



Pengembangan Media *Board Game* NARJI Untuk Pembelajaran IPAS Kelas VI SD

Nur Afni Diana Sari^{1*}, Putri Rachmadyanti^{2*}

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 6 April 2025

Revisi 18 April 2025

Diterima 25 April 2025

Abstract

This study aimed to develop an educational board game called NARJI (Nature Adventure of Jumanji): conservation series, which focuses on environmental issues, using the ADDIE development model. The research was conducted at SDN Wonoploso with sixth-grade students as the target audience. NARJI incorporates real-world environmental action challenges to enhance students' engagement and understanding of Natural and Social Science (IPAS) content. Validation results indicated a high level of validity, with scores of 95% from the content expert and 87.05% from the media expert. Practicality tests showed scores of 98% from teachers and 97.31% from students, demonstrating that the media is easy to use. The attractiveness aspect received a score of 96.43%, reflecting students' positive responses toward the media. Based on these findings, NARJI is considered a valid, practical, and appealing educational tool. It contributes to IPAS learning by offering an engaging alternative that promotes environmental awareness and encourages active student participation both in and outside the classroom.

Kata kunci:

NARJI, Pengembangan Media, permasalahan lingkungan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media board game edukatif NARJI (*Nature Adventure of Jumanji*): *conservation series* bertema lingkungan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN Wonoploso. NARJI dirancang untuk meningkatkan pemahaman IPAS dan kepedulian lingkungan melalui tantangan aksi nyata. Hasil validasi menunjukkan tingkat kevalidan sangat tinggi dari ahli materi (95%) dan ahli media (87,05%). Uji kepraktisan menunjukkan skor 98% dari guru dan 97,31% dari siswa. Aspek keterarikan mencapai 96,43%. Dengan demikian, NARJI dinyatakan layak dan efektif sebagai media pembelajaran IPAS yang edukatif dan menyenangkan. Berdasarkan temuan tersebut, NARJI dinyatakan sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan menarik. Media ini berkontribusi terhadap pembelajaran IPAS dengan menawarkan alternatif yang interaktif untuk meningkatkan kesadaran lingkungan serta mendorong partisipasi aktif siswa baik di dalam maupun di luar kelas.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

*Nur Afni Diana Sari, Putri Rachmadyanti

nur.210084@mhs.unesa.ac.id putrirachmadyanti@unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Saat ini pendidikan dihadapkan dengan tantangan global yang terus berkembang dengan tingkat kerumitan dan dinamika yang semakin tinggi (Herlambang, 2021). Adaptasi dengan perubahan global diperlukan dalam sistem pendidikan modern, salah satunya dengan cara mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu. Integrasi IPA dan IPS dalam IPAS tidak hanya memfasilitasi peserta didik untuk memahami konsep-konsep ilmiah, tetapi juga memotivasi mereka untuk memandang fenomena alam melalui sudut pandang sosial (singerin, 2024). Pembelajaran ini menjadikan peserta didik untuk tidak hanya memaknai sains sebagai teori, tetapi juga melihat dampaknya terhadap masyarakat dan bagaimana keputusan manusia dapat mempengaruhi lingkungan alam. sehingga peran IPAS sangat krusial dalam mendukung program pembangunan berkelanjutan.

Education Of Sustainability Development (ESD) pada jenjang sekolah dasar memiliki peranan krusial dalam menanamkan pemahaman yang komprehensif kepada peserta didik mengenai keberlanjutan serta keterampilan yang diperlukan untuk untuk menghadapi isu lingkungan (Nurlailah & Hamdu, 2021). Pembelajaran tersebut juga diajarkan dalam pembelajaran IPAS dengan materi permasalahan lingkungan. Dalam hal tersebut, pelaksana pendidikan memiliki peran dan tanggung jawab dalam memberikan kontribusi dalam merealisasikan tujuan dari hal tersebut guna memperbaiki kerusakan lingkungan serta meningkatkan kualitas lingkungan di masa depan.

Menurut Baga et al., (2024) kesadaran lingkungan harus menjadi bagian menyatu dari pendidikan, terutama dalam menghadapi tantangan perubahan iklim dan permasalahan lingkungan. Pendidikan konservasi berdasar prinsip kesadaran berkelanjutan di sekolah dasar merupakan langkah penting dalam usaha menumbuhkan kesadaran generasi muda akan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan sejak dini (Kusuma & Nugraheni, 2024). Pada usia ini, anak-anak masih berada dalam tahap pembentukan karakter dan nilai-nilai, sehingga memudahkan mereka untuk menerima dan menerapkan prinsip-prinsip konservasi dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan konservasi yang diterapkan di sekolah dasar yang terintegrasi dalam pembelajaran IPAS yang salah satunya termuat pada materi permasalahan lingkungan.

Berkaitan dengan Pendidikan konservasi di Sekolah Dasar, dilakukan studi pendahuluan di SDN Wonoploso, peneliti menemukan bahwa implementasi pendidikan konservasi di sekolah tersebut belum dilakukan secara maksimal. Upaya pembelajaran masih berfokus pada pencapaian aspek akademik, sementara nilai-nilai kepedulian terhadap lingkungan belum terintegrasi secara optimal dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Banyak peserta didik yang masih membuang sampah plastik sembarangan dan lingkungan sekolah dibiarkan tidak terawat. Kesadaran peserta didik untuk menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan belajar juga masih rendah. Selain itu, mereka kurang menunjukkan inisiatif untuk memelihara, merawat, atau menanam tanaman hijau yang ada di halaman sekolah, dan sepenuhnya mengandalkan tukang kebun untuk merawatnya. Padahal, pihak sekolah memiliki harapan besar agar pendidikan yang diberikan tidak hanya membentuk kemampuan kognitif siswa, tetapi juga membangun karakter dan kesadaran lingkungan sejak dini. Sayangnya, keterbatasan media, metode, dan integrasi materi konservasi kedalam pembelajaran menjadi kendala dalam mewujudkan harapan tersebut secara menyeluruh. Peneliti juga mengamati bahwa dalam proses pembelajaran di semua jenjang kelas masih dilakukan secara konvensional termasuk kelas VI yang hanya menggunakan buku dan papan tulis. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan dan kurang memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Padahal media merupakan hal penting dalam menunjang proses pembelajaran. Menurut (Pagarra et al., 2022) media pembelajaran dapat berupa alat bantu visual, audio, audiovisual, atau interaktif, yang berfungsi sebagai alat pendukung interaksi antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran IPAS yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mampu menggabungkan aspek akademik dan pendidikan karakter lingkungan secara seimbang.

Pengembangan media pembelajaran sangat penting sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPAS, peserta didik perlu benda-benda konkret untuk memahami suatu materi pembelajaran. Hal tersebut didukung dengan teori belajar discovery learning oleh Jerome Brunner yang menyatakan bahwa tahap awal peserta didik belajar adalah tahap Enaktif dimana Bruner menganjurkan guru untuk menggunakan media benda-benda konkret agar peserta didik dapat belajar secara langsung atas suatu realitas yang ada (Nurlina et al., 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Novaryant et al., (2024)

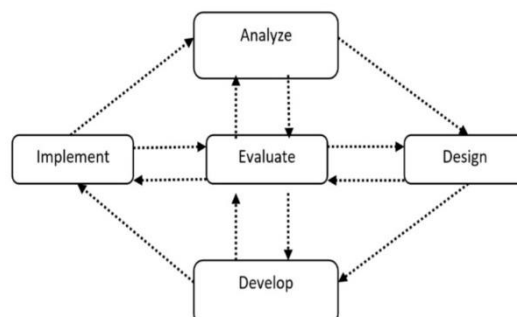
menunjukkan bahwa *board game* mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang sangat dibutuhkan untuk memfasilitasi pemahaman konsep pada anak usia sekolah dasar. Didukung dengan hasil observasi bahwasanya peserta didik tertarik pada permainan *board game*, seperti monopoli dan sejenisnya dengan menunjukkan respon keaktifan dan ketertarikan pada media *board game*. Pemanfaatan media pembelajaran *board game* dalam pendidikan lingkungan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membantu mereka mempraktikkan pengambilan keputusan terkait isu-isu lingkungan dan keberlanjutan secara menyenangkan dan kolaboratif.

Penelitian sebelumnya terkait media pembelajaran berupa board game umumnya masih terbatas pada penyajian materi melalui tantangan berupa soal atau latihan tertulis, sehingga kurang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam konteks nyata. Penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui pengembangan media board game edukatif NARJI (*Nature Adventure of Jumanji*): conservation series yang mengintegrasikan kartu tantangan aksi nyata yang dapat langsung dilakukan siswa di lingkungan sekitar. media ini dirancang tidak hanya untuk menyampaikan materi IPAS secara interaktif, tetapi juga untuk menumbuhkan kepedulian lingkungan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada bagaimana proses pengembangan media board game NARJI menggunakan model ADDIE, serta bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keterarikan media tersebut dalam mendukung pembelajaran IPAS di kelas VI SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media board game NARJI serta mengukur kelayakan, kepraktisan, dan kemenarikan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS yang edukatif, menarik, dan kontekstual.

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Peneliti menggunakan model penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Peneliti menggunakan model ini karena menurut Puspasari (2019) model ADDIE lebih rasional, terstruktur dan lengkap dalam mengembangkan metode, media, dan strategi pembelajaran. Selain itu menurut Rayanto & Sugianti (2020) menyatakan bahwa penelitian model ADDIE merupakan pendekatan penelitian yang setiap komponennya saling berinteraksi dan memiliki keterkaitan sesuai dengan tahapan yang terdapat dalam model tersebut. Model penelitian

ini disertai dengan evaluasi dan revisi terhadap proses yang telah dijalankan pada setiap tahapannya, sehingga produk yang dihasilkan menjadi valid.



Gambar 1. Bagan Penelitian Model ADDIE

Pada tahap analisis, dilakukan observasi, wawancara guru, dan studi dokumen untuk mengidentifikasi kebutuhan media IPAS yang menarik dan mendorong aksi nyata siswa. Tahap perancangan meliputi penyusunan tujuan, alur permainan, desain papan, kartu tantangan, dan petunjuk penggunaan. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat prototipe board game NARJI, kemudian divalidasi oleh dua validator (ahli materi dan ahli media) menggunakan instrumen berskala Likert 5 poin. Data validasi dianalisis secara kuantitatif untuk menentukan tingkat kevalidan. Pada tahap implementasi, media diuji coba kepada 26 siswa kelas VI dan wali kelas. Setelah bermain, guru dan siswa mengisi angket kepraktisan dan kemenarikan. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis data hasil validasi dan uji coba untuk menilai kelayakan media berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan. Setiap tahapannya dilakukan evaluasi sebagai perbaikan untuk melanjutkan ketahap berikutnya. Selain itu, pada tahap akhir, media dievaluasi berdasarkan hasil validasi dari para ahli, tanggapan dari angket respon peserta didik. Data hasil validasi dan angket respon akan diolah menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

HASIL

Pada model ADDIE, analisis menjadi fondasi awal yang berfungsi untuk mengidentifikasi informasi, permasalahan, serta kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran

di SDN Wonoploso. Peneliti melakukan analisis melalui wawancara, observasi terhadap proses pembelajaran, serta pengamatan terhadap karakteristik dan kebiasaan siswa. Ditemukan bahwa pendidikan konservasi belum terintegrasi secara maksimal dalam pembelajaran di SDN Wonoploso. Siswa cenderung kurang menunjukkan perilaku yang mencerminkan kepedulian terhadap lingkungan. Pembelajaran masih berfokus pada aspek akademik dan dilakukan secara konvensional dengan media terbatas. Menanggapi temuan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran *board game* NARJI (*Nature Advature of Jumanji*): *Consevation Series* yang dapat merangsang ketertarikan siswa dalam belajar sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang positif dan menyenangkan serta menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan.

Tahap desain dilakukan berdasarkan temuan dan evaluasi pada tahap analisis yang menunjukkan perlunya media pembelajaran yang menarik dan kontekstual untuk menanamkan kepedulian lingkungan pada peserta didik. Komponen utama dalam rancangan media mencakup papan permainan bertema petualangan lingkungan. Terdapat kartu tantangan yang menjadi keunikan tersendiri karena mendorong siswa melakukan aksi peduli lingkungan. Peneliti juga merancang instrumen evaluasi berupa lembar validasi materi dan media oleh ahli, angket kepraktisan oleh guru dan siswa, serta angket kemenarikan. Setelah semua desain media telah selesai, peneliti melakukan evaluasi dan berkonsultasi dengan dosen pembimbing untuk memperoleh masukan, kritik, dan saran yang konstruktif guna penyempurnaan media NARJI.

Pada tahap selanjutnya, peneliti melaksanakan proses realisasi dari ide dan rencana yang telah disusun sebelumnya ke dalam bentuk media pembelajaran secara fisik, sesuai dengan bahan dan spesifikasi yang telah dirancang.



Gambar 2. Media NARJI

Tahap ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu tahap pengembangan media, di mana produk mulai dibuat sesuai desain, dan tahap validasi media, di mana media yang telah

dikembangkan dikaji oleh ahli untuk menilai kelayakannya. Sebagai langkah lanjutan, produk awal yang telah dikembangkan kemudian melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sebelum media diuji kepraktisan dan kemenarikannya pada tahap implementasi. Media NARJI dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil uji validasi terhadap aspek materi dan media. Validasi materi memperoleh skor 95% dan dikategorikan sangat valid. Sementara itu, validasi media memperoleh skor 87,05% dengan kategori sangat valid, disertai saran untuk memperbesar ukuran kartu.

Tahap uji coba dilaksanakan selama dua hari pada hari Kamis, 13 Maret 2025 dan Sabtu, 15 Maret 2025 sebagai upaya antisipasi terhadap kemungkinan keterbatasan waktu selama pelaksanaan. Setelah media pembelajaran NARJI telah melewati validasi oleh ahli selanjutnya media diuji dalam lingkup kelas secara keseluruhan yang berjumlah 26 siswa kelas VI sebagai objek penelitian ini. Uji coba hari pertama digunakan untuk memberikan materi dasar dan pengetahuan dasar mengenai materi yang akan dipelajari.



Gambar 3. Siswa menyimak video dan mengerjakan LKPD

Kegiatan ini bertujuan menumbuhkan kesadaran dan menggali pemahaman awal siswa. Sebagai penguatan, siswa menyaksikan video edukatif tentang kerusakan lingkungan, lalu bekerja secara kolaboratif dalam empat kelompok untuk mengerjakan LKPD guna melatih pemahaman dan berpikir kritis. Di akhir sesi, peneliti memperkenalkan media NARJI sebagai alat pembelajaran pada pertemuan berikutnya, dilanjutkan refleksi singkat sebagai penutup.

Kegiatan uji coba hari kedua ini fokus pada pemantapan pemahaman siswa mengenai permasalahan lingkungan akibat ulah manusia dan upaya penyelamatan bumi. Media board game NARJI digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Siswa dibagi ke dalam empat kelompok, lalu menyusun meja di tengah kelas sebagai arena bermain. Setelah penjelasan aturan dan pembacaan buku panduan oleh perwakilan siswa, permainan dimulai.



Gambar 5. Uji Coba Board Game NARJI

Setiap kelompok memilih satu perwakilan secara bergiliran. Jika pion berhenti di petak khusus, kelompok menyelesaikan tantangan aksi nyata atau menjawab pertanyaan. Tantangan yang berhasil mendapat koin lingkungan. Permainan berlangsung enam putaran, lalu ditutup dengan pengisian LKPD dan angket respon..



Gambar 6. Mengisi LKPD dan lembar angket respon peserta didik

Penilaian dilakukan oleh satu guru wali kelas VI dan 26 siswa kelas VI menggunakan lembar validasi dan angket berskala Likert 5 poin. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor rata-rata 95% (sangat layak), sedangkan ahli media memberikan skor 87,05% (sangat layak), terutama pada aspek desain, tema, dan tantangan yang dinilai menarik serta mendukung partisipasi aktif siswa. Guru kelas IV memberikan skor 98% (sangat praktis), menyatakan bahwa media ini memudahkan dalam menjelaskan konsep materi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Siswa pun merespons positif, dengan skor kemenarikan rata-rata 96,43% dan kepraktisan 97,31%, menunjukkan bahwa media ini menarik, mudah dipahami, dan efektif membantu pemahaman materi.



Gambar 7. Foto Bersama dan praktik menanam

Hasil penelitian disajikan dalam tiga aspek utama validitas, kepraktisan, dan kemenarikan media board game NARJI. Berikut ringkasan hasil penilaian

Tabel 1. 1 Ringkasan Hasil Validasi, Kepraktisan, dan Kemenarikan Media NARJI

Aspek Penilaian	Subjek Penilaian	Skor (%)	Kategori
Validitas	Ahli Materi	95%	Sangat Valid
	Ahli Media	87,05%	Sangat Valid
Kepraktisan	Wali Kelas	98%	Sangat Praktis
	Siswa Kelas VI	97,31%	Sangat Praktis
Kemenarikan	Siswa Kelas VI	96,43%	Sangat Menarik

Secara keseluruhan, media NARJI dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran ini bertujuan untuk mendorong peserta didik lebih peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Board game NARJI juga memuat konten materi berupa aksi nyata bentuk kepedulian lingkungan yang bisa diimplementasikan langsung oleh peserta didik. Menurut (Ilyanti et al., 2025), pendekatan pembelajaran yang didasarkan pada situasi nyata, kerja sama antar peserta didik, dan kegiatan pemecahan masalah dengan menjadikan peserta didik sebagai subjek utama dalam pembelajaran, mereka terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam memahami materi serta mengaitkannya dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, permainan NARJI mendorong peserta didik untuk memahami hubungan manusia dengan lingkungan.

Pada tahap analisis yang dilakukan peneliti di SDN Wonoploso peneliti menemukan bahwa peserta didik menunjukkan sikap yang kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya, terutama lingkungan sekolah. seperti membuang sampah plastik sembarangan dan tidak merawat taman kelas dengan baik. peneliti juga menemukan kurangnya ketersediaan media pembelajaran dan kurangnya pengembangan media untuk menunjang pembelajaran. Pembelajaran di kelas hanya memanfaatkan buku dan papan tulis, Kondisi ini tidak terlepas dari sejumlah faktor, di antaranya adalah kendala berupa terbatasnya waktu dan kreativitas pendidik dalam merancang media pembelajaran. Padahal menurut (Ummah & Mustika 2024) Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam menunjang setiap tahapan proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan

oleh pendidik untuk membantu peserta didik dalam memperoleh informasi serta memperluas wawasan mereka.

Media NARJI disajikan dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan media yang menarik dan sesuai kebutuhan, meningkatkan keterpahaman anak terhadap isi materi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media narji ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik di SDN Wonoploso yang cenderung menyukai sebuah permainan seperti board game monopoli dan sejenisnya. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ardila et al., 2025) Board game sebagai media edukatif dipilih karena mampu mendukung kebutuhan dan perkembangan karakter peserta didik sekolah dasar. Pada tahap desain, media NARJI dikembangkan menggunakan berbagai perangkat lunak, seperti Adobe Illustrator untuk merancang petak permainan, Canva untuk menyusun elemen visual seperti logo, desain papan, kartu tantangan, panduan, dan koin, serta Bing Image Creator untuk eksplorasi desain pion. Pemilihan Canva sebagai platform utama dalam mendesain media didasarkan pada kemudahan penggunaan, kelengkapan fitur visual, dan fleksibilitas desain, sebagaimana diperkuat oleh (Khasanah et al., 2024) yang menyatakan bahwa Canva sangat sesuai digunakan guru dalam menyusun media yang bersifat interaktif dan menarik.

Setelah desain media diselesaikan dan mendapat persetujuan dari dosen pembimbing, proses berlanjut ke tahap pengembangan, yaitu mencetak media menjadi bentuk konkret. Proses pencetakan dilakukan secara profesional untuk menghasilkan media dengan kualitas baik. Papan permainan dibuat menggunakan menggunakan grey board berlaminasi, kartu tantangan dicetak di art paper bolak-balik, pion dan koin dibuat dari akrilik dengan UV print, serta kemasan board game menggunakan kardus E-Flute berstiker indoor. Penggunaan bahan konkret ini penting karena sesuai dengan tahap operasional konkret, peserta didik sekolah dasar cenderung lebih mudah menangkap konsep melalui pengalaman langsung dan penggunaan benda konkret (Anggraini et al., 2024). Sebelum diimplementasikan, media NARJI divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan skor 95%, menandakan bahwa konten media sudah sesuai dengan kurikulum IPAS, relevan dengan konteks pembelajaran, dan mencakup aspek pelestarian lingkungan seperti pengelolaan sampah, pelestarian hutan, dan penghematan energi. Sementara itu, hasil validasi media memperoleh skor 87,05% dengan masukan minor terkait ukuran kartu, yang menunjukkan bahwa media ini sudah

sangat layak digunakan dalam pembelajaran dari aspek desain visual, kejelasan instruksi, dan interaktivitas. Berbeda dengan media sebelumnya yang umumnya hanya menyajikan soal atau tantangan bersifat kognitif, media NARJI menawarkan inovasi berupa kartu tantangan aksi nyata yang menuntut keterlibatan aktif siswa di lingkungan sekitar.

Media kemudian diimplementasikan kepada 26 peserta didik yang dibagi dalam empat kelompok. Setiap kelompok memulai pembelajaran dengan membaca panduan, lalu memainkan board game secara bergiliran. Tantangan yang diberikan bersifat kolektif, sehingga mendorong partisipasi semua anggota kelompok dalam berdiskusi dan melaksanakan aksi nyata, seperti menyiram tanaman atau menjawab pertanyaan seputar lingkungan. Seluruh peserta didik menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif sepanjang proses pembelajaran, mencerminkan bahwa penggunaan media ini mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan, mendorong kolaborasi, dan bermakna serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Hal ini sesuai dengan pandangan (Marwati et al., 2023) yang menekankan pentingnya kolaborasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial dan keberhasilan belajar bersama.

Aspek kepraktisan media NARJI diuji melalui angket yang diisi oleh peserta didik dan pendidik setelah permainan berakhir. Hasil analisis menunjukkan bahwa media mendapatkan skor 97,31% dari peserta didik dan 98% dari pendidik, keduanya masuk dalam kategori sangat praktis. Ini mengindikasikan bahwa media ini mudah digunakan, relevan dengan kebutuhan siswa, serta mampu membantu guru dalam menyampaikan materi. Menurut (Astuti et al., 2025) kepraktisan suatu media ditentukan oleh kemudahan penggunaan, kesesuaian isi dengan kebutuhan siswa, dan kemampuannya menciptakan pembelajaran yang menarik dan memotivasi.

Selanjutnya, kemenarikan media juga diukur melalui angket, dan diperoleh skor sebesar 96,43%, menandakan bahwa media NARJI sangat menarik bagi peserta didik. Tingginya daya tarik ini memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat pemahaman terhadap materi lingkungan. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Rachmadyanti & Gunansyah, 2020) yang menegaskan bahwa aspek daya tarik menjadi kriteria penting dalam keberhasilan proses pembelajaran karena dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa. kelebihan NARJI terletak pada integrasi elemen aksi nyata, bukan hanya simulasi, yang secara kritis menunjukkan bahwa sebagian media

sebelumnya masih bersifat pasif dan tidak mengembangkan aspek afektif serta keterampilan sosial secara optimal.

Keberhasilan media NARJI juga didukung oleh teori Vygotsky yang menyatakan bahwa proses belajar yang dilakukan dalam konteks sosial, seperti permainan kelompok, dapat mempercepat internalisasi konsep baru. Media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga menumbuhkan sikap peduli lingkungan, kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab sosial. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat keberhasilan media pembelajaran berbasis permainan sebagaimana telah ditemukan dalam studi-studi sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi kritis melalui pengembangan media yang menggabungkan unsur aksi nyata, yang masih jarang diangkat dalam pengembangan media IPAS di tingkat sekolah dasar.

Walau demikian, media NARJI memiliki beberapa keterbatasan. Proses permainan membutuhkan durasi yang cukup panjang, sehingga pengelolaan waktu menjadi penting. Selain itu, kondisi kelas perlu diatur ulang sebelum dan sesudah kegiatan, terutama karena adanya aktivitas siswa di luar kelas. Media ini juga membutuhkan pendampingan aktif guru agar pesan edukatif dapat tersampaikan dengan baik dan tidak hanya menjadi hiburan semata. Secara keseluruhan, temuan dalam penelitian ini membuktikan bahwa media *board game* NARJI sangat valid, praktis, dan menarik, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media ini mendorong pembelajaran kontekstual yang dirancang berdasarkan kebutuhan serta karakteristik perkembangan peserta didik tingkat dasar, serta mampu menjadi alternatif inovatif dalam penyampaian materi IPAS, khususnya isu lingkungan hidup.

Dengan demikian, penggunaan media NARJI memperkuat argumen (Wisman & Santoso, 2024) bahwa pendidikan lingkungan berbasis aktivitas dan partisipatif merupakan pendekatan yang efektif untuk membentuk generasi muda yang berwawasan ekologis. Media ini berpotensi besar untuk diimplementasikan lebih luas sebagai sarana pembelajaran yang aplikatif dan edukatif dalam upaya meningkatkan kesadaran lingkungan sejak usia dini.

SIMPULAN

Media pembelajaran board game NARJI dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa:

1. Validitas media tergolong sangat tinggi, dengan skor 95% dari ahli materi dan 87,05% dari ahli media.
2. Kepraktisan media juga tergolong tinggi, berdasarkan penilaian 97,31% dari peserta didik dan 98% dari pendidik, menunjukkan kemudahan penggunaan dan keterpahaman.
3. Kemenarikan media mencapai skor 96,43%, menunjukkan bahwa siswa merasa antusias, tertarik, dan termotivasi saat menggunakan media.

Media NARJI mendorong kolaborasi, diskusi, serta aksi nyata dalam pelestarian lingkungan, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan kepedulian siswa terhadap isu lingkungan. Dengan demikian, board game NARJI merupakan media pembelajaran yang valid, praktis, menarik, dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS berbasis pengalaman dan nilai-nilai ekopedagogik. Guru disarankan menggunakan NARJI sebagai alternatif media IPAS berbasis aksi nyata. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji efektivitas media NARJI lebih menyeluruh serta mengadaptasikan teknologi dalam media, seperti menambahkan fitur barcode pada setiap kartu untuk mengakses video permasalahan lingkungan secara langsung.

REFERENSI

- Anggraini, P. N., Aprima, D., & Siligar, E. I. P. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Konkrit terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SD. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 4).
- Ardila, R., Ananta, A., & Qomarats, I. (2025). Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Bahasa Minangkabau untuk Anak Sekolah Dasar. *Misterius : Publikasi Ilmu Seni Dan Desain Komunikasi Visual.*, 2(1), 176–191. <https://doi.org/10.62383/misterius.v2i1.558>
- Astuti, D., Wijayanti, A., & Purnamasari, V. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Steam Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV “Gaya Di Sekitar Kita” Di SDN 3 Surokonto Kulon.* 5(1). <https://doi.org/10.26877/jwp.v5i1.19994>
- Baga, S., Khoiri, A., Aqil, D. I., & Taufiqurrahman. (2024). Kondisi Pendidikan Berbasis Perubahan Iklim Ditinjau dari Kesadaran Lingkungan di Sekolah. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(3), 746–756

- Herlambang, Y. T. (2021). *Pedagogik: Telaah kritis ilmu pendidikan dalam multiperspektif*. Bumi Aksara.
- Ilyanti, Yuspiani, & Wahyuddin. (2025). Prinsip Prinsip Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 5(1), 50–60. <https://doi.org/10.37289/kapasa.v5i1>
- Khasanah, D. M., Masduki, M., & Haryanto, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Khazanah Pendidikan*, 18(1), 114. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.21323>
- Kusuma, A. R., & Nugraheni, N. (2024). Pendidikan Konservasi dalam Mengembangkan Karakter Peduli Lingkungan Anak Sekolah SD Negeri Wonodri Semarang. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 35–38. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11122232>
- Marwati, E., Anugrahana, A., Betris, P., Ariyanti, Y., & Guru, P. P. (2023). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan I*. 7(1), 2601–2607.
- Novaryant, M., Prestiliano, J., Pratiwi, P., & Arie Setiawan Prasida, T. (2024). *Artwork Board Game “My Pet” Sebagai Media Pengenalan Tanggung Jawab pada Anak Novaryant*. 9(1), 39–62. <https://doi.org/10.25105/jdd.v9i1.18450>
- Nurlailah, S., & Hamdu, G. (2021). Implementasi Assessment Sikap Berpikir Kritis Berbasis Education for Sustainable Development (ESD) di Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(3), 309. <https://doi.org/10.32884/ideas.v7i3.390>
- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Hartono Bancong, Ed.; 1st ed.). CV. Berkah Utami.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Rachmadyanti, P., & Gunansyah, G. (2020). Pengembangan Ebook untuk Mata kuliah Konsep Dasar IPS Lanjut bagi Mahasiswa PGSD UNESA. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 83–93. <https://jurnal.uns.ac.id/jdc>

- Ummah, K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Issue 2).
- Singerin, S. (2024). Model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum Merdeka. CV. Azka Pustaka.
- Wisman, Y., & Santoso, J. (2024). Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Meningkatkan Ecoliteracy Siswa. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 15(1), 29–39. <https://doi.org/10.37304/jikt.v15i1.302>