulis (2025)

Sketsa Alternatif

Setelah merumuskan konsep umum dan khusus serta melakukan analisis perbandingan terhadap produk sejenis, tahap selanjutnya adalah menyusun konsep perancangan produk yang dilengkapi dengan alur penggunaan atau cara kerja produk. Berdasarkan konsep tersebut, dibuat beberapa sketsa alternatif yang kemudian dievaluasi menggunakan kriteria perancangan, meliputi tingkat kesulitan produksi, aspek keamanan dan kekuatan, visibilitas ilustrasi, inovasi bentuk, kesesuaian dengan usia pengguna, daya tahan, bobot produk, waktu produksi, serta efisiensi biaya. Berdasarkan hasil evaluasi terhadap seluruh kriteria tersebut, sketsa pertama dipilih sebagai sketsa utama karena dinilai paling memenuhi syarat. Hasil dari pembuatan sketsa alternatif ditampilkan pada gambar 2.



Gambar 2. Sketsa Alternatif 1

Sumber: Data Penulis (2025)

Sketsa Final

Desain final divisualisasikan dalam bentuk model tiga dimensi yang dikembangkan berdasarkan hasil pengembangan dari sketsa alternatif. Representasi tiga dimensi ini digunakan untuk menggambarkan aspek fungsional, sistem kerja, material, serta dimensi produk secara menyeluruh. Setiap kompartemen yang ditampilkan pada model 3D merupakan hasil dari analisis konsep umum yang dikembangkan dari sketsa alternatif terpilih, yaitu sketsa alternatif 1. Selain itu, model tiga dimensi ini juga menunjukkan bahwa material utama yang akan digunakan dalam pembuatan produk adalah kayu.



Gambar 3. Desain Final Produk Menyatu

Sumber: Data Penulis (2025)



Gambar 4. Desain Final Produk Terpisah

Sumber: Data Penulis (2025)



Proses Produksi

Proses pembuatan *Board Game* beserta komponennya dilakukan di Khoir, yang berlokasi di Jalan Bantar Baru, Bojongsari, Kecamatan Bojonngsoang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Pembuatan *prototype* dilakukan melalui beberapa proses yang dimulai dari implementasi gambar teknik, pembuatan pola, pemotongan, perakitan, hingga tahap *finishing*.



Gambar 5. Proses Produksi

Sumber: Data Penulis (2025)

Uji Validasi Ahli Materi, Desain, Dan Media

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, diperoleh rata-rata skor sebesar 4,9 dengan indeks validasi sebesar 98,75% yang dihitung menggunakan skala Likert. Berdasarkan perolehan tersebut, aspek materi pada produk *Board Game* Jejak Satwa masuk dalam kategori “Sangat Baik” dan dinyatakan “Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan skala Likert oleh ahli desain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,17 dengan indeks rata-rata sebesar 83,3%. Skor akhir tersebut menunjukkan bahwa *Board Game* Jejak Satwa dinilai berada pada kriteria “sangat baik” dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan tambahan masukan dan saran.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan skala Likert oleh ahli media, diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,5 dengan indeks rata-rata sebesar 89,41%. Skor akhir tersebut menunjukkan bahwa *Board Game* Jejak Satwa dinilai berada pada kriteria “sangat baik” dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan tambahan masukan dan saran.

Uji Coba Produk

Setelah melalui tahap uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli desain produk, *Board Game* Jejak Satwa kemudian diuji coba secara langsung kepada subjek penelitian, yaitu anak-anak berusia 10-12 tahun. Kegiatan uji coba ini dilaksanakan di SDN ANDIR 01 yang terletak di Kp. Jambatan, Kecamatan Andir, Kabupaten Baleendah, Jawa Barat. Lokasi tersebut dipilih karena sebelumnya telah menjadi tempat pelaksanaan observasi dan wawancara dalam pengumpulan data awal.



Gambar 6. Uji Coba Produk
Sumber: Data Penulis (2025)

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang melibatkan empat anak berusia 10-11 tahun sebagai subjek, *APE Board Game* Jejak Satwa memperoleh skor kelayakan 100%, yang termasuk dalam kriteria “layak”. Uji coba ini dilaksanakan di SDN ANDIR 01 dan mendapatkan tanggapan positif dari pihak sekolah. Selain itu, anak-anak menunjukkan antusiasme yang terlihat dari usaha mereka dalam menjawab pertanyaan dengan benar untuk meraih kemenangan. Visualisasi permainan yang menarik turut berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan dan semangat peserta selama proses uji coba berlangsung.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Penelitian perancangan ini menghasilkan sebuah alat permainan edukatif berupa *Board Game* Jejak Satwa. Permainan ini dirancang dengan mengadaptasi prinsip permainan ular tangga dan ditujukan untuk mengenal satwa-satwa endemik Jawa Barat kepada anak usia 10-12 tahun. Produk ini dikembangkan sebagai media pembelajaran sekaligus alat permainan edukatif dalam menyampaikan materi mengenai keanekaragaman fauna lokal. Berdasarkan hasil uji validasi kelayakan yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli media, *Board Game* Jejak Satwa memperoleh penilaian dengan kriteria “sangat baik” dan termasuk dalam kategori “layak”. Selain itu, hasil uji coba lapangan yang melibatkan anak usia 10-12 tahun juga menunjukkan bahwa produk ini memenuhi kriteria “Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran di jenjang usia tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Adhimah, S. (2020) ‘Peran orang tua dalam menghilangkan rasa canggung anak usia dini (studi kasus di desa karangbong rt. 06 rw. 02 Gedangan-Sidoarjo)’,

- Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), pp. 57–62. Available at: <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31618>.
- Agustiya, F., Sunarso, A. and Haryani, S. (2017) 'Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Students' Motivation and Science Learning Outcomes', *Journal of Primary Education*, 6(2), pp. 114–119. Available at: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe>.
- Arkadiantika, I. *et al.* (2020) 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIRTUAL REALITY PADA MATERI PENGENALAN TERMINATION DAN SPLICING FIBER OPTIC', *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), pp. 29–36. Available at: <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>.
- Aurumajeda, T. and Nurhidayat, M. (2021) 'Aplikasi Produk Board Game "Hootania" Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Pada Anak', *Kreatif : Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif*, 3(02), pp. 11–16. Available at: <https://doi.org/10.53580/files.v3i02.31>.
- Dewi, S.A., Rahmandianto, S.A. and Pramudya, B. (2022) 'PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI LIFT THE FLAP SEBAGAI MEDIA EDUKASI FAUNA ENDEMIK DI INDONESIA UNTUK ANAK USIA 6-9 TAHUN', *Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 3(1), pp. 109–123. Available at: <https://doi.org/10.33479/sb.v3i1.193>.
- Helida, A., Azmi, R. Al and Lensari, D. (2023) 'KEANEKARAGAMAN JENIS MAMALIA DI KAWASAN HUTAN ADAT GHIMBE PERAMUNAN DESA PENYANDINGAN KECAMATAN SEMENDE DARAT LAUT KABUPATEN MUARA ENIM', 12(2), pp. 59–71.
- Hijriati, H. (2017) 'Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini', *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), pp. 59–69. Available at: <https://doi.org/10.22373/bunayya.v3i2.1699>.
- Ilhami, M.W. *et al.* (2024) 'Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), pp. 462–469.

Available at: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11180129>.

Lestari, M.A. *et al.* (2023) 'Workshop media pembelajaran berbasis board games edukasi untuk guru SDN 2 Purwawinangun Kecamatan Kuningan', *Abdimas Siliwangi*, 6(3), pp. 576–586. Available at: <https://doi.org/10.22460/as.v6i3.17982>.

Maharadatunkamsi *et al.* (2020) *STATUS KONSERVASI DAN PERAN MAMALIA DI PULAU JAWA*.

Marpaung, S.S.M. *et al.* (2023) 'Analisis Perkembangan Pengenalan Satwa Prioritas Indonesia Pada Pendidikan Anak dengan Vosviewer', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(2), pp. 1257–1263. Available at: <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i2.1583>.

Maryanti, E., Egok, A.S. and Febriandi, R. (2021) 'Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5(5), pp. 4212–4226. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>.

Maslich, I.Y. (2016) 'PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR ANGKA (PAPIKA) BAGI ANAK KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK NASIONAL SAMIRONO CATURTUNGGAL DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA', *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, V(6), pp. 179–192.

Mustaqim, I. and Kurniawan, N. (2017) 'Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality', *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), pp. 36–48. Available at: <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>.

Ningsih, N. *et al.* (2023) 'Pengembangan media “moku” (monopoli negaraku) untuk mengenalkan cinta tanah air pada anak usia dini', *jurnal program studi PGRA*, 9(2), pp. 237–254.

Ningtias, D.F. and Supatmo (2019) 'Hewan Endemik Jawa Sebagai Sumber Ide Berkarya Seni Grafis Cetak Tinggi (Lino Cute) Dengan Teknik Reduksi', *Eduarts: Journal of Arts Education*, 8(1), pp. 67–77. Available at:

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/catharsis>.

Okpatrioka (2023) 'Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan', *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), pp. 86–100. Available at: <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

Salsabila, A.H., Iriani, T. and Sri Handoyo, S. (2023) 'Penerapan Model 4D Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas', *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), pp. 495–505. Available at: <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.553>.

Setiawan, A. (2022) 'Keanekaragaman Hayati Indonesia: Masalah dan Upaya Konservasinya', *Indonesian Journal of Conservation*, 11(1), pp. 13–21. Available at: <https://doi.org/10.15294/ijc.v11i1.34532>.

Sya'ban, S.U., Baskoro, M.L. and Armayuda, E. (2021) 'Perancangan Board Game Edukasi Satwa Endemik Pulau Jawa Untuk Anak Usia 7 Hingga 11 Tahun', *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(2), pp. 600–613. Available at: <http://aksa.stsrdvisi.ac.id/index.php/aksa/article/view/51>.

Syarif, M.A., Nurhaedah and Irfan, M. (2024) 'Pengaruh Penggunaan Media Keping Berwarna Terhadap', *Pinisi Journal PGSD*, 4(2), pp. 191–198.

Utomo, D., Prasetya, R.D. and Jayadi, N. (2024) 'Produk mainan konstruktif untuk membantu tumbuh kembang anak kreatif', *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 7(2), pp. 173–180.

Vidyaprabha, K. et al. (2022) 'Desain Kabinet Multifungsi untuk Ruang Sempit Apartemen', *Jurnal Desain Indonesia*, 04(1), pp. 25–33. Available at: [file:///C:/Users/user/Downloads/169-Article](file:///C:/Users/user/Downloads/169-Article%2020301.pdf) Text-551-1-10-20220301.pdf.