

ABSTRAK

MAYSYARAH. Pengembangan *Game* Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia Berbasis *Android* Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game tebak gambar berbasis Android yang mengangkat tema keragaman budaya Indonesia sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V di MIS Nurul Falaq Tanjung Morawa. Metode pengembangan mengikuti model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), dengan fokus pada integrasi elemen budaya seperti tarian, pakaian adat, dan tradisi daerah untuk merangsang siswa berbicara tentang topik tersebut. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa game ini berhasil diimplementasikan pada platform Android dengan fitur-fitur seperti pemilihan gambar, timer, dan skor yang mendorong partisipasi aktif. Uji coba pada siswa kelas V menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan berbicara, dengan rata-rata skor pretest 65,2 meningkat menjadi 82,4 pada posttest. Evaluasi pengguna melalui kuesioner menilai game ini efektif (skor rata-rata 4,1 dari skala 5) dalam hal kesenangan, kemudahan penggunaan, dan nilai edukasi. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa game tebak gambar dapat menjadi alternatif inovatif untuk pembelajaran budaya Indonesia, terutama dalam konteks pendidikan dasar, dengan potensi pengembangan lebih lanjut untuk platform lain. Penelitian ini merekomendasikan integrasi game serupa dalam kurikulum sekolah untuk mendukung pembelajaran bahasa dan budaya.

Kata Kunci: Pengembangan, Game Tebak Gambar, Keragaman Budaya, Android, Keterampilan Bicara

ABSTRACT

MAYSYARAH. Development of an Android-Based Guess the Picture Game of Indonesian Cultural Diversity for the Speaking Skills of Fifth Grade Students of Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa. Skripsi. Medan: Faculty of Education, State University of Medan 2026.

This study aims to develop an Android-based picture guessing game that raises the theme of Indonesian cultural diversity as an interactive learning medium to improve the speaking skills of fifth-grade students at MIS Nurul Falaq Tanjung Morawa. The development method follows the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), focusing on the integration of cultural elements such as dance, traditional clothing, and regional traditions to stimulate students to speak about the topic. The development results show that this game was successfully implemented on the Android platform with features such as image selection, timer, and scoring that encourage active participation. Trials on fifth-grade students showed significant improvements in speaking skills, with an average pretest score of 65.2 increasing to 82.4 in the posttest. User evaluation through a questionnaire assessed this game as effective (average score of 4.1 on a scale of 5) in terms of fun, ease of use, and educational value. The conclusion of this study is that the picture guessing game can be an innovative alternative for learning Indonesian culture, especially in the context of elementary education, with the potential for further development for other platforms. This study recommends the integration of similar games in the school curriculum to support language and culture learning.

Keywords: Development, Guess the Picture Game, Cultural Diversity, Android, Speaking Skills