

ABSTRAK

Fitratunnisa, 2026. Pengembangan Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran untuk Menguasai Kata Kerja Bentuk Lampau. Skripsi. Tanjungpinang: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing I: Assist. Prof. Dewi Nopita, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Assist. Prof. Rona Elfiza, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: media pembelajaran, ular tangga, kata kerja bentuk lampau, ADDIE, penelitian dan pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga guna membantu siswa kelas VIII SMP menguasai penggunaan *past form of verbs*, baik regular maupun irregular verbs. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, dan Development, dengan penelitian dibatasi sampai pada tahap validitas produk. Media dikembangkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran siswa dan dirancang dalam bentuk permainan dengan berbagai tantangan kontekstual serta kartu bantuan sebagai penopang pemahaman. Validitas media dinilai melalui expert judgment oleh ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen validasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung penguasaan *past form of verbs* pada siswa SMP.

ABSTRACT

Fitratunnisa, 2026. Developing Snakes and Ladders as Learning Media for Mastery of Past Tense Verbs. Skripsi. Tanjungpinang : English Language Education Study Program, Department of Language and Arts Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Advisor I: Dewi Nopita, S.Pd., M.Pd. Advisor II: Assist. Prof. Rona Elfiza, S.Pd., M.Pd.

Keywords: learning media, snakes and ladders, past form verbs, ADDIE, research and development

This study employed a Research and Development approach aimed at developing a snakes and ladders learning media to support eighth-grade junior high school students in mastering the use of past form verbs, including regular and irregular verbs. The development process was based on the ADDIE model, consisting of the Analysis, Design, and Development stages, with the research limited to the product validity stage. The media was developed according to students' learning needs and designed as a game incorporating contextual challenges and helper cards to support understanding. The validity of the product was examined through expert judgment involving a material expert and a media expert using validation instruments. The results indicated that the developed learning media was valid and feasible to be used as a learning medium for teaching past form verbs.