

SARI

Pendidikan merupakan usaha atau rencana yang sengaja dituangkan dalam pendidikan nasional. Tujuan dari pendidikan adalah supaya siswa dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya dan tujuan lain pendidikan adalah menjadikan anak Indonesia sebagai individu yang cerdas dan bermoral. Namun, dalam proses pendidikan terdapat masalah bisa berdampak terhadap prestasi anak kedepannya. Salah satu contoh masalah yang ditemukan adalah kurangnya perhatian anak terhadap pelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 1 Ngebelgede, Ngemplak, Sleman. Siswa-siswi yang berada di kelas IV sekolah dasar tersebut mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Oleh karena itu, untuk membantu meningkatkan nilai dan menarik perhatian siswa-siswi digunakan metode belajar sambil bermain yang mengangkat APE (alat permainan edukatif) digital sebagai alat bantu ajar. APE yang dibangun dan dikembangkan menjadi sebuah *boardgame digital*. Di dalam *Boardgame learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar terdapat materi pembelajaran yang dikemas dalam animasi. Rintangan yang ada di dalam gim adalah pemain harus menjawab pertanyaan dengan benar terlebih dahulu agar bisa melangkah maju dari pemain lainnya. Berdasarkan hasil pengembangan aplikasi menggunakan metode yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) maka diperoleh aplikasi *Boardgame learning* untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah. Hal ini dibuktikan melalui pengujian dan kuesioner terhadap siswa-siswi dan guru di Sekolah Dasar Negeri 1 Ngebelgede, Ngemplak, Sleman. Belajar sambil bermain dapat meningkatkan nilai dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Alat permainan edukatif (APE), *Boardgame*, gim pc