

LAMPIRAN

Lampiran 1. Observasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Hasil Observasi	Keterangan
1	Persiapan Pembelajaran	Guru menyiapkan materi dan media sebelum pelajaran dimulai	Dilakukan	Guru siap dengan modul dan media
2		Guru mengenalkan game edukasi pada awal pembelajaran	Dilakukan	Siswa diberi penjelasan awal
3	Pelaksanaan Pembelajaran	Guru membimbing siswa dalam bermain game sesuai panduan	Dilakukan	Panduan dijelaskan dengan baik
4		Guru mengatur alur kegiatan pembelajaran dengan baik	Dilakukan	Kegiatan sesuai alur RPP
5	Keterlibatan Peserta Didik	Siswa aktif menebak gambar dan menjawab secara lisan	Dilakukan	Terlihat antusias
6		Siswa berdiskusi dalam kelompok kecil saat bermain	Dilakukan	Diskusi berjalan baik
7	Penggunaan Media Pembelajaran	Media game digunakan secara maksimal selama pembelajaran	Dilakukan	Semua siswa mengakses game
8		Media sesuai dengan konten budaya dan mudah digunakan	Dilakukan	Game mudah dipahami siswa
9	Evaluasi Pembelajaran	Guru melakukan evaluasi keterampilan berbicara siswa secara lisan	Dilakukan	Evaluasi melalui pertanyaan
10	Respons Siswa terhadap Media	Siswa menunjukkan antusiasme saat menggunakan media game	Dilakukan	Siswa terlihat senang
11	Pengelolaan Kelas	Guru mengatur kelas dengan baik, menjaga disiplin dan suasana kondusif	Dilakukan	Kelas tetap kondusif

Lampiran 2. Soal pre-test dan post-tes

LEMBAR PRE-TEST DAN POST-TEST

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Perhatikan gambar Rumah Adat Batak Toba di bawah ini, kemudian jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut secara lengkap dan jelas dengan menggunakan kalimat yang baik!



Soal Tes Keterampilan Berbicara (Uraian)

1. Jelaskan keunikan budaya yang terlihat dari gambar Rumah Adat Batak Toba tersebut! (Skor 20)

Jawaban:

2. Analisislah makna budaya yang terkandung pada Rumah Adat Batak Toba dan hubungkan dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Batak! (Skor 25)

Jawaban: ...

3. Buatlah sebuah kalimat naratif yang menceritakan tentang kegiatan atau suasana yang mungkin terjadi di Rumah Adat Batak Toba tersebut! (Skor 30)

Jawaban: ...

4. Susunlah kalimat deskriptif yang menggambarkan bentuk, warna, dan ornamen yang terdapat pada Rumah Adat Batak Toba dengan kosa kata yang tepat! (Skor 15)

Jawaban: ...

5. Jelaskan nilai moral atau pesan yang bisa kita pelajari dari budaya Rumah Adat Batak Toba yang ada pada gambar tersebut! (Skor 10)

Jawaban: ...

Jawaban Soal Tes Keterampilan Berbicara

1. Jelaskan keunikan budaya yang terlihat dari gambar Rumah Adat Batak Toba tersebut!

Jawaban: Rumah Adat Batak Toba memiliki bentuk atap yang khas menyerupai perahu terbalik dengan ukiran khas di bagian depan rumah. Atapnya tinggi dan melengkung, serta rumah ini dibangun di atas tiang-tiang kayu yang membuatnya terlihat seperti rumah panggung. Ornamen dan ukiran pada rumah ini biasanya bermotif simbol-simbol budaya Batak seperti pohon kehidupan dan hewan.

2. Analisislah makna budaya yang terkandung pada Rumah Adat Batak Toba dan hubungkan dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Batak!

Jawaban: Rumah Adat Batak Toba melambangkan nilai kebersamaan dan gotong royong dalam masyarakat Batak. Rumah ini digunakan sebagai tempat berkumpul keluarga besar, yang menandakan pentingnya ikatan keluarga dan hubungan sosial. Bentuk rumah yang kokoh dan bertiang tinggi juga menunjukkan ketahanan dan perlindungan dari lingkungan sekitar.

3. Buatlah sebuah kalimat naratif yang menceritakan tentang kegiatan atau suasana yang mungkin terjadi di Rumah Adat Batak Toba tersebut!

Jawaban: Setiap akhir pekan, keluarga besar berkumpul di Rumah Adat Batak Toba untuk merayakan acara adat dan saling berbagi cerita tentang sejarah leluhur mereka. Suasana penuh kehangatan dan tawa terdengar dari dalam rumah yang megah itu.

4. Susunlah kalimat deskriptif yang menggambarkan bentuk, warna, dan ornamen yang terdapat pada Rumah Adat Batak Toba dengan kosa kata yang tepat!

Jawaban: Rumah Adat Batak Toba memiliki atap yang tinggi dan melengkung berwarna merah tua dengan ukiran-ukiran tradisional berwarna hitam dan putih yang menghiasi bagian depan rumah. Tiang kayu yang kokoh menopang rumah panggung yang berwarna coklat alami dari kayu jati.

5. Jelaskan nilai moral atau pesan yang bisa kita pelajari dari budaya Rumah Adat Batak Toba yang ada pada gambar tersebut!

Jawaban: Nilai moral yang bisa dipelajari adalah pentingnya menjaga persatuan dan kekeluargaan. Rumah adat ini mengajarkan kita untuk saling menghormati tradisi dan menjaga hubungan baik antar anggota keluarga serta komunitas.

Lampiran 3. Lembar Modul Ajar

Informasi Umum	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: MAYSYARAH
Instansi	: MIS Nurul Falaq Tanjung Morawa
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah (Setara SD)
Mata Pembelajaran	: Bahasa Indonesia
Materi Pembelajaran	: Keragaman Budaya Indonesia melalui Game Edukasi Tebak Gambar
Alokasi Waktu	: 3 kali Pertemuan / 2x35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
Siswa mampu memahami dan mendeskripsikan keragaman budaya Indonesia secara lisan, khususnya rumah adat, pakaian tradisional, dan alat musik daerah. Siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berbicara deskriptif dengan bahasa yang baik dan benar, serta aktif menggunakan media edukasi berbasis Android.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa: Siswa menerapkan nilai keagamaan dan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari. 2. Mandiri: Memahami materi dan menjawab pertanyaan dalam permainan secara mandiri. 3. Bernalar Kritis: Menganalisis dan mengevaluasi materi budaya serta berpikir logis dalam mendeskripsikan.	

4. Bergotong Royong: Bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan permainan dan diskusi.
5. Kreatif: Mampu mengembangkan ide dan berpikir kreatif dalam pembelajaran

D. SARANA DAN PRASARANA

Papan tulis, spidol, perangkat Android dengan game edukasi Tebak Gambar, buku referensi budaya, lembar kerja peserta didik (LKPD)

E. TARGET PESERTA DIDIK

Siswa sudah mampu menyusun kalimat deskriptif sederhana.

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

20 Peserta didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik (Scientific)
2. Model : Kooperatif (Cooperative Learning) – siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan permainan dan berdiskusi mengenai materi budaya Indonesia.
3. Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan, ceramah.

Kompetensi Inti

A. KOMPETENSI INTI CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Siswa mampu memahami keragaman budaya Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian tradisional, dan alat musik daerah. Siswa dapat mendeskripsikan secara lisan dan tertulis dengan bahasa yang baik dan benar. Siswa juga mengapresiasi nilai budaya sebagai bagian dari warisan bangsa.

B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu memahami konsep keragaman budaya Indonesia.
2. Siswa dapat mendeskripsikan rumah adat, pakaian tradisional, makanan tradisional, dan tarian tradisional.
3. Siswa aktif menggunakan media game edukasi Tebak Gambar dalam pembelajaran.
4. Siswa meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi dalam kelompok.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Siswa memahami bahwa budaya Indonesia sangat beragam dan memiliki nilai yang harus dijaga dan dihormati sebagai warisan leluhur.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- a. Apa yang kamu ketahui tentang rumah adat di Indonesia?
- b. Mengapa pakaian tradisional berbeda-beda di setiap daerah?
- c. Bagaimana alat musik tradisional mencerminkan budaya suatu daerah?

E. RINCIAN PEMBELAJARAN BERDASARKAN PERTEMUAN

Pertemuan 1

Pendahuluan:

- Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, pengenalan dan mengisi presensi siswa.
- Guru mengajak siswa untuk bernyanyi lagu nasional “Garuda Pancasila”
- Guru mengajak siswa untuk melakukan ice breaking.
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti:

- Guru memancing dengan pertanyaan pemantik tentang rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, dan makanan tradisional.

- Menjelaskan materi rumah adat Indonesia secara singkat.
- Memperkenalkan game edukasi Tebak Gambar dan cara penggunaannya.
- Siswa memainkan game dan mengidentifikasi rumah adat.
- Diskusi kelompok mengenai ciri khas rumah adat.

Penutup:

- Guru mengajak siswa untuk merefleksikan materi yang telah dipelajari selama kegiatan.
- Guru memberikan umpan balik mengenai jawaban evaluasi yang telah dikerjakan siswa, baik secara lisan maupun tertulis, untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing

Pertemuan 2

Pendahuluan:

- Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, pengenalan dan mengisi presensi siswa kelas V.
- Guru mengajak siswa untuk bernyanyi lagu nasional “Garuda Pancasila”
- Guru mengajak siswa untuk melakukan ice breaking.
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti:

- Pertanyaan pemantik tentang pakaian tradisional, rumah adat, tarian tradisional, dan makanan tradisional.
- Menjelaskan materi pakaian tradisional, rumah adat, tarian tradisional, dan

makanan tradisional.

- Bermain game Tebak Gambar untuk mengenal pakaian tradisional, rumah adat, tarian tradisional, dan makanan tradisional.
- Diskusi kelompok membandingkan berbagai pakaian tradisional, rumah adat, tarian tradisional, dan makanan tradisional.

Penutup:

- Guru mengajak siswa untuk merefleksikan materi yang telah dipelajari selama kegiatan.
- Guru memberikan umpan balik mengenai jawaban evaluasi yang telah dikerjakan siswa, baik secara lisan maupun tertulis, untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing

Pertemuan 3

Pendahuluan:

- Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, mengisi absensi siswa.
- Guru mengajak siswa untuk bernyanyi lagu nasional "Indonesia Raya"
- Guru mengajak siswa untuk melakukan ice breaking.
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti:

- Review materi keragaman budaya.
- Siswa bermain game Tebak Gambar secara kelompok (kompetisi).

- Presentasi kelompok tentang hasil permainan dan deskripsi budaya.
- Pemberian reward kepada kelompok pemenang.
- Pemberian soal posttest dan pengumpulan.

Penutup:

- Guru mengajak siswa untuk merefleksikan materi yang telah dipelajari selama kegiatan.
- Guru memberikan umpan balik mengenai jawaban evaluasi yang telah dikerjakan siswa, baik secara lisan maupun tertulis, untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing

F. ASSESMENT/PENILAIAN

Indikator	Bobot	Skor				Jumlah
		1	2	3	4	Bobot x Skor
Pemahaman terhadap pokok-pokok materi	20					
Pengembangan terhadap pokok-pokok materi	30					
Karya eksperimen	30					
Kepribadian Pancasila	20					
Total Bobot	100					

H. Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan: Pengayaan diberikan kepada siswa yang telah menguasai materi pembelajaran dengan baik dan membutuhkan tantangan lebih lanjut untuk memperdalam pemahaman mereka.
- Remedial: Remedial diberikan kepada siswa yang kesulitan memahami materi pembelajaran dan membutuhkan dukungan tambahan.

H. LKPD

Nama:

Kelas: V

Mata Pelajaran: Bahasa Indonesia

Materi: Keragaman Budaya Indonesia (Rumah Adat, Pakaian Adat, Tarian Tradisional, dan Makanan Tradisional)

Waktu: 3 Pertemuan (3 x 2x35 menit)

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menyebutkan dan mendeskripsikan rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, dan makanan tradisional dari berbagai daerah.
2. Siswa dapat menyampaikan informasi secara lisan berdasarkan gambar yang diberikan.
3. Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok dan aktif dalam permainan edukasi.
4. Siswa mampu mengembangkan keterampilan berbicara secara deskriptif dan runtut.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amati gambar budaya yang muncul dalam game edukasi.
2. Catat informasi penting dari masing-masing gambar.
3. Diskusikan bersama kelompokmu.
4. Jawab dan lengkapi semua bagian dalam LKPD ini.

C. Tugas 1 – Pencatatan Budaya

Amati dan tulis 3 budaya daerah yang kamu temukan dalam permainan!

No	Jenis Budaya	Nama Budaya	Asal Daerah	Ciri Khas yang Terlihat
1	Rumah Adat			
2	Pakaian Tradisional			
3	Tarian Tradisional			
4	Makanan Tradisional			

D. Tugas 2 – Deskripsi Budaya Pilihanmu

Pilih salah satu budaya di atas, lalu tuliskan deskripsinya secara lisan (berlatih) dan tulis deskripsinya di bawah ini:

✍ ☐ _____

✍ ☐ _____

✍ ☐ _____

✍ ☐ _____

✍ ☐ _____

E. Tugas 3 – Cerita Naratif (Kegiatan dalam Budaya)

Buatlah cerita singkat (3-5 kalimat) yang menggambarkan kegiatan masyarakat menggunakan salah satu budaya yang kamu amati:

📖 ☐ _____

📖 ☐ _____

📖 ☐ _____

📖 ☐ _____

F. Refleksi Diri (Checklist)

ernyataan	Ya	Tidak
Saya dapat menyebutkan nama budaya daerah dari gambar	☐	☐
Saya bisa menyusun deskripsi budaya dengan bahasa yang jelas	☐	☐
Saya bekerja sama dengan kelompok dan mengikuti permainan dengan aktif	☐	☐
Saya merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran menggunakan game	☐	☐

Lampiran 4. Lembar Bahan Ajar

Infomasi umum

Keragaman Budaya Indonesia

Indonesia adalah negara kepulauan yang dibagi menjadi 34 provinsi mulai dari Sabang sampai Merauke. Indonesia juga didukung oleh kebudayaan di setiap daerah. Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan keberagaman suku bangsa, budaya, sosial, dan agama. Meskipun kita berbeda-beda antara satu dengan yang lain, kita harus tetap menjaga persatuan dan kesatuan. Untuk menjaga persatuan dan kesatuan bangsa kita harus belajar mengenai keberagaman ini agar mampu menjaga dan melestarikan keberagaman yang ada di Indonesia. Bahan ajar ini, membahas tentang materi keragaman budaya di Indonesia dan cara melestarikan budaya indonesia.

Dari ribuan budaya ini setidaknya dapat dikelompokkan menjadi 4 golongan yaitu rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, dan makanan tradisional, serta masih banyak lagi. Hal ini tentu menjadi kebanggaan tersendiri sebagai bangsa Indonesia, karena memiliki ribuan budaya lokal yang terajut dalam satu kesatuan bangsa. Supaya dapat mengetahui lebih jelas mengenai 4 golongan dari keragaman budaya yang ada di Indonesia.

Sebelum kita masuk lebih jauh, penting untuk mengetahui pengertian dari keragaman budaya. Keragaman budaya adalah kondisi di mana terdapat berbagai macam budaya yang hidup dan berkembang dalam suatu wilayah atau negara. Kalau masih bingung apa yang dimaksud dengan keragaman budaya, bayangkan saja Indonesia dengan suku Jawa, Sunda, Batak, Bali, Aceh, dan banyak lainnya yang punya kebiasaan, pakaian, tarian, hingga bahasa sendiri-sendiri. Nah, itu adalah contoh nyata dari keragaman budaya di Indonesia. Keragaman budaya

bangsa merupakan warisan bangsa yang harus kita jaga dan lestarikan. Karena dari sanalah kita bisa belajar saling menghargai, memperluas wawasan, dan tentu saja, membuat hidup kita jadi lebih berwarna.

1. Pakaian Adat



Salah satu keragaman budaya Indonesia adalah pakaian adat. Pakaian adat merupakan salah satu identitas dari suku di Indonesia. Di zaman sekarang pakaian adat seringkali dipakai pada saat digelarnya upacara adat atau hari besar kenegaraan. Meskipun mendapat gempuran yang luar biasa dari pakaian modern, tetapi pakaian adat tetap bertahan. Beruntungnya, banyak yang peduli dengan nasib pakaian adat. Mereka melakukan sejumlah inovasi dan modifikasi sehingga pakaian adat dapat digunakan dalam banyak kegiatan.

2. Rumah Adat



Kebanyakan rumah adat di Indonesia dibangun sesuai dengan struktur geografis suatu kelompok masyarakat. Berhubung Indonesia merupakan

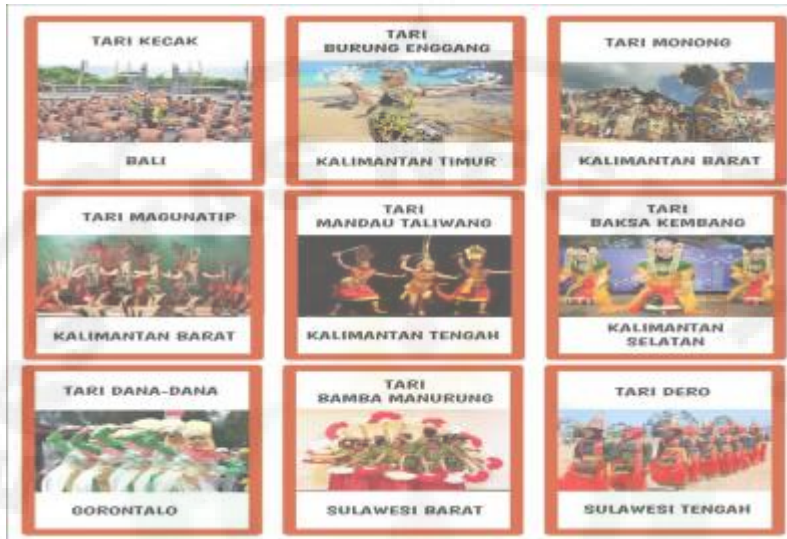
negara kepulauan yang rawan dengan terjadinya gempa bumi. Maka kebanyakan rumah adat di Indonesia dibangun dengan menggunakan sebuah sistem rumah tahan gempa. Meskipun teknologi yang digunakan masih sederhana, namun beberapa rumah adat yang masih kokoh berdiri selepas terkena gempa selama beberapa kali menunjukkan bahwa teknologi tahan gempa yang dipasang pada rumah adat ini bisa dikatakan berhasil.

3. Makanan Tradisional di Indonesia



Memiliki sumber daya alam yang melimpah tentu membuat Indonesia memiliki makanan tradisional yang tak kalah melimpah pula, sehingga termasuk dalam contoh keragaman budaya Indonesia. Sebagian besar makanan tradisional Indonesia memiliki ciri khas berkuah santan dan memiliki cita rasa rempah yang kuat. Meskipun gempuran makanan dari mancanegara semakin menguat semenjak masuknya era globalisasi. Namun, makanan tradisional Indonesia tetap bertahan. Jika dilihat dari cara pemanfaatannya, makanan tradisional Indonesia dapat dibagi menjadi dua golongan, yakni makanan yang untuk memenuhi kebutuhan harian dan makanan yang dibuat untuk acara tradisi tertentu.

4. Tarian Tradisional



Tari tradisional adalah tarian yang berasal dari setiap daerah yang sudah ada secara turun-temurun dan menjadi bagian dari budaya setempat. Tarian ini memiliki ciri khas yang berbeda di setiap daerah, seperti gerakan, kostum, dan musik pengiringnya, dan dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis utama: tari klasik, tari rakyat, dan tari kreasi baru. Beberapa contoh tari tradisional Indonesia yang terkenal antara lain Tari Saman dari Aceh, Tari Piring dari Sumatera Barat, dan Tari Kecak dari Bali.

Lampiran 5. Lembar Pengantar Validasi

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth,
Ibu Cindy Cindhana Brilliananda, M.Pd
 Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas
 Negeri Medan

Dengan hormat,
 Yang bertanda tangan di bawah ini, saya selaku dosen pembimbing dari mahasiswa:

Nama : Maysyarah

NIM : 1213311133

Jurusan/Prodi : PPSD/PGSD

Memohon kepada **Ibu Cindy Cindhana Brilliananda, M.Pd** sebagai Validator Ahli Materi Pembelajaran pada skripsi yang berjudul **"Pengembangan Game Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia Berbasis Android Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa"**. Demikian surat pengantar ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan yang diberikan saya ucapkan terima kasih.

Medan, 30 September 2025

Dosen Pembimbing Skripsi

Mahasiswa

Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd

Maysyarah

NIP. 198812052019032014

NIM. 1213311133

Mengetahui.

Ketua Jurusan PPSD, Prodi PGSD

Apiek Gandamana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198711142015041003

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth,
Ibu Trisnawati, S.Pd
 Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan , Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas
 Negeri Medan

Dengan hormat,
 Yang bertanda tangan di bawah ini, saya selaku dosen pembimbing dari mahasiswa:

Nama : Maysyarah

NIM : 1213311133

Jurusan/Prodi : PPSD/PGSD

Memohon kepada Ibu Trisnawati, S.Pd sebagai Validator Praktisi Pendidikan pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Game Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia Berbasis Android Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa”. Demikian surat pengantar ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan yang diberikan saya ucapkan terima kasih.

Medan, 14 November 2025

Dosen Pembimbing Skripsi



Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd

NIP. 198812052019032014

Mahasiswa



Maysyarah

NIM. 1213311133

Mengetahui.

Ketua Jurusan PPSD/ Prodi PGSD



Apiek Gandamana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198711142015041003

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth,
Ibu Yuni Hajar, M.Pd
 Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan , Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas
 Negeri Medan

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya selaku dosen pembimbing dari mahasiswa:

Nama : Maysyarah

NIM : 1213311133

Jurusan/Prodi : PPSD/PGSD

Memohon kepada Ibu Yuni Hajar, M.Pd sebagai Validator Ahli Media Pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Game Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia Berbasis Android Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa". Demikian surat pengantar ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan yang diberikan saya ucapkan terima kasih.

Medan, 30 September 2025

Dosen Pembimbing Skripsi

Mahasiswa




Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd

Maysyarah

NIP. 198812052019032014

Nim. 1213311133

Mengetahui.

Ketua Jurusan PPSD, Prodi PGSD



Apiek Gandamana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198711142015041003

Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Media

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yuni Hajar, M.Pd.

Jabatan : Dosen Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa materi (konten) untuk penelitian skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Maysyarah

NIM : 1213311133

Jurusan : Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Tebak Gambar Menggunakan Metode Linaer Congruential Generator (LCG) Pada Pembelajaran Berbicara Siswa Kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa.

Telah (Layak/Tidak Layak*) digunakan untuk mengambil data yang dibutuhkan dalam penelitian dengan catatan sebagai berikut:

Perbaiki letak gambar yang menurut perintah / clue pada games

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Sekian dan terima kasih

Medan, September 2025

Validator



Yuni Hajar, M.Pd.
NIP. 199509052025062009

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Game Tebak Gambar Menggunakan Metode *Linaer Congruential Generator* (LCG) Pada Pembelajaran Berbicara Siswa Kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa

Sasaran Program : Siswa/I kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa

Penyusun : Maysyarah

Validator : Yuni Hajar, M.Pd.

A. Pengantar

Lembar validasi ini bertujuan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Game Tebak Gambar Menggunakan Metode *Linaer Congruential Generator* (LCG) Pada Pembelajaran Berbicara Siswa Kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa". Saya mengucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu yang telah bersedia menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Penggunaan

1. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan penilaian yang terdapat pada kolom yang disediakan
2. Penilaian terhadap media pembelajaran ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol huruf sebagai berikut.

SB : Sangat Baik (Skor 5)

B : Baik (Skor 4)

C : Cukup (Skor 3)

K : Kurang (Skor 2)

SK : Sangat Kurang (Skor 1)

3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian Bapak/Ibu sangat membantu untuk meningkatkan kualitas produk media pembelajaran tebak gambar.

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada tempat yang telah disediakan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument penilaian saya ucapkan terimakasih.

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	SB	B	C	K	SK
Aspek Tampilan Media						
1.	Kemenarikan desain Bianglala Gambar Seri	✓				
2.	Kesesuaian warna yang digunakan pada media.		✓			
3.	Pemilihan gambar sesuai dengan karakter anak sekolah dasar		✓			
4.	Gambar seri mudah dipahami siswa	✓				
5.	Gambar seri yang ditampilkan sederhana namun memikat daya tarik siswa		✓			
6.	Gambar yang disajikan merangsang imajinasi siswa	✓				
7.	Gambar yang diberikan mengandung unsur pesan yang dapat di contoh	✓				
Aspek Materi						
8.	Media pembelajaran memuat materi pembelajaran yang mengacu dengan capaian pembelajaran (CP)		✓			
9.	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran	✓				
10.	Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi		✓			
Aspek Penyajian Media						
11.	Media Bianglala Gambar Seri dapat digunakan secara mandiri ataupun kelompok dengan mudah		✓			
12.	Media Bianglala Gambar Seri mudah dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran		✓			
13.	Penggunaan media jelas dan mudah dipahami.		✓			
14.	Gambar seri yang ada di dalam media Bianglala Gambar Seri tidak terlalu rumit atau susah dipahami anak sekolah dasar	✓				
15.	Penyajian media dalam pembelajaran melibatkan siswa secara aktif.	✓				
16.	Media dapat menambah motivasi siswa dalam belajar materi menulis narasi.		✓			

D. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Kriteria	Tingkat Validitas
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan melalui lembar validasi, media pembelajaran Bianglala Gambar Seri ini dinyatakan:

- ①. Layak digunakan tanpa melakukan revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan
- (Memberikan lingkaran pada salah satu pilihan kelayakan tersebut)

Medan, September 2025

Validator

Yuni Hajar, M.Pd.

NIP. 199509052025062009

THE
Character Building
UNIVERSITY

Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Materi

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cindy Cindhana brilliananda, M.Pd
 Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah
 Dasar

Menyatakan bahwa materi (konten) untuk penelitian skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Maysyarah
 NIM : 1213311133
 Jurusan : Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Game Tebak Gambar Keragaman
 Budaya Indonesia Menggunakan *Metodelinear
 Congruential Generator (Lcg)* Berbasis Android
 Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Mis
 Nurul Falaq Tanjung Morawa.

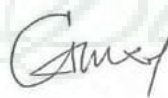
Telah (Layak/Tidak Layak*) digunakan untuk mengambil data yang dibutuhkan
 dalam penelitian dengan catatan sebgai berikut:

.....

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.
 Sekian dan terima kasih.

Medan, 13 November 2025

Validator



Cindy Cindhana Brilliananda, M.Pd

NIP.199802062025062010

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Game Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia Menggunakan *Metodelinear Congruential Generator* (Lcg) Berbasis Android Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa

Sasaran Program : Siswa/I kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa

Penyusun : Maysyarah

Validator : Cindy Cindhana Brilliananda, M.Pd

A. Pengantar

Lembar validasi ini bertujuan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap materi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Game Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia Menggunakan *Metodelinear Congruential Generator* (Lcg) Berbasis Android Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa”. Saya mengucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu yang telah bersedia menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Penggunaan

- Berilah tanda centang (✓) pada pilihan penilaian yang terdapat pada kolom yang disediakan
- Penilaian terhadap media pembelajaran ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol huruf sebagai berikut.

SB : Sangat Baik	(Skor 5)
B : Baik	(Skor 4)
C : Cukup	(Skor 3)
K : Kurang	(Skor 2)
SK : Sangat Kurang	(Skor 1)
- Pendapat, kritik, saran dan penilaian Bapak/Ibu sangat membantu untuk meningkatkan kualitas produk media pembelajaran tebak gambar.

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada tempat yang telah disediakan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument penilaian saya ucapkan terimakasih.

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	SB	B	C	K	SK
Aspek Materi Pembelajaran						
1.	Media pembelajaran memuat materi pembelajaran yang terdapat pada kompetensi dasar (KD) CP		✓			
2.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran keragaman budaya Indonesia		✓			
3.	Kejelasan rangkaian materi yang terdapat pada media tebak gambar		✓			
4.	Keterkaitan materi yang disajikan dengan pembelajaran kebudayaan Indonesia		✓			
Aspek Kemanfaatan Materi						
5.	Penggunaan materi tebak gambar dapat memotivasi siswa untuk belajar		✓			
6.	Kemenarikan gambar yang terdapat pada materi bahan ajar		✓			
7.	Materi pada bahan ajar membantu memperjelas yang disampaikan oleh guru		✓			
8.	Membantu merangsang daya khayal siswa sehingga meningkatkan kemampuan berbicara karangan narasi			✓		
Aspek Bahasa						
9.	Penggunaan bahasa pada materi pembelajaran kebudayaan Indonesia disampaikan dengan jelas			✓		
10.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa		✓			
11.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa		✓			
Total Skor:						
Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$		$\frac{42}{55} \times 100 = 76,36$				

D. Kritik dan Saran

Revisi sesuai dengan yang disampaikan.

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

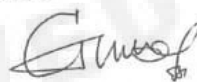
Kriteria	Tingkat Validitas
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan melalui lembar validasi, media pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa melakukan revisi
 - ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan
- (Memberikan lingkaran pada salah satu pilihan kelayakan tersebut)

Medan, 03 November 2025

Validator



Cindy Cindhana Brilliananda, M.Pd

NIP.199802062025062010

THE
Character Building
UNIVERSITY

Lampiran 8. Lembar Validasi Praktikalitas Pendidikan

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Trisnawati, S.Pd.,
Jabatan : Guru Mis Nurul Falaq Tajung Morawa

Menyatakan bahwa materi (konten) untuk penelitian skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Maysyarah
NIM : 1213311133
Jurusan : Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Game Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia Menggunakan *Metodelinear Congruential Generator (Lcg)* Berbasis Android Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa

Telah (Layak/Tidak Layak*) digunakan untuk mengambil data yang dibutuhkan dalam penelitian dengan catatan sebagai berikut:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.
Sekian dan terima kasih

Medan, 14 November 2025

Validator

Trisnawati

Trisnawati, S.Pd.

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PRAKTIKALITAS PENDIDIKAN

Judul : Pengembangan Game Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia Menggunakan *Metodelinear Congruential Generator* (Lcg) Berbasis Android Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa

Sasaran program : Siswa kelas V Mis Nurul Falag Tanjung Morawa

Pendidikan Peneliti : Maysyarah

Nama validator : Trisnawati, S.Pd.

Tanggal validasi : 14 November 2025

A. Pengantar

Lembar ini digunakan untuk memperoleh kevalidan dalam instrument ahli praktikalitas pendidikan, yang akan digunakan dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Game Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia Menggunakan *Metodelinear Congruential Generator* (Lcg) Berbasis Android Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa". Saya mengucapkan terimakasih atas ketersediannya menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan penilaian yang terdapat pada kolom yang disediakan
2. Penilaian terhadap media pembelajaran ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol huruf sebagai berikut.
 - SB : Sangat Baik (Skor 5)
 - B : Baik (Skor 4)
 - C : Cukup (Skor 3)
 - K : Kurang (Skor 2)
 - SK: Sangat Kurang (Skor 1)
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian Bapak/Ibu sangat membantu untuk meningkatkan kualitas produk media pembelajaran tebak gambar.

C. Penilaian

Aspek yang dinilai	Indikator	Kriteria				
		1	2	3	4	5
Kemudahan Penggunaan Media	Media mudah digunakan tanpa perlu pelatihan khusus					✓
	Guru dapat mengoperasikan media dengan lancar					✓
	Petunjuk penggunaan dalam media jelas dan mudah diikuti				✓	
	Media dapat dioperasikan oleh siswa secara mandiri				✓	
Daya Tarik dan Motivasi Belajar Siswa	Media menarik perhatian siswa saat digunakan dalam pembelajaran					✓
	Media membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar					✓
	Tampilan dan fitur media disukai oleh siswa					✓
Efektivitas Media dalam Pembelajaran	Media mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran				✓	
	Media dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa					✓
	Penggunaan media membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien				✓	
Kesesuaian Konten dengan Pemahaman Siswa	Materi disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa kelas V				✓	
	Bahasa dan tampilan mudah dipahami oleh siswa				✓	

D. Catatan dan Saran

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Lembar validasi praktikalitas pendidikan yang telah dinilai dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa melakukan revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan
- (Memberikan lingkaran pada salah satu pilihan kelayakan tersebut)

Medan, 14 November 2025

Validator



Trisnawati, S.Pd

THE
Character Building
UNIVERSITY

Lampiran 9. Lembar Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

61

Lampiran 2. Soal pre-test dan post-test

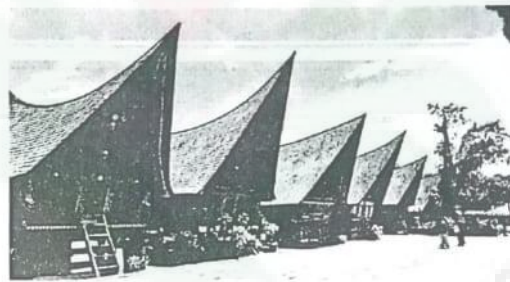
LEMBAR PRE-TEST DAN POST-TEST

Nama : M. Saiful Nasution dan 1805101500101

Kelas : VA

Mata Pelajaran : B. Indonesia

Perhatikan gambar Rumah Adat Batak Toba di bawah ini, kemudian jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut secara lengkap dan jelas dengan menggunakan kalimat yang baik!



Soal Tes Keterampilan Berbicara (Uraian)

1. Jelaskan keunikan budaya yang terlihat dari gambar Rumah Adat Batak Toba tersebut! (Skor 20)

Jawaban: ~~1. Jarak yang ditempuh~~ Jarak yang ditempuh akan lebih banyak
dan stopnya sangat besar, ~~2. Waktu yang dibutuhkan~~
dan dalamnya sangat besar

2. Analisislah makna budaya yang terkandung pada Rumah Adat Batak Toba dan hubungan dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Batak! (Skor 25)

Jawaban: ... $\sqrt{0,06}$...

3. Buatlah sebuah kalimat naratif yang menceritakan tentang kegiatan atau suasana yang mungkin terjadi di Rumah Adat Batak Toba tersebut! (Skor 30)

Jawaban: ...Rumah adat Batak Toba rumah suku
 Batak. Masyarakat suku Batak
 sangat menghormati adat dan bisa diwariskan
 dari generasi ke generasi.

4. Susunlah kalimat deskriptif yang menggambarkan bentuk, warna, dan ornamen yang terdapat pada Rumah Adat Batak Toba dengan kosa kata yang tepat! (Skor 15)

Jawaban: ...Rumahnya berbentuk rumah panggung
 dengan ornamen ukiran yang indah dan warna kayu.

5. Jelaskan nilai moral atau pesan yang bisa kita pelajari dari budaya Rumah Adat Batak Toba yang ada pada gambar tersebut! (Skor 10)

Jawaban: ...hidup menjadi orang yang jujur dan berprestasi.

Lampiran 10. Dokumentis







Lampiran 11. Surat Izin Penelitian

25, 10:37 AM

Cetak Surat Izin Penelitian

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Willem Iskandar, Psr V Medan Estate - Kotak Pos 1589 Medan 20221
Telp.(061) 6613365, 6613276, 6618754 Fax. (061) 6614002 - 6613319
Laman: www.unimed.ac.id

Medan, 20 Agustus 2025

Nomor : 4421 / UN 33.1.1 / PP / 2025
Lampiran : 1 (satu) berkas Proposal Penelitian
Perihal : Izin Melaksanakan Penelitian

Yth. Pimpinan MIS NURUL FALAQ
Jl. Bandar Labuhan Bawah Dusun I Desa Bandar Laburan, Kec. Tanjung Morawa
di
Tempat

Dengan hormat, kami memohon bantuan Saudara agar dapat memberikan izin melaksanakan Penelitian di instansi yang Saudara pimpin kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : MAYSYARAH
NIM : 1213311133
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Dosen Pembimbing : Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd.
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN GAME TEBAK GAMBAR KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MENGGUNAKAN METODE LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR (LCG) BERBASIS ANDROID UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V MIS NURUL FALAQ TANJUNG MORAWA

Perlu diketahui bahwa kegiatan ini dilaksanakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penyusunan Skripsi mahasiswa tersebut guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerja sama yang baik diucapkan terima kasih

Wakil Dekan Bidang Akademik


Silvia Maria Handayani, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NIP. 198601102008122002

THE Character Building UNIVERSITY

Lampiran 12. Surat Balasan Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN NURUL FALAQ
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA NURUL FALAQ
Islamic Full Day School System
TERAKREDITASI : A
NSM : 111212070074 NPSN : 60703835
 Jln. Bandar Labuhan Bawah Dusun I Desa Bandar Labuhan - Tg. Morawa Telp. (061) 7945895, E-mail : nurulfalaq567@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 Nomor : A4.05610/SK/MI-NF/I/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurul Falaq :

Nama : **Sudarwis,S.Pd.I**
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Unit Kerja : MIS NURUL FALAQ
 Alamat : Jl. Bandar Labuhan Bawah Dusun I – Kec. Tanjung Morawa

Merujuk pada surat dari Universitas Negeri Medan dengan nomor : 4421/UN33.1.1/PP/2025 tentang izin melaksanakan penelitian dengan nama Mahasiswi :

Nama	NIM	Prodi/Jurusan	Judul Penelitian
MAYSYARAH	1213311133	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Pengembangan Game Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (LCG) Berbasis Android Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V MIS NURUL FALAQ Tanjung Morawa

Maka dengan ini kami menerangkan bahwa nama tersebut diatas pada tanggal 14 – 21 November 2025 telah selesai melaksanakan penelitian di MIS Nurul Falaq dan telah mendapatkan data yang diperlukan dalam penyusunan Skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan dan dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.


 Tanjung Morawa, 14 Januari 2026
Sudarwis,S.Pd.I

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Mulioorejo pada tanggal 11 Mei 2003 dari pasangan bapak Suriyadi dan ibu Susilawati. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudra. Pendidikan dasar ditempuh di Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa, Mts Nurul Iman Tanjung Morawa, dan Sma Nurul Iman Tanjung Morawa. Pada tahun 2021 penulis lulus dari Sma Nurul Iman Tanjung Morawa dan ditahun yang sama penulis lulus seleksi masuk Universitas Negeri Medan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWA serta dukungan keluarga, terkhusus orang tua penulis mengikuti perkuliahan dengan baik dan dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Game Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia Berbasis Android Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa”. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat memberikan kontribusi dan pengaruh positif pada dunia pendidikan.

