

## ABSTRAK

Media pembelajaran kini dapat diakses dengan menggunakan komputer maupun perangkat lain yang dapat digunakan untuk menampilkan media tersebut. Pembuatan media pembelajaran juga lebih mudah. Berbagai *software* telah tersedia untuk membuat media pembelajaran. Dukungan *software* inilah yang dapat membuat media pembelajaran semakin menarik dan dapat dengan mudah diproduksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran fisika dengan aplikasi permainan ular tangga berbasis *android* pada materi suhu dan kalor, untuk siswa kelas X IPA SMA dan mengetahui kelayakan aplikasi permainan ular tangga berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, pembelajaran Fisika, dan responden peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran Akuntansi dengan aplikasi permainan ular tangga berbasis *Android* sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1). Ahli media memperoleh nilai persentase sebesar 84,59% sehingga termasuk kategori "Sangat Layak", 2). Ahli materi memperoleh nilai persentase sebesar 82,07% sehingga termasuk kategori "Sangat Layak", 3). Responden memperoleh nilai persentase sebesar 82,44% sehingga termasuk kategori "Sangat Layak", sedangkan hasil yang diperoleh dari validasi yaitu 82,05% maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berbasis *android* sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Permainan Ular Tangga , *Android*, Media Pembelajaran, ADDIE