ABSTRAK

Arman, Muhammad Azis. 2024. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Sejarah Kerajaan-Kerajaan Islam Nusantara Di SMA N 4 Tanjung Jabung Barat*. Dosen Pembimbing I: Ulul Azmi, S.Pd., M.Hum : Dosen Pembimbing II Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum.

Penelitian dan pengembangan ini berawal dari permasalahan yang muncul di SMA N 4 Tanjung Jabung Barat yaitu cenderung suka bermain dan tidak memperhatikan guru sehingga materi yang disampaikan guru tidak bisa diterima dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media permainan ular tangga dan mengetahui kelayakan media permainan ular tangga. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang mempunyai lima tahap yaitu tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (desain), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (Implementasi), tahap *evaluation* (evaluasi). Media permainan ular tangga yang dikembangkan kemudian di nilai oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan dari uji coba lapangan nilai yang diperoleh yaitu pada uji coba pertama sebesar "72%" dengan kriteria "Baik", pada uji coba kedua sebesar "75%" dengan kriteria "Baik", dan pada uji coba ketiga sebesar "81%" dengan kriteria "Sangat Baik". Maka, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga "layak" digunakan untuk siswa.

Kata Kunci : Pengembangan, Permainan Ular Tangga, Kerajaan-Kerajaan Islam Nusantara