

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Terjemah Bahasa Asing

No	Bab	Halaman	Terjemah
1	1	2	Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan (1). Dia menciptakan manusia dari segumpal darah (2). Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia (3). Yang mengajar (manusia) dengan pena (4). Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (5).

Lampiran 2. Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI

NOMOR *629* TAHUN 2025

TENTANG
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GANJIL
TAHUN AKADEMIK 2025/2026

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN,

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin membuat skripsi, maka perlu menetapkan Dosen-Dosen Fakultas Tarbiyah Keguruan untuk menjadi pembimbing;
- b. bahwa nama-nama sebagaimana tersebut dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk ditetapkan sebagai Dosen Pembimbing Skripsi dimaksud.
- Mengingat : 1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
4. Peraturan Presiden Nomor 36 Tahun 2017 tentang Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin;
5. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin;
6. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 29 Tahun 2017 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin;
7. Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 777 tahun 2016 tentang Pedoman Penyusunan Keputusan dan Instrumen Hukum Lainnya pada Kementerian Agama.
- Memperhatikan : Usul Ketua Jurusan PGMI tanggal 19 Agustus 2025
- MEMUTUSKAN:
- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI TENTANG PENETAPAN DOSEN SKRIPSI SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2025/2026
- Pertama : Menetapkan Dosen Pembimbing Skripsi Semester Ganjil Tahun Akademik 2025/2026 sebagaimana tersebut dalam lampiran yang merupakan satu kesatuan dari keputusan ini.
- Kedua : Pembimbing Skripsi bertugas:
1. Menyiapkan dan melaksanakan bimbingan skripsi terhadap Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin;
 2. Menyusun dan menyampaikan hasil laporan secara tertulis sesuai dengan peraturan perundang-undangan.
- Ketiga : Biaya akibat dikeluarkan surat Keputusan ini dibebankan kepada DIPA UIN Antasari Banjarmasin
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan, dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan seperlunya.



- Tembusan:
1. Rektor UIN Antasari Banjarmasin
 2. Ketua Jurusan
 3. Dosen Pembimbing
 4. Arsip

Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Seminar Proposal Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492 Email:
fk.antasari@gmail.com Web: fk.iain-antasari.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 267/Un.14/II.2.J/PP.00.9/07/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

Nama : M. Zainal Abidin

NIM : 220101070382

Jurusan/Prodi : PGMI

adalah benar telah melaksanakan Seminar Desain Operasional Skripsi yang berjudul:

**IMPLEMENTASI GAMIFIKASI BERBASIS TEBAK GAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V MI ASH-SHABIRIN
BANJARMASIN**

pada:

Hari/Tanggal : Selasa, 17 Juni 2025

Tempat : Lab PGMI

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Banjarmasin, 24 Juli 2025
Ketua Jurusan PGMI



Dr. Noor Alfulaila, M.Pd

Lampiran 4. Catatan Seminar Proposal Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
 Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
 Email: pgmi@uin-antasari.ac.id Web: pgmi.uin-antasari.ac.id

CATATAN SEMINAR PROPOSAL SKRISI

1. Nama Mahasiswa : M. Zainal Abidin
2. N I M : 220101070382
3. Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Judul Proposal Skripsi : Implementasi Gamifikasi Berbasis Tebak Gambar untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V MI Ash-Shabirin Banjarmasin
5. Dosen Pembimbing : Syarifah Salmah, M.Pd.I
6. Dosen Penguji : Huriyah, M. Pd
7. Catatan Hasil Seminar :

NO	Catatan/saran Penanggap	NO	Catatan/saran Dosen
1	Apa alasan memilih lokasi di MI Ash-Shabirin?	1	Referensi asing minimal 5 (5 tahun terakhir)
2	Apa kendala saat melakukan Penelitian?	2	Judul kata "untuk" diganti menjadi "dalam"
3	Ada ketidak konsistenan dalam penulisan kata "siswa" dan "Peserta didik"	3	Tambah instrumen observasi
		4	Kerangka pikir sesuaikan dengan teori

Banjarmasin, 17 Juni 2025
 Moderator,


Herliana Maksid

Catatan : Lembaran seminar ini, diisi oleh moderator

Lampiran 5. Surat Persetujuan Riset Dosen Pembimbing

SURAT PERSETUJUAN RISET

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah dosen pembimbing skripsi dari:

Nama : M. Zainal Abidin
NIM : 220101070382
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : Handil Kalua, RT.003/RW.001, Desa Banyu
Hirang, Kecamatan Gambut
Judul skripsi : Implementasi Gamifikasi Berbasis Tebak Gambar
dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Melalui
Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V MI
Ash-Shabirin Banjarmasin

dengan ini dapat memberikan persetujuan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melakukan riset dalam rangka pengumpulan data untuk penyelesaian skripsi yang bersangkutan dengan:

Tempat riset : MI Ash-Shabirin Banjarmasin
Lama riset : 2 (dua) bulan
Dari tanggal : 2 Februari 2026
Sampai : 2 April 2026

Banjarmasin, 2 Februari 2025
Dosen Pembimbing,



Syarifah Salmah, M.Pd.I
NIP 19840321201101213

Lampiran 6. Surat Mohon Izin Riset



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

Nomor : B- 388 /Un.14/III.1/PP.00.9/02/2026 11 Februari 2026
Sifat : Penting
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Hal : Mohon Izin Riset

Yth. Kepala MI Ash-Shabirin Banjarmasin
Kota Banjarmasin

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa (i) dalam rangka penyusunan skripsi, maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar kiranya berkenan memberikan informasi/data yang diperlukan oleh :

Nama : M. Zainal Abidin
NIM : 220101070382
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Handil Kalua, RT.003/RW.001, Desa Banyu Hirang, Kecamatan Gambut
No HP : 081521520842

Kami sampaikan pula sebagai Satker berpredikat Zona Integritas Wilayah Bebas dari Korupsi (ZI-WBK) menuju Zona Integritas Wilayah Birokrasi Bersih Melayani (ZI-WBBM) UIN Antasari Banjarmasin berkomitmen terus menjaga integritas serta terus meningkatkan Kualitas kinerja dan Pelayanan.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Banjarmasin, 11 Februari 2026

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Dr. Ahmad Salabi, S.Ag., M.Pd.
NIP 197212112008011009

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Lampiran 7. Surat Riset



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN**

FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

SURAT RISET

Nomor : B- 388 /Un.14/III.1/PP.00.9/02/2026

Yang bertanda tangan tangan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari, dengan ini menugaskan kepada :

Nama : M. Zainal Abidin
NIM : 220101070382
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : Handil Kalua, RT.003/RW.001, Desa Banyu Hirang, Kecamatan Gambut
Tugas : Melakukan Riset / Penelitian Ilmiah dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan Skripsi sarjana dengan Judul :

IMPLEMENTASI GAMIFIKASI BERBASIS TEBAK GAMBAR DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V MI ASH-SHABIRIN BANJARMASIN

Tempat Penelitian : MI Ash-Shabirin Banjarmasin
Lamanya Riset : 2 (Dua) Bulan
Dari Tanggal : 2 Februari 2026
Sampai Tanggal : 2 April 2026

Demikian surat Riset diberikan kepada ybs, agar pihak-pihak yang berkepentingan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Banjarmasin, 11 Februari 2026

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Dr. Ahmad Salabi, S.Ag., M.Pd.
NIP 197212112008011009

Mahasiswa yang bersangkutan,

M. Zainal Abidin
220101070382

Lampiran 8. Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN TAMAN PENDIDIKAN AL QUR'AN "IBNU KATSIR"
MADRASAH IBTIDAIYAH ASH SHABIRIN
 Akte Notaris Rina Yustiani, S.H., M.Kn No. 75, Tanggal 12 November 2014
 Jl. 9 Oktober Komplek Nusa Indah. I Rt. 22 Telp. 085330226673 Kel. Pekauman Kota Banjarmasin
 SK. Nomor: AHU-09450.50.10.2014 Tahun 2014 NPWP: 90.580.941.4-736.000
 web: <http://www.miaashshabirin.sch.id> email: miaashshabirin.bjm@gmail.com



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
 Nomor: 016/MI/ASHSHA/BS/II/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : Khairi, S.Ag
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Nama Sekolah : MI Ash Shabirin
 Alamat : Jl. 9 Oktober Komp. Nusa Indah I No. 30 RT. 22 RW. 01 Kel. Pekauman
 Kec. Banjarmasin Selatan Kota Banjarmasin

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : M. Zainal Abidin
 NIM : 220101070382
 Program Studi : Pendidikan Guru MI

Telah selesai melakukan penelitian dan pengambilan data penelitian di MI Ash Shabirin Banjarmasin mulai tanggal 5 Februari 2025 untuk memperoleh data penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"IMPLEMENTASI GAMIFIKASI BERBASIS TEBAK GAMBAR DALAM PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V MI ASH SHABIRIN BANJARMASIN"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Banjarmasin, 14 Februari 2026
 Kepala Madrasah,

 Khairi, S.Ag
 NIP 197102252005011005







Lampiran 9. Buku Konsultasi Bimbingan Skripsi





**BUKU KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA : M. ZAINAL ABIDIN
NIM 220101070382
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
TANGGAL SURAT PENETAPAN : 20 AGUSTUS 2025
DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
TANGGAL SEMINAR PROPOSAL : 17 JUNI 2025
DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI : SYARIFAH SALMAH, M.Pd.I
JUDUL SKRIPSI :
“IMPLEMENTASI GAMIFIKASI BERBASIS TEBAK GAMBAR DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V MI ASH SHABIRIN BANJARMASIN”



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
BANJARMASIN
2026 M / 1447 H**

Ke-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
1	6 Oktober 2025	Bimbingan revisi bab 1-3	
2	12 Januari 2026	Membuat instrumen Penelitian	
3	5 Februari 2026	- Revisi instrumen Penelitian - Persetujuan Penelitian lapangan	
4	19 Februari 2026	Bimbingan hasil bab 4	

5	16 April 2026	-Bimbingan bab 4 hasil dan pemba- hasan - Tambah perencanaan, pelaksanaan, evaluasi	
6	23 April 2026	Bimbingan bab 5 kesimpulan dan saran	
7	7 Mei 2026	-Bimbingan bab 1-5 beserta lampiran - Grand theory, middle theory, applied theory	
8	21 Mei 2026	ACC, Full cover- lampiran	

Lampiran 10. Instrumen Penelitian

Instrumen Observasi

Judul Penelitian : Implementasi Gamifikasi Berbasis Tebak Gambar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin

Nama Peneliti : M. Zainal Abidin

Tanggal/Waktu : 5 Februrari 2026

Lokasi : MI Ash Shabirin Banjarmasin

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
1	Implementasi Gamifikasi Oleh Guru	Guru menjelaskan aturan permainan/gamifikasi tebak gambar secara jelas	✓		Guru menjelaskan tata cara permainan, aturan pemberian poin, dan langkah-langkah kegiatan sebelum pembelajaran dimulai.
		Guru menggunakan elemen gamifikasi seperti poin, badge, leaderboard, atau level	✓		Guru menerapkan sistem poin sebagai bentuk penghargaan terhadap jawaban dan partisipasi siswa selama kegiatan tebak gambar berlangsung.
		Guru mengintegrasikan gamifikasi berbasis tebak gambar	✓		Guru memanfaatkan gambar rumah adat sebagai media utama dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan tebak gambar.

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
		Guru memberikan penghargaan atau umpan balik atas pencapaian siswa	✓		Guru memberikan apresiasi berupa pujian dan poin kepada siswa atau kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.
2	Pemahaman Siswa	Siswa mampu mengenali gambar rumah adat yang telah dipelajari	✓		Sebagian besar siswa dapat mengenali gambar rumah adat yang ditampilkan oleh guru.
		Siswa mampu menyebutkan nama rumah adat berdasarkan gambar yang ditampilkan	✓		Siswa dapat menyebutkan nama rumah adat sesuai dengan gambar yang ditampilkan.
		Siswa mampu menyebutkan daerah asal rumah adat yang ditampilkan	✓		Siswa dapat menyebutkan daerah asal rumah adat dengan benar berdasarkan gambar yang diamati.
		Siswa mampu menjelaskan kembali informasi sederhana dari gambar rumah adat yang ditampilkan	✓		Siswa mampu menjelaskan informasi sederhana mengenai rumah adat, seperti fungsi atau karakteristik yang telah dipelajari.
		Siswa mampu menghubungkan gambar rumah adat dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari	✓		Siswa dapat mengaitkan gambar yang ditampilkan dengan materi rumah adat yang telah dipelajari sebelumnya.

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
		Siswa mampu menjelaskan ciri sederhana dari rumah adat yang ditampilkan	✓		Siswa dapat menjelaskan ciri-ciri sederhana rumah adat berdasarkan gambar yang diamati.
		Siswa mampu menjawab pertanyaan berdasarkan gambar rumah adat yang ditampilkan	✓		Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru berdasarkan informasi pada gambar rumah adat.
		Siswa mampu mengelompokkan rumah adat berdasarkan daerah asalnya	✓		Siswa dapat mengelompokkan rumah adat sesuai daerah asal yang benar.
3	Kondisi Pembelajaran Secara Umum	Proses pembelajaran berlangsung tertib dan kondusif	✓		Pembelajaran berlangsung dengan tertib dan siswa mengikuti kegiatan sesuai arahan guru.
		Media tabak gambar dapat digunakan dengan baik	✓		Media gambar dan PowerPoint dapat ditampilkan dengan baik serta mendukung proses pembelajaran.
		Tidak terdapat hambatan teknis yang signifikan	✓		Selama pembelajaran berlangsung tidak ditemukan kendala teknis yang mengganggu jalannya kegiatan secara berarti.

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
		Guru mampu mengelola kelas selama gamifikasi berlangsung	✓		Guru mampu mengarahkan siswa, mengatur jalannya permainan, serta menjaga kondisi kelas tetap kondusif selama pembelajaran berlangsung.

Wawancara

Wawancara Guru

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Pancasila di kelas V selama ini?
2. Mengapa Bapak memilih permainan berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila?
3. Apa saja yang dipersiapkan sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan tebak gambar?
4. Bagaimana Bapak merancang aturan permainan, pembagian kelompok, dan penggunaan poin dalam pembelajaran?
5. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran permainan tebak gambar saat kegiatan belajar berlangsung di kelas?
6. Bagaimana penggunaan media gambar membantu Bapak dalam menyampaikan materi rumah adat kepada siswa?
7. Bagaimana cara Bapak mengetahui pemahaman siswa selama kegiatan tebak gambar berlangsung?
8. Apakah penggunaan permainan berbasis tebak gambar membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran?
9. Apa saja faktor yang mendukung pelaksanaan permainan berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila?
10. Apa saja kendala atau faktor penghambat yang ditemukan selama pelaksanaan permainan berbasis tebak gambar dalam pembelajaran?

Wawancara Siswa

1. Bagaimana pendapat kamu tentang pembelajaran menggunakan tebak gambar?
2. Apakah kamu merasa pembelajaran menggunakan tebak gambar lebih menarik dibandingkan pembelajaran biasa?
3. Apa yang kamu lakukan saat guru menampilkan gambar rumah adat di depan kelas?
4. Apakah kamu berdiskusi dengan kelompok saat menjawab gambar yang ditampilkan guru?
5. Apakah gambar yang ditampilkan membantu kamu mengenali rumah adat yang dipelajari?
6. Apakah pembelajaran menggunakan tebak gambar membantu kamu lebih mudah memahami materi rumah adat?
7. Apakah kamu lebih mudah mengingat materi jika menggunakan gambar dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru?
8. Apakah kamu dapat menyebutkan nama rumah adat dan daerah asalnya setelah mengikuti pembelajaran tebak gambar?
9. Apakah penggunaan poin dalam pembelajaran membuat kamu lebih semangat mengikuti kegiatan pembelajaran?
10. Bagaimana pendapat kamu setelah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan berbasis tebak gambar?

Lampiran 11. Dokumentasi

A. Profil MI Ash Shabirin Banjarmasin

MI Ash Shabirin merupakan lembaga pendidikan swasta yang berlokasi di Jl. 9 Oktober Komp. Nusa Indah I RT. 22 NO.30, Pekauman, Kecamatan Banjarmasin Selatan, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Sekolah ini telah berdiri sejak tahun 1987, dengan nomor SK operasional Wo/6/123/I-94/87 yang dikeluarkan pada tanggal 28 Februari 1987.

MI Ash Shabirin memiliki luas tanah seluas 282 meter persegi, yang menaungi jenjang pendidikan MI (Madrasah Ibtidaiyah) atau setara dengan Sekolah Dasar (SD). Sekolah ini diakui kualitasnya dengan predikat akreditasi A, yang diperoleh berdasarkan SK No. 1336/BAN-SM/SK/2019 tertanggal 30 November 2019. Hal ini menunjukkan komitmen MI Ash Shabirin dalam memberikan pendidikan berkualitas dan berstandar nasional.

B. Visi Misi Sekolah

Visi MI Ash Shabirin ialah “Membentuk Manusia Yang Beriman, Berilmu dan Berakhlakul Karimah Serta Berwawasan Lingkungan”.

Misi MI Ash Shabirin sebagai berikut:

1. Menumbuh kembangkan Murid untuk Memiliki Keseimbangan antara Pengetahuan Agama dan Pengetahuan Umum dengan:
2. Memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengefektifkan proses pembelajaran dan bimbingan sehingga murid berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki
4. Menciptakan lingkungan madrasah yang sehat, bersih, dan indah
5. Membudayakan hidup dan perilaku berwawasan dan peduli lingkungan.

C. Tujuan Sekolah

Tujuan Madrasah (Umum)

Dengan visi dan misi yang telah ditetapkan dalam kurun waktu yang telah ditetapkan, tujuan umum yang diharapkan tercapai oleh madrasah adalah:

1. Hafalan Al-Qur'an yang lancar minimal juz 30
2. Membaca Al-Qur'an yang baik dan benar
3. Hafal doa-doa harian
4. Mempunyai keahlian sesuai dengan minat dan bakat
5. Menumbuhkan jiwa wirausaha pada anak.

Tujuan Madrasah (Khusus)

Dengan visi dan misi yang telah ditetapkan dalam kurun waktu yang telah ditetapkan, tujuan yang diharapkan adalah:

1. Mengupayakan pemenuhan sarana yang vital dalam mendukung terciptanya sistem pendidikan yang berorientasi madrasah literasi
2. Mewujudkan iklim belajar yang memadukan penggunaan sumber dan sarana belajar di madrasah dan di luar madrasah
3. Mengembangkan kurikulum sesuai dengan tuntutan masyarakat, lingkungan, dan budaya baca
4. Melaksanakan sistem pendidikan yang berbasis kompetensi
5. Menjadikan kegiatan ekstrakurikuler sebagai sarana menjadikan anak didik agar lebih terlatih dan terbiasa dalam menghadapi sebuah permasalahan baik teknis ataupun organisasi
6. Memberi kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki.

D. Data Pendidik MI Ash Shabirin Banjarmasin

No	Nama	Jabatan
1	Khairi, S.Ag	Kepala Madrasah
2	Norhidayah, S.Pd.I	Wali Kelas
3	Hatnah, S.Pd	Wali Kelas
4	Juariyah, S.Ag., S.Pd	Wali Kelas
5	Siti Nur Sa'idah, S.Pd.I	Wali Kelas
6	Marlina, S.Pd.I	Wali Kelas
7	Moh. Zainuri, S.Pd.I	Guru Pancasila
8	Mariana, S.Pd.I	Guru Fikih
9	Syahriyani, S.Pd	Guru PJOK
10	Arpiah, S.Pd	Wali Kelas
11	Jiah, S.Pd.I	Wali Kelas
12	Amelia Sholehah, S.Pd	Guru Bahasa Arab
13	Nur Aina, S.Pd	Guru Kelas
14	Noor Hayati, S.Pd.I	Guru BTA
15	Marhamah, S.Pd.I	Wali Kelas

E. Data Siswa MI Ash Shabirin Banjarmasin

No	Nama	Kelas
1	Abdullah Z	V
2	A. Arjuna P.	V
3	Ahmad Syarif	V
4	A. Fahruzzi	V
5	Aisyaton J.	V
6	Aqila S.	V
7	Azwa Safrina	V
8	Dhea Ilmitha S.	V
9	Jihan	V
10	Khadijah	V
11	M. Faqih Azami	V
12	M. Gery S.	V
13	M. Rizqullah A.	V
14	Naura A.	V
15	Nazwa	V
16	Noor M. Aulia	V
17	Novi Aditya	V
18	Nur Azzahra H.	V
19	Siti Homisah	V



Kegiatan Pembelajaran



Kegiatan Pembelajaran



Wawancara



Foto Bersama Kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin



MODUL AJAR PENDIDIKAN PANCASILA

INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	MOH. ZAINURI, S.Pd.I
Institusi	MI ASH SHABIRIN
Tahun Penyusunan	2026
Jenjang	Sekolah Dasar
Fase / Kelas	C / 5
Tema	Keragaman Budaya Indonesiaku
Topik	Budaya Daerah Indonesia
Alokasi Waktu	1 x pertemuan (2 x 35 menit)
Kompetensi Awal	Peserta didik telah mengenal secara sederhana keberagaman budaya di lingkungan sekitar dan memiliki pengalaman awal melihat berbagai budaya daerah melalui media atau kehidupan sehari-hari.

Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan lil Alamin	
Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah	
<ol style="list-style-type: none"> Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Profil ini ditanamkan kepada peserta didik ketika memulai dan menutup pembelajaran dengan berdoa, menjawab salam dari guru, dan menggunakan bahasa yang santun saat menyampaikan pendapat. Bernalar kritis, mengajukan pertanyaan dan mencari referensi serta data-data pendukung argumennya. Peserta didik memiliki kemampuan untuk berkolaborasi, memiliki kepedulian dan berbagi informasi agar kegiatan berjalan lancar, mudah dan ringan ditunjukkan dalam kegiatan berkelompok. Gotong royong, proses pembelajaran dilaksanakan berkelompok. Peserta didik memiliki kemampuan memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, menganalisis dan mengevaluasi penalaran, refleksi pemikiran dan proses berpikir, serta mengambil keputusan. 	
Profil Pelajar Rahmatan lil Alamin yang ingin dicapai adalah	
<ol style="list-style-type: none"> Ta'addub (Berkeadaban) Siswa menunjukkan sikap sopan santun, menghargai pendapat teman, dan menjaga perilaku baik saat bekerja sama. Syura (Musyawarah) Siswa belajar berdiskusi dengan teman kelompok, menyampaikan ide, dan mengambil keputusan bersama secara adil. Musawah (Kesetaraan) Setiap siswa memiliki peran yang sama dalam kelompok, tanpa membedakan teman. Tasamuh (Toleransi) Siswa menghargai perbedaan pendapat dan bekerja sama dengan teman yang berbeda latar belakang atau karakter. 	

Sarana prasana	
<ul style="list-style-type: none"> • Buku Pendidikan Pancasila kelas 5 • LCD Proyektor • Laptop 	<ul style="list-style-type: none"> • LKPD • Video pembelajaran • PowerPoint
Target Peserta Didik	
Peserta didik regular, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar sejumlah 19 siswa	
Model Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> • Kooperatif • Diskusi • Tanya jawab • Penugasan 	

KOMPETENSI INTI
A. Capaian Pembelajaran
<p><i>Elemen: Negara Kesatuan Republik Indonesia</i></p> <p>Peserta didik mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/kota, dan provinsi sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; menunjukkan perilaku gotong royong untuk menjaga persatuan di lingkungan sekolah dan sekitar sebagai wujud bela negara.</p>
B. Tujuan Pembelajaran
Melalui pembelajaran gamifikasi, peserta didik mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman budaya Indonesia, meliputi keragaman rumah adat di Indonesia. Menjelaskan pentingnya sikap saling menghargai terhadap keragaman budaya dalam kehidupan sehari-hari. Menunjukkan sikap bangga dan toleran terhadap budaya daerah lain sebagai wujud persatuan bangsa.
C. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menyebutkan contoh keragaman suku bangsa, bahasa daerah, pakaian adat, dan keragaman rumah adat di Indonesia beserta daerah asalnya dengan benar. 2. Peserta didik mampu menjelaskan secara lisan atau tertulis makna penting menghargai keragaman budaya Indonesia.
D. Pemahaman Bermakna
Pada pembelajaran ini, peserta didik memahami bahwa keragaman budaya Indonesia merupakan kekayaan bangsa yang harus dihargai dan dilestarikan. Dengan memahami perbedaan budaya, kita dapat hidup rukun, saling menghormati, dan memperkuat persatuan dalam kehidupan bermasyarakat.

<p>E. Pertanyaan Pemantik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang dimaksud keragaman budaya? Pernahkah mendengar kata tersebut sebelumnya? 2. Pernahkah kalian melihat rumah adat melalui televisi atau Youtube?
<p>F. langkah- langkah persiapan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menata kursi sebelum pembelajaran dimulai. 2. Guru menghidupkan dan mengatur LCD, Proyektor, dan Laptop.
<p>G. Langkah Pembelajaran</p> <p>1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam, dan menanyakan kabar peserta didik. 2. Salah satu peserta didik memimpin untuk berdoa sebelum pembelajaran dimulai. 3. Guru melakukan presensi untuk mengecek kehadiran peserta didik dan meminta peserta didik untuk memeriksa kerapiannya serta mempersiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan. 4. Guru melakukan motivasi kepada peserta didik melalui cerita pendek. 5. Guru melakukan kegiatan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan pemantik terkait materi yang akan dilakukan. 6. Guru mengajak peserta didik melakukan <i>ice breaking</i>. 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik. 8. Guru menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran hari ini. 9. Guru mendeteksi kemampuan awal peserta didik dengan mengajukan beberapa pertanyaan.
<p>2. Kegiatan Inti (45 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuka buku dan sesuai halaman yang sudah di tentukan. 2. Guru menjelaskan secara singkat materi “Keragaman Budaya Indonesiaku”. 3. Guru menjelaskan secara singkat kegiatan pembelajaran berbasis gamifikasi (tebak gambar) yang akan dilakukan. 4. Guru menampilkan video YouTube yang memuat keragaman rumah adat di Indonesia dari berbagai daerah (peserta didik menyimak video dengan penuh perhatian). 5. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok. 6. Guru menampilkan gambar-gambar rumah adat (keragaman budaya Indonesia). <ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok diminta menebak nama dan asal daerah dari gambar yang ditampilkan. • Kelompok yang menjawab benar memperoleh poin. • Guru memberikan umpan balik dan penguatan pada setiap jawaban. 7. Guru dan peserta didik mendiskusikan pentingnya menjaga dan melestarikan budaya daerah.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

8. Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran.
9. Peserta didik dan guru bersama-sama merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
10. Guru menyampaikan pengayaan bagi peserta yang tuntas dan remedial bagi peserta didik yang mengulang.
11. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
12. Guru dan peserta didik membaca doa sesudah belajar sebagai rasa syukur atas kelancaran pelajaran.
13. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.

H. Refleksi***Pertanyaan Refleksi untuk Guru :***

1. Apakah peserta didik mampu mengenal dan menyebutkan keragaman budaya daerah Indonesia dengan baik?
2. Kendala apa saja yang muncul selama pembelajaran dan bagaimana solusi perbaikannya untuk pertemuan selanjutnya?

Pertanyaan Refleksi untuk Peserta Didik :

1. Apakah kamu merasa kesulitan memahami beberapa konsep yang diajarkan pada keragaman budaya?
2. Apakah kamu merasa bahwa pembelajaran ini menyenangkan dan menarik?

I. Asesmen / Penilaian Pencapaian Tujuan Pembelajaran	
Asesmen Formatif	
1. Penilaian sikap	
<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan dalam mengikuti pembelajaran • Kerja sama dalam kelompok 	
2. Penilaian Pengetahuan	
<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan saat diskusi • Menyebutkan contoh rumah adat beserta asal daerahnya 	
3. Penilaian keterampilan	
<ul style="list-style-type: none"> • Mengelompokkan gambar budaya daerah sesuai jenisnya • Menyampaikan hasil diskusi kelompok secara lisan terkait budaya daerah 	
Asesmen Sumatif	
<ul style="list-style-type: none"> • Soal pilihan Ganda 	

J. Pengayaan dan Remedial	
Pengayaan	Remedial
1. Mencari informasi tambahan tentang budaya daerah lain di Indonesia melalui buku atau video.	1. Mengulang penjelasan materi secara sederhana dan bertahap.

K. Glosarium
1. Keragaman: Keadaan yang menunjukkan adanya perbedaan atau bermacam-macam dalam kehidupan.
2. Budaya: Kebiasaan, adat, dan hasil karya manusia yang berkembang dalam kehidupan masyarakat.

L. Daftar Pustaka

Anisa Arum Padmawati, dkk. *Pendidikan Pancasila Kelas 5B*. Sukoharjo: CV Hasan Pratama.
<https://youtu.be/ypntEO7J0il?si=g8QPuSE49gYikuUX>

Mengetahui
Kepala Madrasah,



KHAIRI, S.Ag
NIP. 19710225200501100

Banjarmasin, 5 Februari 2026
Guru

MOH. ZAINURI, S.Pd.I
PegID. 9100007813463

1. Materi Ajar

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023
Pendidikan Pancasila
untuk SD/MI kelas V
Penulis: Adi Darma Indra, Abdul Aziz, Luh Gede Maya Wraastuti Dewi
ISBN: 978-623-194-651-5 (jil. 3 PDF)

Bab 3

Keragaman Budaya Indonesiaku



Seberagam apa budaya Indonesia?



Ayo, Berpendapat



Gambar 3.2 Abdurrahman Wahid
Sumber: Wikimedia commons/domain publik (1999)



A. Budaya Daerah Indonesia

Sekarang, kalian akan mengenal keragaman budaya Indonesia. Selamat belajar!




Ayo, Bernyanyi

Ayo menyanyikan lagu nasional *Dari Sabang Sampai Merauke* ciptaan R. Suharjo bersama-sama, dibimbing oleh bapak/ibu guru.



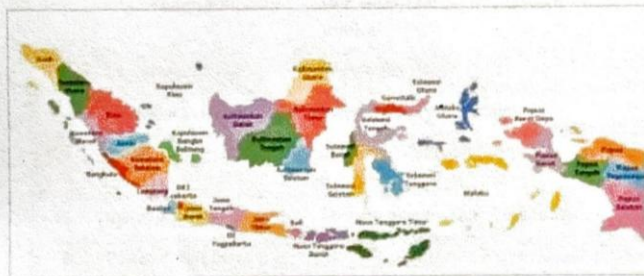
Ayo, Bertanya

Pergilah berkeliling kelas dan bertanya kepada teman-temanmu! Carilah orang yang sesuai dengan pernyataan pada tabel di bawah, lalu catat. Temukan masing-masing dua orang!

 **Ayo, Mengamati**



Amati peta Indonesia berikut ini! Tulislah semua nama provinsi yang kalian temukan, pada buku catatan kalian!



Gambar 3.3 Peta Indonesia

Berikut beberapa suku bangsa di sebagian provinsi sesuai dengan persebaran suku bangsa pada peta yang tersedia.

No.	Nama Provinsi	Suku Bangsa
1.	Sumatera Utara	Batak Toba, Batak Karo, Mandailing, Nias, Melayu
2.	Sumatera Selatan	Ogan, Komering, Lematang, Kayu Agung
3.	Kepulauan Riau	Melayu, Orang Laut
4.	Lampung	Lampung
5.	Kalimantan Barat	Dayak Kanayatn, Dayak Ot Danum
6.	Kalimantan Selatan	Banjar, Dayak Maanyan, Dayak Bakumpai
7.	Kalimantan Utara	Tidung, Bulungan, Dayak Kenyah, Dayak Lundayeh
8.	Jawa Tengah	Jawa
9.	Jawa Timur	Jawa, Madura, Osing, Tengger, Bawean
10.	Nusa Tenggara Barat	Sasak, Bima (Mbojo), Sumbawa
11.	Nusa Tenggara Timur	Alor, Rote, Manggarai, Dawan, Tewa, Sumba
12.	Gorontalo	Gorontalo, Polahi
13.	Sulawesi Selatan	Makassar, Bugis, Toraja
14.	Maluku	Kei, Bacan, Buru, Alifuru, Aru, Tanimbar, Balakeu
15.	Maluku Utara	Ternate, Bacan, Buli, Patani, Sawai, Tobelo
16.	Papua Barat Daya	Moi, Maibrat, Tehit, Maya, Alkuki, Birau
17.	Papua Tengah	Mee, Kamoro, Damal, Kewete, Wolani, Dem

Berikut beberapa bahasa daerah yang dipakai oleh suku-suku bangsa dari beberapa provinsi di Indonesia sesuai dengan persebaran suku bangsa pada peta yang tersedia.

No.	Nama Provinsi	Bahasa Daerah
1.	Sumatera Utara	Batak, Nias, Melayu
2.	Sumatera Selatan	Ogan, Komerling, Lematang, Kayu Agung
3.	Kepulauan Riau	Melayu
4.	Lampung	Lampung
5.	Kalimantan Barat	Kayaan, Ot Danum
6.	Kalimantan Selatan	Banjar, Maanyan, Bakumpai
7.	Kalimantan Utara	Tidung, Bulungan, Kenyah, Lundayeh
8.	Jawa Tengah	Jawa
9.	Jawa Timur	Jawa, Madura
10.	Nusa Tenggara Barat	Sasak, Bima, Sumbawa
11.	Nusa Tenggara Timur	Alor, Rote, Manggarai, Dawan, Tewa, Sumba Barat
12.	Gorontalo	Gorontalo
13.	Sulawesi Selatan	Makassar, Bugis, Toraja
14.	Maluku	Kei, Bacan, Buru, Leinam, Barakai, Dawelor, Balkewan
15.	Maluku Utara	Ternate, Bacan, Buli, Patani, Sawai, Tobelo
16.	Papua Barat Daya	Moi Sigin, Maibrat, Tehit, Maya, Kokoda, Inanwatan
17.	Papua Tengah	Ekari (Mee), Kamoro, Damal, Keuw, Wolani, Dem



Ayo, Menulis

Sebutkan dan tuliskan suku bangsa dan bahasa yang ada di lima provinsi di Indonesia! Pilihlah satu provinsi dari masing-masing pulau! Kerjakan seperti contoh di bawah ini dalam buku catatan kalian!

Contoh

- Di provinsi NTT ada suku Alor. Mereka memakai bahasa Alor.
- Suku Alor berasal dari provinsi NTT. Mereka menggunakan bahasa Alor.
- Suku Alor berkomunikasi dengan bahasa Alor. Mereka dari provinsi NTT.



Ayo, Membaca

Berikut ini adalah contoh keragaman budaya Indonesia di beberapa provinsi.

Provinsi: Gorontalo
 Makanan khas: Binte Buluhuta
 Minuman khas: Omu
 Senjata tradisional: Baladu
 Rumah tradisional: Dulohupa
 Tarian tradisional: Tari Saronde
 Alat musik: Polopalo
 Lagu daerah: Hulandalo Lipu'u



Provinsi: Maluku
 Makanan khas: Ikan Kuah Pala Banda
 Minuman khas: Air guraka
 Senjata tradisional: Parang Salawaku
 Rumah tradisional: Baileo
 Tarian tradisional: Tari Cakelele
 Alat musik: Tahuri
 Lagu daerah: Rasa Sayange



Provinsi: Lampung
 Makanan khas: Pandap, Seruit
 Minuman khas: Es Serbat Kweni
 Senjata tradisional: Badik Lampung
 Rumah tradisional: Nuwou Sesat
 Tarian tradisional: Tari Sembah
 Alat musik: Kulintang Pring
 Lagu daerah: Sang Bumi Ruwa Jurai



Provinsi: Kalimantan Utara
 Makanan khas: Lawa
 Minuman khas: Kopi Malinau
 Senjata tradisional: Mandau
 Rumah tradisional: Baloy
 Tarian tradisional: Tari Lalatip
 Alat musik: Jatung Utang
 Lagu daerah: Bebilin



Provinsi: Jawa Timur
 Makanan khas: Sate Madura
 Minuman khas: Es Batil
 Senjata tradisional: Clurit
 Rumah tradisional: Joglo
 Tarian tradisional: Tari Jaranan
 Alat musik: Bonang
 Lagu daerah: Rek Ayo Rek



Provinsi: Nusa Tenggara Timur
 Makanan khas: Se'i
 Minuman khas: Susu kuda liar
 Senjata tradisional: Tombak
 Rumah tradisional: Musalaki
 Tarian tradisional: Tari Bonet
 Alat musik: Sasando
 Lagu daerah: Potong Bebek Angsa



Bab 3 Keragaman Budaya Indonesiaku 95

Keberagaman pakaian adat dapat dipengaruhi oleh perbedaan kondisi geografis dan lingkungan tempat tinggal masyarakat. Daerah bersuhu dingin biasanya menggunakan pakaian yang tebal untuk menghangatkan tubuh. Sementara itu, daerah bersuhu panas menggunakan pakaian yang lebih sederhana dan ringan.

4. Keragaman Rumah Adat Indonesia

Bentuk dari setiap rumah adat berbeda-beda. Hal itu sebagian besar dipengaruhi oleh kondisi alam atau geografis. Rumah adat yang dibangun selalu menyesuaikan kondisi alam setempat.

Rumah Lamin dibangun dengan tiang penyangga membentuk panggung. Bentuk rumah tersebut dipengaruhi daerah Kalimantan Timur yang berupa dataran rendah dan hutan. Pada zaman dahulu, hewan-hewan liar masih banyak yang berkeliaran. Agar terhindar dari gangguan hewan liar, masyarakat membuat bentuk rumah panggung.

Wilayah Papua Pegunungan lebih banyak berupa dataran tinggi yang dingin. Masyarakat yang tinggal di sana membutuhkan tempat yang hangat. Oleh karena itu, masyarakat membuat bentuk rumah yang pendek dan ditutupi daun agar udara dingin tidak masuk ke dalam rumah.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama :

Tanggal :

Mencocokkan Rumah Adat

Hubungkan gambar rumah adat berikut dengan nama yang sesuai



Rumah Baloy,
Kalimantan Utara



Rumah Honai,
Papua Pegunungan



Rumah Limas,
Sumatera Selatan



Rumah Krong Bade,
Aceh



Rumah Sato Ata
Mosa Lakitana, NTT

RUBRIK PENILAIAN UJI KOMPETENSI

No.	Konsep	Jumlah	Skor	Betul	Nilai (Skor x Betul)
1	Menjodohkan	5	20		
Nilai Uji Kompetensi					

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : M. Zainal Abidin
2. NIM : 220101070382
3. Tempat, Tanggal Lahir : Handil Kelua, 22 September 2003
4. Kebangsaan : Indonesia
5. Alamat : Desa Banyu Hirang, RT.003 / RW.001
Kecamatan Gambut
6. No. HP : 0815 2152 0842
7. Alamat Email : auwzainal@gmail.com
8. Pengalaman Organisasi/Kerja : Panitia Pagelaran Seni PGMI 2025
9. Prestasi Akademik : -
10. Prestasi Nonakademik : Juara 1 Pro Evolution Soccer UKM-O 2025
11. Daftar Karya Ilmiah : -