

## **Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Masa Kolonialisme Dan Imperialisme Bangsa Eropa Kelas XI SMK N 7 Bandar Lampung**

*Development Of Media In The Game Of Snakes And Ladders Learning Indonesian History The Period Of Colonialism And Imperialism Of European Nations Class XI SMK N 7 Bandar Lampung*

**Sekar Ayu Cantika Dewi<sup>1</sup>, Putut Wisnu Kurniawan<sup>2</sup>, Ulul Azmi Muhammad<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

Pos el:[sekarayucantikadewi2002@gmail.com](mailto:sekarayucantikadewi2002@gmail.com)<sup>1</sup>, [pututbukan@gmail.com](mailto:pututbukan@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[spartauam.20@gmail.com](mailto:spartauam.20@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini yaitu (1) Menghasilkan produk berupa media ular tangga sejarah pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMK N 7 Bandar Lampung dengan materi masa kolonialisme dan imperialisme bangsa eropa. (2) Mengetahui respon pada guru terhadap media ular tangga sejarah. (3) untuk mengetahui kualitas media pengembangan ular tangga sejarah memenuhi kriteria valid dan praktis. Kemudian penelitian ini mengacu pada langkah-langkah penelitian dan media pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Serta subjek ini di uji coba kepada siswa kelas XI SMK N 7 Bandar Lampung mulai dari pengumpulan data menggunakan angket, observasi, wawancara, serta analisis data menggunakan skala 5 kategori jawaban. Dari hasil penelitian ini berupa (1) Berdasarkan ahli uji validasi oleh ahli media dikategorikan “sangat valid” berdasarkan uji validasi ahli materi dikategori “sangat valid” kemudian berdasarkan ahli bahasa dikategorikan “sangat valid”. (2) Berdasarkan respon guru terhadap pengembangan media ular tangga memperoleh kategori “sangat layak”. Berdasarkan uji coba kelompok kecil memperoleh kategori “sangat efektif”, dan saat uji kelompok besar mendapatkan kategori “sangat efektif” (3) Berdasarkan ujicoba hasil belajar terhadap penggunaan media ular tangga dengan ujicoba produk melalui pretest dan prosttest dikategorikan efektif, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Sejarah SMK N 7 Bandar Lampung.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Ular Tangga, Efektifitas, Hasil Belajar.

**Abstract:** *The objectives of this research are (1) To produce a product in the form of historical snake and ladder media in the history subject of class (2) Knowing the teacher's response to historical snakes and ladders media. (3) to determine the quality of the media for the development of historical snakes and ladders that meets valid and practical criteria. Then this research refers to research steps and media development with the ADDIE development model. And this subject was tested on class The results of this research are (1) Based on expert validation tests by media experts it is categorized as "very valid" based on material expert validation tests it is categorized as "very valid" then based on language experts it is categorized as "very valid". (2) Based on the teacher's response to the development of snakes and ladders media, it received the "very feasible" category. Based on the small group trial, it received the "very effective" category, and during the large group trial it received the "very effective" category (3) Based on the trial of learning results regarding the use of snakes and ladders media by testing the product through pretest and prostest, it was categorized as effective, and could improve the learning outcomes of class XI history students at SMK N 7 Bandar Lampung.*

**Keywords:** *Snakes and Ladders Media Development, Effectiveness, Learning Outcomes.*

## PENDAHULUAN

Guru merupakan seseorang yang penting karena memiliki peran terhadap keberhasilan peserta didik, karena guru juga sebagai tenaga pengajar yang berinteraksi langsung dengan peserta didik. Khususnya dalam pembelajaran sejarah yang baik harusnya bersifat menyeluruh dalam melaksanakannya dan mencakup berbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik, sehingga dalam pengukuran peningkatan dari hasil keberhasilannya selain dilihat dari segi kuantitas juga dari kualitas yang telah dilakukan di sekolah-sekolah apa yang ingin dicapai melalui inovasi pendidikan tersebut, yaitu usaha untuk mengubah proses pembelajaran akan penerapan merdeka dalam pembelajaran, yang mana pembelajaran yang aktif harus ditandai adanya rangkaian terencana yang melibatkan siswa secara langsung, komprehensif, baik fisik, mental maupun emosi. Media pembelajaran adalah salah satu hal yang penting dalam dalam yang sangat bermakna.

Berdasarkan temuan yang ada saat peneliti melakukan observasi pra penelitian serta wawancara dengan guru mata pelajaran, diketahui bahwa adanya keterbatasan media pembelajaran dalam proses belajar, karena peserta didik hanya difasilitasi dengan buku cetak sebagai bahan ajar, papan tulis, serta proyektor. Selain itu masih banyak siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran dilihat dari beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan data tersebut, maka penulis berkesimpulan dibutuhkan sebuah pengembangan media pada pembelajaran sejarah kelas XI sehingga dapat dilakukan dengan sambil bermain, dalam hal ini pengembangan media ular tangga sejarah dibuat agar permainan ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

Menurut Djamarah dan Zain (2002:137) Media menjadi sumber belajar

dan alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajarmengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Keefektifan daya serap siswa terhadap bahan pelajaran yang sulit dan rumit dapat terjadi dengan bantuan alat bantu.

Menurut Rahim (2023) Media diartikan sebagai sumber belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar serta menjadi alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Kesulitan siswa memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan alat bantu. Bahkan alat bantu diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari anak didik. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang mudah diterima (acceptable), guru dapat menggairahkan minat belajar siswa.

Menurut pendapat Ulya dalam jurnal prodiding seminar nasional pendidikan (2017:373) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berasal dari dua kata media dan pembelajaran, media memiliki arti alat, dan sarana kemudian pembelajaran memiliki arti sebagai cara, proses dan tindakan yang menjadikan orang untuk belajar.

Menurut beberapa pendapat di atas pengertian media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru sebagai sarana dalam menyampaikan materi secara efektif dan efisien dengan tujuan untuk membangun kemampuan siswa dalam berpikir, dan ketrampilan siswa dalam belajar.

Menurut Kasmadi (1996:13) berpendapat bahwa pembelajaran sejarah untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara, serta materi pembelajaran sejarah mampu untuk mengembangkan potensi peserta didik dan bisa mengenal nilai-nilai bangsa yang diperjuangkan di masa lalu. Menurut Susanto (2014:62) memiliki pendapat

bahwa pembelajaran sejarah adalah salah satu cara untuk membentuk sikap yakni sikap saling menghormati, menghargai perbedaan, toleransi, serta kesediaan hidup berdampingan dalam keberagaman suku bangsa. Menurut Hardoyo (2014:64) Pendidikan sejarah dalam era globalisasi memiliki peranan strategis, karena Negara nasional peranannya semakin kecil dan kesadaran nasional semakin merosot. Tantangan pendidikan sejarah pada era globalisasi seperti sekarang ini perlu ditekankan pada kesadaran sejarah dalam Pembelajaran sejarah selain dapat dimanfaatkan sebagai proses pewarisan karakter masa lampau, pembelajaran sejarah juga dapat dimanfaatkan sebagai penanaman nilai-nilai karakter yang baru sebagai hasil dari perbaikan penulisan historiografi Indonesia yang bersifat membangun nasionalisme. Dengan ini historiografi Indonesia memperoleh sentuhan baru melalui pendidikan karakter dengan sentuhan melalui penulisan historiografi yang telah didekonstruksi maka pembelajaran sejarah akan mampu menumbuhkan pengetahuan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air, pembentukan karakter bangsa dan mengenal nilai-nilai juang di masa lalu serta dapat menumbuhkan rasa saling menghormati, menghargai perbedaan, toleransi, dan kesediaan dalam hidup berdampingan dalam keberagaman suku bangsa sehingga bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik.

Menurut Zudhah dalam jurnal magistra (2017:62) mengatakan bahwa permainan ular tangga ialah permainan yang dimainkan oleh anak-anak maupun dewasa yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, serta papan ular tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dengan beberapa gambar

ada sejumlah ular dan tangga yang saling terhubung antara kotak satu dan lainnya, kemudian permainan ini diciptakan pada sekitar tahun 1870. Tidak ada standar ukuran papan ular tangga jadi setiap orang bisa menciptakan ukuran papan permainan ular tangga dengan ukuran papan dan jumlah kotak ular dan tangga sesuai dengan yang ingin dibuat.

Kemudian dalam permainan ular tangga setiap pemain memiliki bidak dan ia mendapatkan kesempatan untuk satu kali melempar dadu. Lalu dadu memiliki nomor satu sampai enam. Dan permainan ini dapat dijalankan sesuai dengan meletakkan bidak di kotak pertama dan secara bergiliran untuk melempar dadu. Kemudian bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul pada saat melempar dadu. Dengan aturan jika mendarat pada pada sebuah tangga maka pemain langsung naik keatas tangga, dan jika bidak mendarat pada kotak dengan tanda ekor ular maka pemain harus turun di ujung kotak dibawah ular.

Setelah itu pemenang permainan ini dapat dilihat dari siapa yang lebih dahulu menjapai kotak terakhir dalam papan ular tangga, yang biasanya mendapat angka enam dari dadu, pemain mendapatkan giliran sekali lagi, namun jika pemain tidak mendapatkan angka enam dari dadu maka giliran akan mendapat dari pemain selanjutnya.

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D (Research and Development)* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan triangulasi, harapannya agar data yang didapat benar-benar sesuai dengan kondisi sesungguhnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu media pembelajaran berupa media permainan ular tangga yang telah divalidasi oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Peneliti juga akan melakukan uji coba produk untuk mengetahui respon dari peserta didik dan pendidik terhadap media yang dikembangkan tersebut.

### 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Dalam tahap ini Peneliti melakukan observasi awal, berdasar hasil observasi maka pengembangan media ular tangga sejarah menjadi media pembelajaran sejarah yang sangat tepat untuk dilakukan karena sesuai kebutuhan di lapangan.

### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Perancangan produk ini dibuat agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah kelas XI pada sub bab masa kolonialisme dan imperialisme bangsa eropa. Kemudian media ular tangga ini dirancang berbeda dengan ular tangga pada umumnya yang menggunakan bidak untuk bermain, melainkan dengan peserta didik yang langsung bermain menjadi bidaknya dengan cara menginjak pada papan ular tangga yang telah dikembangkan dengan sebuah banner.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan, peneliti melakukan spesifikasi desain atau penyempurnaan desain media ular tangga sebelum divalidasi. Setelah spesifikasi desain, baru peneliti melakukan validasi oleh para validator ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Ahli media dilakukan oleh dosen sejarah, ahli materi dilakukan oleh guru sejarah SMK N 7 Bandar Lampung ahli bahasa dilakukan oleh dosen STKIP PGRI, selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan saran para validator, dan diujikan kepada peserta didik kelas XI BDP di SMK N 7 Bandar Lampung.

### a. Validasi Ahli media

**Tabel**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek penilaian	$\sum x$ skor per aspek	Skor maksimal	Skor %	Kategori
Efisiensi media	20	25	80 %	Sangat valid
Ketepatan penggunaan bahan dasar	10	10	100%	Sangat valid
Panduan penggunaan media	13	15	86%	Sangat valid
Estetika media	18	20	90%	Sangat valid
Ketahanan media	5	5	100%	Sangat valid
Keamanan bagi para peserta didik	5	5	100%	Sangat valid
Jumlah	71	80	-	Sangat valid
<b>Rata-rata presentase</b>			<b>88%</b>	<b>Sangat valid</b>

Pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa penilaian dari para ahli media yang terdiri dari enam aspek penilaian yakni pada aspek efisiensi media yang mendapatkan skor 80%, aspek ketepatan penggunaan bahan dasar mendapatkan 100% dan aspek panduan penggunaan media mendapatkan skor 86%, aspek estetika media mendapatkan skor 90%, ketahanan media mendapatkan skor 100% dan aspek keamanan bagi peserta didik mendapatkan skor 100%. Pada penjabaran hasil tabel diatas penilaian para ahli media, maka pengembangan media permainan ular tangga memperoleh rata-rata presentase yaitu 92% dengan predikat kategori "sangat valid".

### b. Validasi Ahli Materi

**Tabel**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek penilaian	$\sum x$ skor per aspek	Skor maksimal	Skor %	Kategori
Kelayakan isi	28	30	93%	Sangat valid
Kelayakan	19	20	95%	Sangat

penyajian				valid
Penilaian kontekstual	23	25	92%	Sangat valid
Jumlah	70	75	-	-
<b>Rata-rata presentase</b>			<b>93%</b>	<b>Sangat valid</b>

Pada penjelasan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli materi terdiri dari tiga aspek penilaian yaitu pada aspek kelayakan isi mendapatkan skor 93 %, aspek kelayakan penyajian memperoleh skor 95%, dan aspek penilaian kontekstual memperoleh skor 92 %, pada penjabaran dari hasil tabel diatas penilaian ahli materi, maka dengan ini pengembangan media permainan ular tangga memperoleh rata-rata presentase yaitu 93% dengan kategori predikat “Sangat valid”

#### c. Validasi Ahli Bahasa

**Tabel**  
**Hasil Validasi Ahli Bahasa**

Aspek penilaian	$\sum x$ skor per aspek	Skor maksimal	Skor %	Kategori
Ketepatan struktur kalimat	19	20	95%	Sangat valid
Pemahaman terhadap pesan	29	30	96%	Sangat valid
Lugas	18	20	90%	Sangat valid
Jumlah	66	70	-	-
<b>Rata-rata presentase</b>			<b>93%</b>	<b>Sangat valid</b>

Pada penjelasan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dari ahli bahasa terdiri dari tiga aspek penilaian yaitu aspek ketepatan struktur kalimat mendapatkan skor 95 %, aspek pemahaman terhadap kalimat mendapat-kan skor 96%, aspek lugas mendapatkan skor 90 % dengan kategori “sangat valid”.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah melakukan tahap validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa telah diperbaiki, berikutnya peneliti melakukan

uji coba produk. Peneliti melakukan uji coba kelompok kecil untuk mengetahui produk yang telah dikembangkan menarik atau tidak.

**Tabel**  
**Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

Aspek penilaian	$\sum x$ skor per aspek	Skor maksimal	Skor %	Kategori
Kualitas isi	236	250	94%	Sangat efektif
Kemenarikan media	438	450	97%	Sangat efektif
Kualitas teknis	135	150	90%	Sangat efektif
Jumlah	680	850		Sangat efektif
<b>Rata-rata presentase</b>			<b>93%</b>	<b>Sangat efektif</b>

Dapat dilihat berdasarkan pembuktian tabel di atas bahwa penilaian dari sepuluh peserta didik kelas XI SMK N 7 Bandar Lampung yang terdiri dari aspek penilaian, yaitu pada aspek kualitas isi dengan memperoleh skor 94%, aspek kemenarikan media dengan memperoleh skor 97%, dan aspek kualitas teknis dengan memperoleh skor 90%, jadi berdasarkan dari hasil data ujicoba kelompok kecil maka memperoleh rata-rata presentase yakni 93%, dengan kategori “Sangat efektif”.

**Tabel**  
**Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar**

Aspek penilaian	$\sum x$ skor per aspek	Skor maksimal	Skor %	Kategori
Kualitas isi	580	600	96%	Sangat efektif
Kemenarikan media	800	850	94%	Sangat efektif
Kualitas teknis	340	350	97%	Sangat efektif
Jumlah	1.720	1.800	-	-
<b>Rata-rata presentase</b>			<b>95 %</b>	<b>Sangat efektif</b>

Berdasarkan tabel bahwa penelitian dari 37 peserta didik kelas XI SMK N 7 Bandar Lampung yang terdiri dari tiga aspek penilaian, yaitu pada aspek kualitas isi dengan memperoleh skor 96 % dan aspek kemenarikan media dengan memperoleh

skor 94 %, dan aspek kualitas teknis dengan memperoleh besar maka memperoleh rata-rata presentase yaitu 97 % dengan kategori “sangat efektif”

Peneliti sudah melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, maka kegiatan selanjutnya adalah mengetahui respon pendidik terhadap media pembelajaran.

**Tabel**  
**Data Hasil Respon Pendidik**

Aspek penilaian	$\sum x$ skor per aspek	Skor maksimal	Skor %	Kategori
Media pembelajaran	35	40	87%	Sangat layak
Isi	9	10	90%	Sangat layak
Pembahasan	18	20	90%	Sangat layak
Tampilan	9	10	90%	Sangat layak
Jumlah	71	80	-	-
<b>Rata-rata presentase</b>			<b>89%</b>	<b>Sangat layak</b>

Berdasarkan tabel yang ada diatas dapat disimpulkan bahwa penilaian angket dari pendidik SMK N 7 Bandar Lampung terdiri dari empat aspek penilaian yakni pada aspek media pembelajaran memperoleh skor 87%, pada aspek isi memperoleh skor 90%, pada aspek pembahasan memperoleh skor 90%, serta tampilan memperoleh skor 90% dengan berdasarkan hasil akhri dari pendidik maka memperoleh rata-rata presentase yaitu 89% dengan kategori “Sangat layak”.

Dari tes hasil belajar menunjukkan bahwa presentase data dapat dilihat dari N-gain dengan rata-rata presentase 61.27 meningkat sekitar 61 % setelah dikembangkan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran sejarah di kelas XI, dengan mendapatkan kategori dari tafsiran efektifitas Gain skor dapat dilihat dari table dibawah:

**Tabel**  
**Kategori Tafsiran Efektifitas Gain**

Presentase (%)	Kategori
< 20	Tidak efektif
20-30	Kurang efektif
31-50	Efektif
50-70	Sangat efektif

Dari penjelasan tabel di atas presentase dapat diketahui hasil dari perhitungan N-gain skor yang didapat memperoleh angkat 61 % maka dapat dikategorikan dengan “sangat efektif”

**Gambar**  
**Diagram Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest**

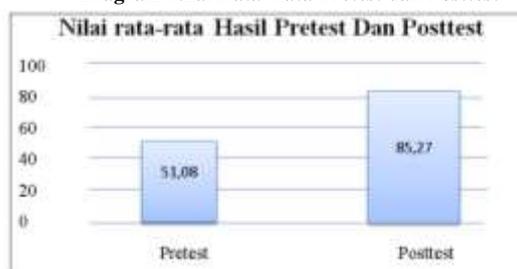


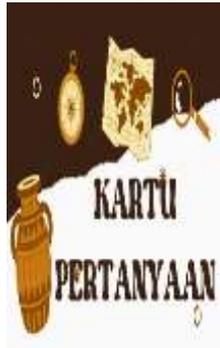
Diagram diatas menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media ular tangga rata-rata mendapatkan nilai hasil belajar dengan memperoleh hasil nilai yaitu 51,08 sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga sejarah rata-rata mendapatkan nilai hasil belajar dengan memperoleh hasil nilai yaitu 85,27, dimana nilai posttest sesuai dengan kriteria keefektifan ketuntasan belajar siswa dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian maka media pembelajaran permainan ular tangga dapat dikatakan dengan valid, layak, dan efektif digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran sejarah kelas XI SMK N 7 Bandar Lampung, kemudian media permainan ular tangga sejarah diharapkan dapat digunakan oleh para peserta didik dengan tujuan sebagai media belajar dan sebagai media pendidikan.

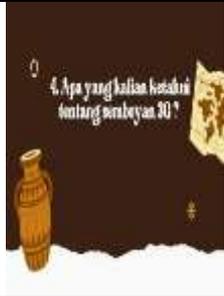
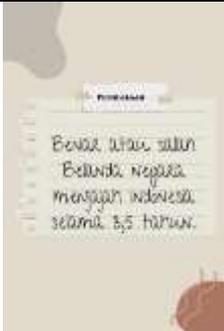
### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan ini yang dilakukan pada model ADDIE adalah *Evaluation* atau evaluasi kemudian produk yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan

ahli bahasa untuk memperbaiki produk agar layak. Kemudian tahap validasi yang dilakukan oleh para validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media terdapat beberapa kritik dan juga saran, dengan tujuan perbaikan produk menjadi lebih baik daripada sebelumnya. Kemudian adapun revisi yang dilakukan sesuai dengan kritik dan saran para ahli dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

**Tabel**  
**Revisi Ahli Media**

No	Tampilan produk sebelum direvisi	Tampilan produk setelah direvisi
1.		
	Pada gambar diatas masih sangat minim dengan ornamen ular dan tangga sehingga perlu di tambahkan lagi beberapa ornamen ular tangga serta ditambahkan resolusi warna yang menyala.	Tampilan papan setelah direvisi di tambahkan dengan jumlah 2 tangga dan 2 ular pada bagian papan dengan lebih banyak jumlah ular dan tangga pada papan ular tangga.
2.	Cover sebelum direvisi 	Cover sesudah direvisi 
	pada gambar awal bagian cover kartu warna dan resolusi gambar kartu telalu pucat dan monoton	Setelah mengalam revisi maka dibuat dengan rolusi warna yang menyala dan di buat dengan tulisan berukuran lebih jelas

No	warna kartu Sebelum direvisi	Warna kartu Sesudah direvisi
1.		
	Harus diperjelas warna tulisan pada isi kartu pertanyaan dan kualitas gambar	Sesudah direvisi maka warna dan resolusi gambar lebih terang sehingga mudah untuk dibaaca oleh para peserta didik
2.		
	Tampilan cover sebelum direvisi warnanya kurang menyala dan resolusi gambar yang rendah	Tampilan pada isi kartu pernyataan sebelum direvisi dengan resolusi gambar yang rendah dab warna masih pudar
3.		
	Tampilan cover penataan sesudah di revisi dengan resolusi gambar yang lebih terang dan lebih baik	Tampilan isi setelah di ubah dengan gambar dan resolusi warna dan huruf yang lebih jelas

### SIMPULAN

Dilihat berdasarkan rumusan masalah hasil analisis data serta pembahasan pada penelitian amaka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam proses pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan di kelas XI, didesain dengan gambar dan warna yang menarik. Disetiap bagiannya dadu, banner, dan kartu pernyataan yang berisi tentang soal-soal materi pembelajaran sejarah, dan kartu pernyataan yang berisi tentang ilmu sejarah.
  2. Dari penjelasan para validator ahli media pembelajaran sejarah yang telah dikembangkan maka mendapat kriteria "sangat valid" dilihat dari penilaian para ahli materi, penilaian ahli media, Penilaian ahli bahasa respon pendidik.
  3. Dilihat dari respon peserta didik terhadap permainan ular tangga sebagai media pembelajaran sejarah yang telah dikembangkan mendapatkan kriteria "sangat efektif" di lihat berdasarkan penilaian uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar. Kemudian berdasarkan penggunaan media ular tangga sebelum diterapkan media ular tangga mendapatkan nilai pretest dan mendapatkan nilai posttest dengan kategori sangat efektif, Hal ini dikarenakan media pengembangan ular tangga sejarah belum pernah digunakan sebelumnya disekolah tersebut. Maka media pengembangan sejarah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mengubah suasana belajar menjadi menyenangkan serta menunjukkan bahwa media permainan ular tangga sejarah yang dikembangkan valid, layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah kelas XI SMK N 7 Bandar Lampung.
- Hardoyo, R. (2014). *Perlunya Pendidikan Karakter Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMP*. Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah Fkip Universitas Jambi Vol. 2 No. 1
- Kasmadi, Hartono. 1996. *Model-Model Dalam Pengejaran Sejarah*. Semarang: Ikip Semarang Pres.
- Rahim, B. (2023). *Media Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada-Rajawali Pers.
- Susanto, H. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah, Isu, Gagasan, Dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta.: Aswaja Presindo.
- Ulya, Himmatul.2017. *Permainan Tradisional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Prossiding Seminar Nasional Pendidikan, Vol. 6. No. 11.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Djamarah, Syaiful Bahri. Dan Zain, Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ferryka, Putri Zudhah. 2017 *Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran*, Jurnal Magistra, Vol 2 No.