

**PENGEMBANGAN *BOARDGAME* UTASI TERINTEGRASI  
APLIKASI *GOOGLE SLIDES* DALAM PEMBELAJARAN IPS  
PADA SISWA KELAS V DI MI HUSNUL KHATIMAH KOTA SEMARANG**

**Deni Modeana Sari<sup>1</sup>, Rasimin<sup>2</sup>**

*Universitas Islam Negeri Salatiga, Indonesia*

*Email: denimodeana@gmail.com<sup>1</sup>, rasimin75@gmail.com<sup>2</sup>*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides* pada pembelajaran IPS. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan subjek penelitiannya adalah guru dan siswa MI Husnul Khatimah Kota Semarang. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, tes, dan dokumentasi. Proses pengembangan *boardgame* dalam penelitian ini menggunakan model *Borg and Gall* (Potensi dan masalah, Pengumpulan data, Desain Produk, Validasi produk, Perbaikan produk, Uji coba produk, Revisi produk, Uji coba pemakaian, Revisi Produk. Produk dikembangkan sesuai dengan kondisi awal kemudian diuji kelayakannya serta direvisi hingga layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil uji kelayakan / validasi dari ahli media mendapatkan jumlah presentase rata-rata sebanyak 93%, ahli materi IPS sebanyak 85%. Berdasarkan hasil dari masing-masing validator menunjukkan bahwa *boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides* pada pembelajaran IPS layak untuk digunakan. Efektifitas *boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides* pada pembelajaran IPS ditunjukkan dari hasil perhitungan t test terhadap nilai pretest dan posttest siswa. Hasil *Paired Samples Statistics* menunjukkan nilai t hitung sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Ada perbedaan signifikan antara data pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan *boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides* pada pembelajaran IPS efektif bagi peningkatan hasil belajar siswa kelas V MI Husnul Khatimah Kota Semarang.

**Kata Kunci:** *Boardgame, google slides, IPS.*

**PENDAHULUAN**

Pada era globalisasi saat ini teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan cepat dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari, khususnya di bidang pendidikan. Teknologi berkembang dengan memuat *game* yang dijunjung dengan *software* (Prasetyo, 2016). Peningkatan teknologi dalam penggunaan teknologi android dirasa sangat penting dalam segala bidang terutama pada sarana pembelajaran dalam pendidikan, maka mengharapkan pendidik untuk mendorong siswa agar lebih siap untuk menguasai inovasi.

Salah satu pemanfaatan inovasi di lingkungan pendidikan biasanya pada media pembelajaran. Media sebuah bentuk yang digunakan dalam proses informasi (Muhson, 2010: 101). Media pembelajaran sangat penting dalam pengalaman pendidikan yang mengarah pada pengembangan lebih lanjut hasil belajar dan kemampuan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Media berbasis komputerisasi yang memikat membuat siswa sekolah dasar tentu masih menyukai *game*, menjadikan media ini sangat menarik karena menggabungkan visual, suara dan mencakup kerjasama siswa (Falani, 2015).

Salah satu inovasi yang terus berkreasi dan dapat memberi pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan (Irsa, 2016). Aplikasi *game* yang dapat dikembangkan adalah *game* berbentuk *boardgame* atau papan permainan. Pentingnya *Boardgame* utasi menjadi alternatif untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran bersifat menghibur dan

menyenangkan, membuat pemahaman siswa yang konkrit sehingga mereka dapat berpikir dan bernalar di lingkungan mereka masing-masing, meningkatkan hasil belajar siswa serta memberikan umpan balik secara langsung. Seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga dibuat dalam bentuk sebuah aplikasi permainan komputer yang praktis dengan konsep yang menarik dan edukatif, sehingga dengan media ini pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah.

Konsep awal dari *boardgame* adalah menyatu dengan aplikasi *google slides* yang menggabungkan teks, video, gambar, dan lain-lain yang dikoordinasikan dengan bantuan PC dan pengguna dapat berinteraksi secara aktif di bidang studi salah satunya adalah IPS (Surjono, 2017:41). *Google Slide* merupakan platform digital berupa situs atau website yang bekerja untuk memfasilitasi pembelajaran dapat digunakan oleh pendidik dan siswa. *Google Slide* bermanfaat untuk presentasi dan tanya jawab berbasis internet melalui perangkat komputer atau ponsel (Anshori & Syam, 2018). Teknologi ini membutuhkan jaringan web yang akan memberikan kontribusi dan inspirasi yang lebih tinggi mengingat fakta bahwa web selalu berkaitan dengan kesenangan, permainan dan imajinasi (Hujair, 2013:57).

Hasil wawancara dengan guru kelas V MI Husnul Khatimah Kota Semarang pada hari Senin, tanggal 15 November 2021 dengan Bapak A bahwa kondisi pembelajaran di MI Husnul Khatimah penunjang pembelajaran pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terutama media pembelajaran salah satunya media *boardgame* ular tangga hasil belajar tidak sesuai dengan KKM. Guru menggunakan permainan papan jenis ular tangga berupa cetak dan jumlahnya yang masih terbatas serta menggunakan buku pegangan guru. Sehingga mengakibatkan ketertarikan siswa kurang. Pendidik mengakui bahwa permainan adalah media yang sangat kuat dalam mencari tahu bagaimana meningkatkan lebih lanjut hasil belajar siswa. Pembelajaran akan menarik jika memanfaatkan media pembelajaran yang enak dan cukup.

Hasil observasi menyimpulkan bahwa (1) Guru fokus menggunakan media berbahan cetak dan buku pegangan guru, (2) Sudah ada aplikasi *google slides* namun guru kurang menguasai, (3) Tidak dijumpai pembelajaran menggunakan IT, audio, visual dan lain – lain, (4) Media papan permainan kurang menarik dan jumlah terbatas.

Berdasarkan permasalahan diatas perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang bercirikan teknologi modern. Pembelajaran dengan media *boardgame* sangat fleksibel terintegrasi aplikasi *google slides*. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau penelitian R&D. Sebuah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk (Sugiyono, 2018: 407). Produk yang dihasilkan berupa *game* pembelajaran yang dikemas dengan *google slides*. Media tersebut diharapkan sebagai langkah inovatif dalam memudahkan belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Model penelitian dan pengembangan adalah model penelitian yang memperbaiki sebuah produk dan menguji keefektifitasan produk tertentu. Model penelitian dan pengembangan menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk lebih lanjut yang sudah ada. Penelitian dan pengembangan *Borg and Gall* menurut Sugiyono terdapat sepuluh langkah dalam mengembangkan sebuah produk, peneliti hanya menggunakan sampai pada langkah kesembilan. Kesembilan langkah tersebut meliputi : (a) Potensi dan masalah, (b) pengumpulan data, (c) Desain Produk, (d) Validasi produk, (e) Perbaikan produk, (f) Uji coba produk, (g) Revisi produk (h) Uji coba pemakaian, (i) Revisi Produk (Sugiyono, 2016).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan beberapa teknik adalah : (1) Wawancara, pada awal penelitian kepada guru kelas V MI Husnul Khatimah Kota Semarang. Penggalan data dalam wawancara ini untuk menggali permasalahan – permasalahan yang terjadi selama pembelajaran yang dilaksanakan. Data yang akan digali berkaitan dengan media pembelajaran, materi yang disampaikan, tugas dan evaluasi yang diberikan dan tingkat partisipasi siswa. (2) Angket/ kuisioner, diberikan pada para validator ahli dan uji terbatas pada praktisi guru kelas MI. Instrumen ini digunakan untuk menilai tingkat validan dari produk *boardgame* yang dihasilkan. (3) Tes Hasil Belajar, Teknik penggalan data tes hasil belajar ini direncanakan pada saat awal penelitian (*pretest*) dan pada akhir penelitian (*posttest*). Tes hasil belajar ini disusun sesuai dengan materi kenampakan alam dan buatan pada tema 1 subtema 2 dalam pembelajaran IPS.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Kondisi Awal *Boardgame* Pada Pembelajaran IPS**

Berdasarkan pada tahap awal dalam penelitian ini adalah penelitian pendahuluan melalui observasi, wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa kelas V MI Husnul Khatimah Kota Semarang. Wawancara dilakukan untuk mengetahui serta mengidentifikasi kondisi yang berada dilapangan dan menemukan konsep yang memperkuat produk *boardgame*. Berdasarkan hasil wawancara tersebut dijadikan sebagai langkah selanjutnya untuk memberikan sebuah solusi terkait dengan kondisi tersebut. Peneliti melaksanakan proses wawancara yang berpedoman dengan pertanyaan yang disusun untuk melakukan survey kondisi awal.

### **Analisis Kondisi Awal**

#### ***Tahap analisis kondisi awal boardgame***

Analisis kondisi awal melalui metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif (Sari, 2016:155). Analisis kondisi ini memiliki tujuan mencari dan menelusuri permasalahan yang didapatkan dalam proses pembelajaran IPS dalam kehidupan untuk menyingkapi adanya kendala dalam memahami materi yang diajarkan. Analisis Kondisi awal dapat digambarkan bahwa Peserta didik belum sepenuhnya memahami materi yang diajarkan dengan *boardgame* dan terbatasnya media yang digunakan, Pembelajaran menggunakan metode ceramah dan siswa mengerjakan soal melalui *boardgame* (Subekti, 2016:96). Data hasil analisis dijadikan acuan dalam pengembangan. Berdasarkan hasil identifikasi pada tahap data analisis kondisi awal antara lain : a) *Boardgame* harus memiliki tampilan yang menarik (gambar, video maupun audio). b) *Boardgame* yang terintegrasi aplikasi *google slides* cukup mudah diakses oleh siapa saja yang ingin menggunakannya. c) *boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides* berharap meningkatkan untuk hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM. d) *boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides* masih sedikit digunakan di madrasah – madrasah. Harapan dengan adanya *boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Dewi, 2012:47).

#### ***Tahap review instruksional***

Tahap review intruksional merupakan suatu pengkajian ulang terhadap pengembangan media pembelajaran (Putra,2020:166). Analisis instruksional merupakan penyelidikan materi pendidikan yang dibuat sebagai media lanjutan yang berisi materi ilustrasi disusun secara efisien (Wuryani, 2015:89). Tahap analisis memfokuskan pada kemanfaatan atau penyesuaian antar materi yang ada pada *boardgame* IPS dengan materi kenampakan alam dan buatan yang disajikan dalam *boardgame* yang terintegrasi aplikasi *google slides* pada tujuan yang ingin dicapai, maka penggunaan *boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides* pada proses

pembelajaran memiliki harapan dapat menjadi solusi permasalahan kurang efektifnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### ***Tahap rancangan boardgame pembelajaran***

Merancang *boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides* merupakan kegiatan menyusun sebuah kompetensi agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dan judul *boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides* yang diharapkan untuk mencapai indikator tertentu. *Boardgame* dirancang sebagai panduan dan alat bantu siswa dalam menerima materi dengan menyenangkan. *Boardgame* berisi materi pembelajaran, video pembelajaran dan berbagai pertanyaan – pertanyaan sesuai dengan materi yang disampaikan (Sari,2016:158).

### **Pengembangan Boardgame Terintegrasi Aplikasi Google Slides**

Media *Boardgame* memanfaatkan memanfaatkan format aplikasi *google slides* dengan memasukkan materi kenampakan alam, video, gambar untuk menyusun sebuah *boardgame* pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan dalam pembelajaran. Aplikasi *google slides* sangat baik digunakan dalam pembuatan *boardgame* karena guru bisa menyediakan materi dalam kondisi *online*.

Beberapa langkah yang akan dilakukan dalam pengembangan *boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides*.

### ***Desain Produk***

Desain produk awal atau perencanaan pengembangan *Boardgame* utag terintegrasi aplikasi *Google Slides* dirancang dari segi desain produk, segi materi pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta media yang dikembangkan. Tahapan dalam pengembangan *Boardgame* terintegrasi aplikasi *Google Slides* memuat tampilan awal, tampilan *game* interaktif dan Tampilan administrator.

*Slide* menu utama

Tampilan awal *Boardgame* dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. *slide* menu utama merupakan *slide* awal yang berisi nama dan judul media. Selain itu, *slide* menu utama merupakan *slide* yang menyajikan tombol koneksi yang mengantarkan pada *slide* berbeda dan alamat web yang berbeda. *Slide* menu utama muncul menghubungkan tombol berupa : materi, video, *game* ular tangga.



Gambar 1. Tampilan *slide* menu utama *boardgame*

Tombol materi. Tombol materi menampilkan KI, KD dan tujuan pembelajaran, materi kenampakan alam dan buatan. menu materi merupakan tombol yang menyajikan keseluruhan materi berdasarkan KI dan KD yang dikemas kedalam bentuk *flippingbook*. Menu materi diharapkan mampu memberikan informasi materi pembelajaran dengan jelas dan menarik. Didalam *flippingbook* juga menampilkan berbagai penjelasan dan video pembelajaran kenampakan buatan serta contoh sumber yang digunakan. Materi yang digunakan dalam bentuk *flippingbook* dikemas kedalam *boardgame* ular tangga ini diambil dari buku pegangan siswa dan sumber lainnya.



Gambar 2. Materi tema 1 subtema 2 Organ gerak hewan dan manusia pada *flipbook*

Tombol Video. Tombol video menampilkan video pembelajaran tentang kenampakan alam dan buatan yang terdapat pada *youtube* berupa link.



Gambar 3. Video Pembelajaran

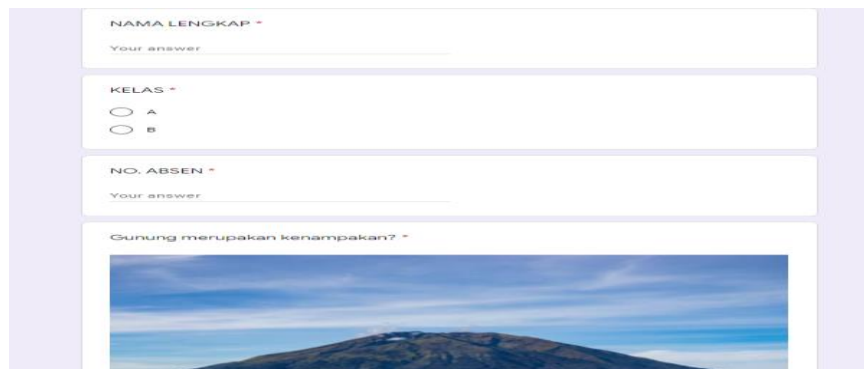
#### *Slide Start Game*

*Slide start game* menunjukkan *slide* permainan ular tangga digunakan untuk memainkan permainan interaktif ular tangga. Papan permainan dengan bantuan *slidego*, ada warna yang berbeda disetiap bagian, pilihan gambar dan komposisi yang menarik di *game* ular tangga dengan membuat setiap segmen dengan berbagai ukuran dan huruf yang akan ditampilkan. Terdapat beberapa kolom yang berisikan *link* mini *game* dengan materi kenampakan alam dan buatan yang dibuat dengan bantuan aplikasi *proprofsgame*.



Gambar 4 *Slide boardgame* ular tangga

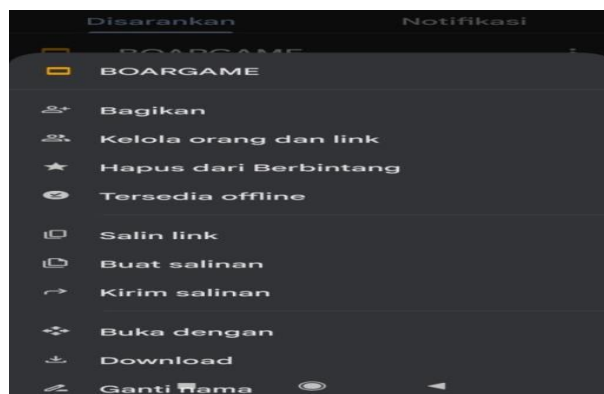
Evaluasi peserta didik setelah menggunakan *boardgame* dengan bantuan *google form* berisikan soal latihan pilihan ganda tentang kenampakan alam dan buatan. masing – masing berjumlah 5 butir soal.



Gambar 5. Tampilan evaluasi peserta didik.

#### Tampilan administrator

Tugas administrator selain membuat tampilan *boardgame* dengan menarik juga memiliki hak untuk memberikan izin akses melalui *link google slides* kepada guru. Hak akses guru dapat digunakan sepenuhnya untuk dapat mengatur, menambahkan materi, membuat tugas dan pelaksanaan ujian. Hak akses siswa dapat digunakan sepenuhnya untuk mengakses *boardgame* yang berisi materi, mini game, maupun tugas yang telah dibuat oleh guru. Admin dapat menambahkan orang secara langsung, mengelola siapa saja yang berhak memiliki akses *boardgame* dan dapat mengatur link sebagai pelihat, pengomentar maupun editor, tersedia secara online jika tidak terdapat konten, media *boardgame* juga dapat di download.



Gambar 6 Tampilan Administrator

*Boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides*. Tampilan *boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides* yang akan dilakukan pada proses pembelajaran yang dibuat kombinasi berbagai *mini game*, latihan soal dan pengetahuan. Kata yang digunakan menggunakan pilihan kata yang mudah dan relevan pada kehidupan kehidupan sehari – hari.

#### Tahap pengujian

Tahapan ini dilakukan pada proses pembelajaran dengan media *boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides*. Setelah melakukan pengujian, maka dilakukan perbaikan dan dilakukan validasi ahli media dan ahli materi.

#### FGD (*Focus Group Discussion*)

Tahap selanjutnya setelah melakukan pengembangan produk *Boardgame* terintegrasi aplikasi *Google Slides* adalah peneliti melaksanakan *Focus Group Discussion* (FGD) bersama Bapak Dr. Anwar Senen, M.Pd. selaku ahli materi dan Bapak Guntur Cahyono, M.Pd. untuk mendapatkan, saran, masukan dan menguji kelayakan produk.

#### *Uji Validasi Ahli*



Adapun uraian kegiatan tahapan validasi ahli media dan ahli materi IPS meliputi:

#### Ahli Media

Validasi ahli media dilaksanakan oleh Bapak Guntur Cahyono, M.Pd. selaku dosen media pembelajaran IAIN Salatiga. Validasi ahli memiliki tujuan untuk memperoleh informasi, saran, kritik mengenai *boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides* pada pembelajaran IPS tema 1 subtema 2 Organ gerak hewan dan manusia dapat berkualitas. Hasil validasi ahli media diperoleh 37,5 yang berarti valid.

Tabel 1. Penilaian ahli media pembelajaran

No	Aspek	Jumlah Nilai	Skor Maksimal	Kelayakan
1	Pewarnaan	8	8	100%
2	Tata Bahasa	8	8	100%
3	Tampilan Layar	11	12	92%
4	Penyajian	10	12	83%
<b>Jumlah</b>		37	40	93%

Dilihat dari tabel diatas rata – rata total penilaian dari ahli media tentang *boardgame* tema 1 subtema 2 Organ gerak hewan dan manusia kelas V MI Husnul Khatimah Kota Semarang sebesar 93% berarti termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat layak untuk digunakan serta diuji cobakan meskipun dengan revisi. Adapun masukan dari beliau yaitu warna yang lebih kontrak tidak terlalu soft dan jenis huruf sama.

#### Ahli Materi

Ahli validasi materi pada pembelajaran melalui *boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides* oleh Bapak Dr. Anwar Senen, M.Pd. selaku Kepala Jurusan PGSD dan dosen senior mata kuliah IPS. Universitas Negeri Yogyakarta. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi pembelajaran IPS terhadap program pengembangan *boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides*. Hasil Validasi materi diperoleh tingkat kelayakan sebesar 4,27 yang berarti valid.

Tabel 2. Penilaian ahli materi pembelajaran

No	Aspek	Jumlah Nilai	Skor Maksimal	Kelayakan
1	Tujuan Pembelajaran	21	25	84%
2	Materi Pembelajaran	21	25	84%
3	Penyajian	22	25	88%
<b>Jumlah</b>		64	75	85%

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa hasil penilaian validator memberikan skor 64 dengan presentase 85% dengan kategori sangat layak.

#### Efektivitas Pengembangan *Boardgame* Terintegrasi Aplikasi *Google Slides* pada Pembelajaran IPS

Uji efektivitas *boardgame* untuk menguji seberapa signifikan pengaruh penggunaan media pembelajaran IPS Tema 1 subtema 2 Organ gerak hewan dan manusia terintegrasi aplikasi *google slides* terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Husnul Khatimah Kota Semarang. Hasil Uji efektivitas media pembelajaran *boardgame* dapat dilihat melalui perbandingan hasil pretest dengan posttest yang dilakukan oleh 29 siswa.

Hasil pretest latihan soal

pretest dilakukan sebelum siswa menggunakan media *boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides* dalam pembelajaran. Hasil dari pretest menunjukkan 9 siswa dari 29 siswa telah memperoleh nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70. Sementara itu, 20 siswa belum mencapai di KKM. Tingkat pemenuhan presentase ketuntasan mencapai 29% dengan rata – rata 57. Penggambaran factual informasi pretest dengan SPSS 28.0. Hasil dari posttest setelah menggunakan media *boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides* menunjukkan bahwa nilai ketuntasan belajar siswa mencapai 100% dengan nilai rata – rata kelas sebesar 80. Nilai KKM yang diterapkan adalah 70. Dapat disajikan juga deskripsi statistic data hasil posttest yang dihitung menggunakan SPSS 28.

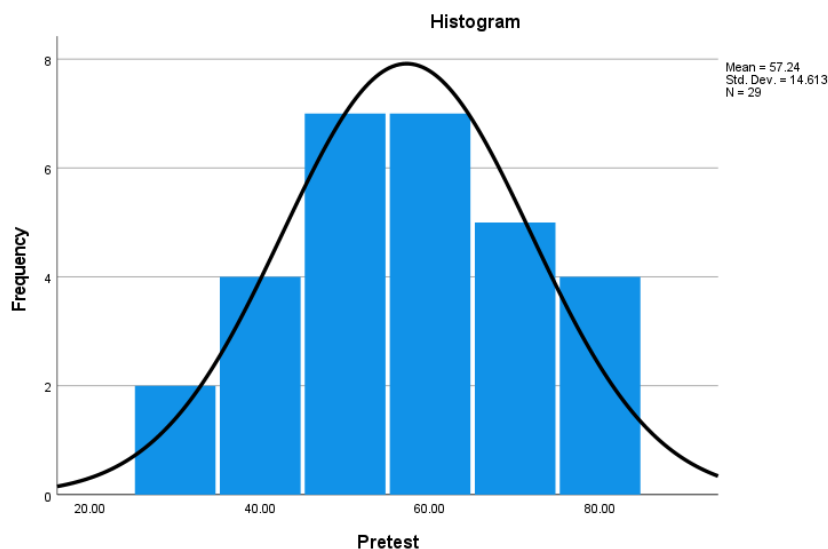
### Uji Deskriptif

Berikut hasil deskriptif statistic dari hasil pretest serta posttest yang dilaksanakan oleh peserta didik kelas V MI Husnul Khatimah Kota Semarang. Untuk lebih jelas dan dapat kita pelajari pada tabel uji deskriptif efektivitas dibawah ini :

Tabel 3. Deskripsi statistik data pretest

	N	Range	Mini mum	Maxi mum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statis tic	Statis tic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Pretest	29	50.00	30.00	80.00	57.2414	2.71361	14.61324	213.547
Valid N (listwise)	29							

Berdasarkan keterangan tabel tersebut, pada hasil pretest memperlihatkan data keterangan hasil mean : 57.24, range : 50.00, min: 30.00, max: 80.00 dan standar deviasi : 14.61.



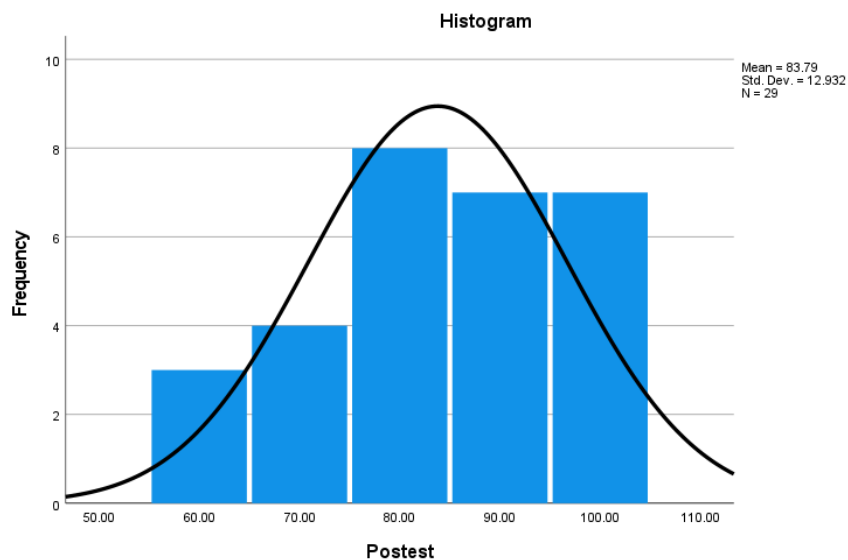
Gambar 7. Histogram Hasil Pretest



Tabel 4. Deskripsi statistik data posttest

Descriptive Statistics									
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Posttest	29	40.00	60.00	100.00	2430.00	83.7931	2.40145	12.93218	167.241
Valid N (listwise)	29								

Berdasarkan keterangan tabel tersebut, pada hasil pretest memperlihatkan data keterangan hasil mean : 83.79, range : 40.00, minimum : 60.00, maximum : 100.00 dan standar deviasi : 12.93.



Gambar 8. Histogram Hasil Posttest

## Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas data hasil *pretest* dan *posttest* yang sebelumnya dilakukan uji t, maka selanjutnya dilakukan uji normalitas dengan sebuah data dengan hasil pada tabel berikut.

Tabel 5. Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.138	29	.166	.939	29	.097
Posttest	.167	29	.037	.899	29	.010

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil Uji Normalitas  $p = 0,097$  (*pretest*) dan  $0,010$  (*posttest*)  $> 0,05$ , maka hasil data terdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Pretest dan Posttest *Paired Sample Test*

		Paired Differences					t	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pretest - Posttest	-26.55172	19.50748	3.62245	-33.97197	-19.13147	-7.330	28	<,001	<,001

Hasil data yang diolah dengan menggunakan SPSS kemudian peneliti lanjutkan dengan menganalisis menggunakan pedoman pengambilan kesimpulan hasil data T Test Uji Paired Samples Test yang mana jika  $\alpha = 0,05$  lebih besar atau sama dengan nilai Sig. (2-tailed) atau ( $\alpha = 0,05 \geq \text{Sig. (2-tailed)}$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jika  $\alpha = 0,05$  lebih kecil atau sama dengan nilai Sig. (2-tailed) atau ( $\alpha = 0,05 \leq \text{Sig. (2-tailed)}$ ) maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Berdasarkan hasil analisis SPSS tersebut menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) sebesar  $< 0.001$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $\alpha = 0,05$  lebih besar dari Sig nilai Sig. (2-tailed) maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Pengembangan *boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides* pada pembelajaran IPS tema 1 subtema 2 Organ gerak hewan dan manusia efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Kota Semarang karena terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

## KESIMPULAN

Pengembangan *boardgame* utasi terintegrasi aplikasi *google slides* pada pembelajaran IPS tema organ gerak hewan dan manusia dilakukan dengan langkah – langkah: a). mendesain cover dengan memasukkan alamat web berupa link kedalam *google slides*, b). masuk kedalam tampilan *boardgame* utasi melalui tombol *start game*, c). Peserta didik dapat memulai bermain *boardgame* yang terdapat berbagai konten berupa link dan evaluasi. Konsep pengembangan *boardgame* utasi terintegrasi aplikasi *google slides* pada pembelajaran IPS dilakukan menggunakan model *borg and gall*. Hasil uji kelayakan produk dari ahli media mendapatkan jumlah presentase 93%, ahli materi 85%. Hasil dari uji coba kelompok kecil 87% dan kelompok luas 91%. Berdasarkan hasil dari masing – masing validator menunjukkan bahwa *boardgame* utasi terintegrasi aplikasi *google slides* pada pembelajaran IPS sangat layak. Efektivitas *boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides* ditunjukkan dari hasil perhitungan *t test* terhadap nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Hasil *Paired Samples Statistics* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $< 0,001$ . Hal ini berarti  $\alpha = 0,005$  lebih besar dari Sig. (2-tailed). Maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Pengembangan *boardgame* terintegrasi aplikasi *google slides* pada pembelajaran IPS tema Organ gerak hewan dan manusia efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Husnul Khatimah Kota Semarang, terlihat dengan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Ni Made Cintya Bawanti. (2019). Hubungan Sarana Pembelajaran dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS. *International Journal of Elementary Education*.
- Falani, Achmad Zakki dan Putri Ludvyah. (2015). Pemanfaatan teknologi game untuk pembelajaran mengenal ragam budaya Indonesia berbasis android. *Jurnal Ilmiah: Lintas Sistem Informasi dan Komputer (LINK)*.

- Irsa, Dora., dkk. (2016). Perancangan aplikasi game edukasi pembelajaran anak usia dini menggunakan linear congruent method (LCM) berbasis android. *Jurnal Informatika Global*.
- Muhson, Ali. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
- Prasetyo. (2016). Aplikasi Game edukatif tebak nama pahlawan nasional (GNPI) berbasis Multimedia Interaktif. *Infotech Journal*.
- Saputra, Dudu Suhandi. (2019). Use of ladder snake media in improving student learning outcomes in mathematics learning in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Sari, Nanda Permata. (2018). Pengembangan Media Belajar Game Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Materi Aritmatika Kelas 4 Sekolah Dasar. University Of Muhammadiyah Malang.
- Sari, Nurratri Kurnia., Dwi Anggraeni & Koko Prasetya. Deskripsi Kondisi dan Kualitas Modul Praktikum Ilmu Pengetahuan (IPA) Berbasis Jelajah Alam Sekitar (JAS) Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*.
- Subekti, Tabah., dkk. 2016. Pengembangan Modul Bahasa Indonesia Bermuatan Nilai Karakter kebangsaan Bagi Mahasiswa PGSD. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian & Pengembangan Reseach and Development. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Wuryani, Dwi. 2015. Pengembangan Model Pembelajaran Teknologi Pengawetan Makanan dengan Mengintegrasikan Modul Pembelajaran dii Akademi Tata Boga Bandung.