

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat kelayakan pengembangan *game education* ular tangga terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa berdasarkan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 7 Satap Selimbau dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VIII berjumlah 12 siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah rancangan tahap ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, angket respon, dan lembar soal pretest dan posttest. Hasil validasi media dan materi oleh validator ahli terhadap game edukasi ular tangga menunjukkan rata – rata persentase 86,14% dengan kriteria “sangat valid”. Untuk hasil persentase angket respon guru mendapat 94,54% dan rata – rata persentase angket respon siswa 91,48% dengan kriteria masing-masing “sangat praktis”. Terakhir untuk hasil keefektifan siswa mendapat rata – rata persentase 82,14% dengan kriteria “efektif”. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa game edukasi ular tangga terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa layak digunakan dalam pembelajaran dikelas.

**Kata Kunci:** *Game Education*, Ular Tangga, Kemampuan Pemahaman Matematis