

PENGEMBANGAN MEDIA GAME LARTAPOLI BERBASIS ANDROID BARCODE UNTUK MEMBANTU SISWA SD MEMAHAMI MATERI NILAI PERSATUAN DAN KESATUAN

Fatima Asyha Az Zarah

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(fatima.18178@mhs.unesa.ac.id)

Hendrik Pandu Paksi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(hendrikpaksi@unesa.ac.id)

Abstrak

Salah satu mata pelajaran yang didalamnya termuat materi persatuan dan kesatuan adalah PPKn. Proses pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran PPKn di sekolah dasar khususnya di SD N kedung Banteng II tidak jarang dilaksanakan secara pasif dan hanya berpusat pada guru, sehingga berdampak pada hasil belajar PPKn yang rendah. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui terkait rancangan, kelayakan dan hasil uji coba pengembangan media Lartapoli. Model penelitian yang diterapkan dalam penelitian kali ini adalah model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Sedangkan, terkait proses pengumpulan data peneliti menggunakan beberapa metode diantaranya wawancara, observasi, dan kuesioner. Rancangan uji coba produk media Lartapoli dilaksanakan oleh ahli yang meliputi ahli materi dan ahli media pembelajaran serta siswa sebagai sasaran objek uji coba penelitian. Bentuk analisa data yang diterapkan oleh peneliti berupa analisa data deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan persentase kelayakan media pembelajaran Lartapoli dari ahli materi sebesar 88,6 % dan dari ahli kelayakan media sebesar 86,8 %. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Lartapoli pada muatan PPKn siswa SD layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Lartapoli, Pembelajaran PPKn

Abstract

One of the subjects in which the unity and integrity material is contained is Civics. The process of implementing Civics learning in elementary schools, especially at SD N Kedung Banteng II, is not infrequently carried out passively and only teacher-centered, so it has an impact on low Civics learning outcomes. This research was conducted with the aim of knowing the design, feasibility, and results of the trial development of Lartapoli media. The research model applied in this study is the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. Meanwhile, related to the data collection process, researchers used several methods including interviews, observations, and questionnaires. The trial design of the Lartapoli media product was carried out by experts including material experts and learning media experts as well as students as the object of research trials. The form of data analysis applied by the researcher is the form of quantitative descriptive data analysis. Based on the results of the study, the percentage of the feasibility of Lartapoli learning media from material experts was 88.6% and from media feasibility experts 86.8%. The results of this study indicate that the development of Lartapoli learning media on the content of Civics for Elementary School students is feasible and effective to use in the learning process.

Keywords: Development, Lartapoli, PPKn, Learning

PENDAHULUAN

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan direncanakan guna menciptakan kondisi belajar mengajar yang aktif sehingga siswa dapat

mengembangkan dan menumbuhkan potensi yang ada dalam diri siswa untuk dirinya agar dapat memiliki kekuatan religius atau spiritual, pengendalian diri yang baik, budi pekerti, kecerdasan, berakhlak yang mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam pembelajaran

kurikulum 2013 proses pembelajaran lebih ditekankan kepada pembentukan sikap dan kepribadian siswa agar siswa mampu melakukan interaksi yang baik dilingkungan tempatnya berada. (Achdiyat & Siti Warhamni, 2018).

Tujuan diselenggarakan pendidikan yakni, membentuk manusia menjadi pribadi yang memiliki akhlak mulia dan selalu bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan pada jenjang sekolah dasar merupakan tahap pendidikan dasar siswa dalam penanaman karakter dan pengkonstruksian awal ilmu pengetahuan, ibarat sebuah bangunan yang pondasinya kuat maka semua bangunan yang dibangun di atasnya juga akan kuat (Sudiana et al., 2015). Untuk membangun pondasi yang kokoh pada siswa berarti memberikan mereka pendidikan dan pengajaran yang memadai. Agar siswa tumbuh dan hidup sebagai individu yang mandiri dan sebagai warga negara yang sadar akan tanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya, siswa juga harus dibekali dengan kemampuan yang kaya akan keterampilan dan kecakapan sehingga kreativitas yang ada dalam diri siswa bisa berkembang. (Andin Devi Anggraeni, 2019).

Dalam mencapai sebuah tujuan Pendidikan, tentunya banyak aspek penunjang yang mendukung. Salah satunya adalah adanya penggunaan media dalam proses belajar mengajar yang dilakukan. Hal ini selaras dengan pendapat Suprpto dkk, yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu efektif yang bisa digunakan oleh tenaga pendidik guna merealisasikan tujuan yang hendak dicapai. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan agar guru lebih mudah menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam materi untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah dirancang. (Paksi, 2021). Sedangkan Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah sesuatu yang dipergunakan sebagai alat untuk mengutarakan dan menyampaikan pesan yang ada di dalam materi, mampu memberikan stimulus pada pikiran, perasaan/emosi siswa, antusias, dan kemauan atau minat siswa sehingga dapat memotivasi terselenggaranya proses belajar mengajar secara sengaja, memiliki tujuan, dan kondisi belajar yang terkendali. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto (2010) Media pembelajaran ialah sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang bisa dipergunakan untuk mengutarakan pesan yang terkandung pada pembelajaran kemudian nantinya dapat menumbuhkan antusias, ketertarikan/atensi, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Penerapan media ketika berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di dalam kelas tampaknya terkait dengan beberapa hal diantaranya: dengan diri guru sendiri, karena

dengan penerapan media/alat peraga bisa memudahkan guru ketika pelaksanaan belajar mengajar di kelas; kemudian terkait pada diri siswa, yang mana dengan penerapan media pada kegiatan belajar mengajar mampu mendorong siswa untuk selalu aktif, meningkatkan kreativitasnya, dan memiliki inovasi; yang terakhir yakni pada pelaksanaan belajar mengajar di dalam kelas, yaitu dapat menunjang guru ketika mengutarakan materi-materi yang akan diajarkan, kemudian terciptanya kegiatan belajar yang menyebabkan siswa dan guru aktif melakukan tanya dan menemukan gagasan materi yang dipelajari dengan suasana menyenangkan di kelas. (Mais et al., n.d.). Kemp dan Dayton juga mengungkapkan media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama ketika media itu diterapkan pada individu, kelompok, atau kelompok dengan jumlah yang banyak, diantaranya : mendorong munculnya minat dan tindakan, untuk menyalurkan berbagai informasi, dan memberikan intruksi atau perintah (Kustandi dan Darmawan 2020 : 17). Dari pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran termasuk sesuatu yang sangat penting untuk diterapkan pada semua mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang juga memerlukan adanya media pembelajaran yaitu dalam mata pelajaran PPKn di SD.

Dalam fase pendidikan di sekolah dasar, penanaman serta penerapan sikap sosial yang akan berdampak pada pembangunan karakter siswa telah termuat dalam mata pelajaran PPKn. PPKn adalah sebuah mata pelajaran yang bertujuan untuk membangun dan menelaah nilai-nilai ideologi Pancasila yang didalamnya termuat banyak nilai diantaranya nilai kemanusiaan, kepribadian, dan konsep dasar menjadi warga global (Hidayati et al., 2019). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pelajaran yang wajib diberikan untuk siswa sekolah dasar dengan tujuan agar mereka mampu mengetahui nilai-nilai pancasila dan terbiasa melakukan segala sesuatu dengan berdasarkan nilai-nilai sila pancasila. (Andin Devi Anggraeni, 2019). PPKn sebagai pendidikan nilai merupakan mata pelajaran dengan tujuan untuk membangun dan membentuk karakter siswa sehingga siswa menjadi makhluk bermoral yang baik. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan media atau alat peraga yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa karakteristik media yang baik yakni; media mampu menyampaikan dan mengutarakan pesan yang terkandung pada materi; dalam media harus memuat nilai dan moral; media disusun dan dirancang sesuai dengan perkembangan zaman baik itu teknologi informasi maupun teknologi komunikasi; Media menggunakan pembelajaran yang nyata atau konkret; media mampu menumbuhkan minat serta antusias/perhatian dari siswa;

media mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa; dan yang terakhir media sesuai dengan karakteristik siswa dengan kemampuan belajar yang berbeda-beda (Angraini, 2017).

Namun kenyataannya di Indonesia, pembelajaran PKn saat ini secara umum masih bersifat kontekstual dengan sistem konvensional yang kurang dari harapan (Suhartono, 2018). Masih ditemui pembelajaran dengan metode ceramah dengan guru sebagai pusatnya sehingga mengakibatkan tidak terciptanya pembelajaran yang interaktif. Hal ini selaras dengan studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara dan observasi oleh Safithri, E. J (2021) bahwa siswa di SDN Ciranjang 03 beranggapan pembelajaran PPKn adalah salah satu mata pelajaran yang kurang menarik, menjenuhkan juga membosankan karena banyak penyebab yang mendaari salah satunya adalah sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh seorang guru kurang kreatif dan menarik karena tidak ada penggunaan dan penerapan media di dalamnya.

Dalam mata pelajaran PPKn terdapat materi persatuan dan kesatuan. Materi persatuan dan kesatuan meliputi hidup rukun dalam segala perbedaan, mencintai lingkungan, kebanggaan sebagai bagian dari bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan NKRI, keikutsertaan dalam bela negara, dan sikap positif terhadap NKRI. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan kepala sekolah UPT SD Negeri 109 Pinrang, serta dengan wali kelas VI UPT SD Negeri 109 Pinrang pada tanggal 22 Agustus 2020, diperoleh adanya dua aspek yang membuat minimnya tingkat pemahaman siswa pada pelaksanaan pembelajaran yang juga memberikan dampak yakni tidak tercapainya hasil belajar yang sesuai KKM pada siswa kelas VI UPT SD Negeri 109 Pinrang dalam pembelajaran PKn tentang persatuan dan kesatuan. Kedua aspek tersebut antara lain dilihat dari diri guru dan siswa. Aspek dari guru yang terlalu aktif menjelaskan materi sehingga guru lebih dominan dalam pembelajaran (terlalu berpusat pada guru) yang menyebabkan siswa kurang dilibatkan dalam membangun pengetahuannya. Aspek yang kedua yakni dari siswa yakni siswa pasif saat kegiatan belajar. Terkadang siswa mengalami kesulitan ketika mencoba memahami materi yang sifatnya abstrak, kemudian yang terakhir daya pemahaman siswa tergolong minim dalam membangun pengetahuannya (Musfirah, Nurul Mukhlisa, 2020). Hasil observasi tersebut selaras dengan hasil wawancara guru kelas VI SDN Kedung Banteng II Kec Rembang Kab. Pasuruan yang dilakukan oleh peneliti bahwa pembelajaran PPKn materi persatuan dan kesatuan menggunakan media slide powerpoint yang dipresentasikan oleh guru saja dengan metode ceramah. Pembelajaran telah berlangsung cukup baik. Siswa dapat

menerima materi melalui media powerpoint tersebut namun, saat proses pembelajaran siswa kurang antusias karena hanya guru yang terlalu aktif memberikan materi melalui slide powerpoint. Kurangnya antusias siswa dikarenakan kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan mengakibatkan pembelajaran PPKn belum memberikan pengalaman belajar yang dirasa menyenangkan oleh siswa. Hal tersebut juga disebabkan karena kurang maksimalnya pemanfaatan media dalam mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan yang bisa menarik antusias siswa yang kemudian berimbas pada rasa kengintahuan dan semangat siswa yang rendah saat mengikuti kegiatan pembelajaran mata pelajaran PPKn di kelas. Oleh sebab itu, pentingnya sebuah kreativitas seorang guru dalam membuat inovasi baru agar tercipta situasi dan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu inovasi yang dapat digunakan dalam memancing perhatian serta motivasi belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif. (Wisada et al., 2019).

Karena dilatarbelakangi permasalahan tersebut, peneliti memiliki inovasi baru yakni mengembangkan media game Lartapoli (Ular tangga monopoli) berbasis android barcode untuk membantu siswa kelas VI SD memahami materi persatuan dan kesatuan. Media pembelajaran yang berupa game akan mendapatkan perhatian dari siswa karena dalam game terdapat tantangan-tantangan yang dapat melatih kreativitas siswa dalam memecahkan masalah (Habib & Arini, 2021). Dengan game diharapkan siswa akan merasa lebih senang/gembira dan tertarik untuk belajar (Siswanto & Putra, 2013). Terdapat banyak cara yang bisa dilakukan guru agar membangun motivasi belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan permainan karena bersifat menantang (Puspitarini, 2019). Permainan bisa digunakan sebagai salah satu cara guru dalam mengutarakan materi pembelajaran dan juga dapat melibatkan siswa secara langsung dalam permainan yang menimbulkan rasa senang bagi mereka ketika mempelajari materi sambil bermain (Mukrimah, Sifa Siti, 2014: 132).

Media game ular tangga telah umum ditemukan dan diterapkan dalam pembelajaran. Namun, di penelitian ini peneliti mengembangkan dan memodifikasi peraturan serta model permainan ular tangga. Media game Lartapoli berbasis android barcode yang akan dikembangkan ini diciptakan dengan menggunakan pengembangan konsep kolaborasi antara permainan ular tangga dan monopoli yang dilengkapi dengan kartu berbarcode. Dalam permainan ini juga terdapat star reward. Ular tangga ini tersusun dari enam puluh empat langkah dimana setiap langkahnya dilengkapi dengan kartu berbarcode yang

terdiri dari nomor satu hingga enam puluh empat menyesuaikan jumlah nomor pada kotak media pembelajaran ular tangganya. Setiap langkah dalam game Lartapoli harus membuka kartu sesuai nomor langkah terakhir. Kartu berbarcode berisi kumpulan materi, pertanyaan dan game wordwall terkait materi persatuan dan kesatuan di sekolah dasar. Kartu berbarcode nantinya discan melalui smartphone guru yang diberikan ke siswa saat permainan berlangsung namun tetap dalam pengawasan guru. Penggunaan smartphone ini sesuai menurut Hilss seperti yang dikutip (Abdulhak & Darmawan, 2013:118) proses belajar mengajar menggunakan bantuan teknologi dapat diterapkan pada smartphone. Barcode yang digunakan adalah jenis QR code yang nantinya discan menggunakan aplikasi QR Generator pada smartphone. Di era gempuran teknologi saat ini pendidikan telah mengalami banyak aspek perubahan dan tentunya akan terus berkembang dari waktu ke waktu mengikuti bagaimana peradaban perkembangan zaman yang ada (Habib & Arini, 2021). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa terus berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang besar di bidang pendidikan. Oleh karena itu, dengan pesatnya perkembangan zaman dan pesatnya kemajuan teknologi, pendidik dituntut untuk terus berinovasi dan kreatif dalam merancang pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi agar materi yang hendak disampaikan bisa dimengerti oleh siswa dan terciptanya pembelajaran modern sesuai perkembangan zaman.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan dan mengetahui proses pengembangan media game Lartapoli berbasis android barcode untuk membantu siswa SD memahami materi persatuan dan kesatuan, serta mengetahui kelayakannya. Sehingga terciptalah judul penelitian “Pengembangan Media Game Lartapoli Berbasis Android Barcode untuk Membantu Siswa SD Memahami Materi Nilai Persatuan dan Kesatuan”.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (Research and Development). Peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan dalam penelitian ini dengan menggunakan model pengembangan ADDIE versi Branch (2009: 2) yang memiliki lima tahapan pengembangan diantaranya; Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Prosedur penelitian pada tahap Analyze yaitu peneliti melakukan analisis terhadap urgensi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk kegiatan belajar mengajar. Analisis yang akan dilakukan oleh peneliti antara lain analisis

kebutuhan dan analisis siswa. Kedua yaitu tahap Design, peneliti menyiapkan berbagai hal yang peneliti butuhkan ketika melakukan pengembangan media game Lartapoli. Peneliti membuat rancangan berupa desain media dan desain materi. Pada desain media, peneliti menyusun media game Lartapoli berbasis android barcode sedangkan materi pokoknya yakni nilai persatuan dan kesatuan. Media game Lartapoli berbasis android barcode yang akan dikembangkan ini dirancang dengan menggunakan pengembangan konsep kolaborasi antara permainan ular tangga dan monopoli yang dilengkapi dengan kartu berbarcode. Tahap yang ketiga adalah Development, rancangan desain produk akan di implementasikan dalam bentuk fisik sehingga menghasilkan purwarupa produk media game Lartapoli yang bersifat orisinil lalu kemudian dilakukan validasi dan penilaian oleh ahli media maupun ahli materi. Kemudian pada tahap Implementation, media game Lartapoli berbasis android barcode siap untuk diterapkan ke siswa pada mata pelajaran PPKn materi persatuan dan kesatuan di SDN Kedung Banteng II Kec. Rembang Kab. Pasuruan. Peneliti melakukan uji coba media ini pada beberapa siswa dengan skala kecil dan diberikan lembar angket/kuesioner guna mengetahui respon pengguna terhadap media game Lartapoli. Lembar angket nantinya dijadikan bahan evaluasi peneliti sehingga nanti dapat diketahui tingkat kelayakan dari penerapan media game Lartapoli berbasis android barcode. Yang terakhir adalah tahap Evaluation, Evaluasi dilaksanakan pada setiap tahapan pengembangan. Peneliti menggunakan evaluasi formatif di tiap tahapan karena penelitian memiliki fokus di pengembangan. Pemilihan evaluasi formatif ditujukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media game Lartapoli yang bersumber dari hasil validasi oleh ahli dan pelaksanaan uji coba lapangan yang dilakukan peneliti. Tahapan ini juga bertujuan untuk mengukur respon pengguna terhadap media game Lartapoli.

Subjek yang digunakan dalam penelitian yaitu siswa kelas VI SDN Kedung Banteng II dengan teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan ketika dilakukannya uji validasi dan respon pengguna ketika penerapan media oleh peneliti dalam pembelajaran. Nilai yang diperoleh ketika uji validasi dan penyebaran angket pengguna media didapatkan dengan menganalisis data angket validasi ahli media dan materi dan juga analisis data angket respon siswa dan guru mengenai penerapan media game Lartapoli berbasis android untuk membantu siswa memahami materi persatuan dan kesatuan di SD. Jawabam angket validasi ahli menggunakan skala linkert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi sebuah indikator

variabel. Kategori skala likert dengan berpedoman pada dipaparkan berikut ini:

Table 1 Tabel Kategori Skala Likert

No.	Nilai	Keterangan
1.	Nilai 1	Kurang baik, kurang menarik, dan kurang bermanfaat
2.	Nilai 2	Cukup baik, cukup menarik, dan cukup bermanfaat
3.	Nilai 3	Baik, menarik, dan bermanfaat
4.	Nilai 4	Sangat baik, sangat menarik, dan sangat bermanfaat

Skor	Presentase	Kriteria
1	25% - 45%	Belum layak dan perlu revisi
2	46% - 65%	Kurang layak dan perlu reisi
3	65% - 85%	Layak dan tidak perlu revisi
4	86% - 100%	Sangat layak dan tidak perlu revisi

Sumber: Sugiyono (2013)

Uji angket validasi ahli media game Lartapoli bisa dilaksanakan melalui perbandingan jumlah nilai responden ($\sum x$) dengan total nilai ideal ($\sum xi$). Adapun rumus yang bisa digunakan menurut Arikunto (2010) yakni:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase validitas

$\sum x$ = Total keseluruhan jawaban dalam semua item

$\sum xi$ = Total keseluruhan nilai ideal dalam semua item

100 = Konstanta

Sedangkan analisis data kualitatif berguna untuk mengolah data dari hasil angket dan saran oleh ahli media maupun ahli materi, serta respon siswa terhadap media game Lartapoli berbasis android barcode dan menganalisis data secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan produk yang dihasilkan berupa media Lartapoli dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Berikut tahapan pengembangan media berdasarkan model ADDIE:

Analysis (Analisis)

Analisis pertama dilakukan kepada siswa kelas IV SDN Kedung Banteng II. Peneliti mewawancarai sebanyak 5 orang siswa. Dari wawancara tersebut didapat kesimpulan bahwa pembelajaran PPKn adalah pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami oleh siswa. Pembelajaran hanya dilakukan dengan metode ceramah dan tanya jawab. Siswa butuh sebuah media pembelajaran agar dapat memahami materi secara maksimal agar tercapai tujuan pendidikan

Analisis kedua dilakukan dengan pendidik, media pembelajaran dan proses pembelajaran. Pada tahap ini, wawancara non formal dilakukan peneliti terhadap wali kelas VI SD Negeri Kedung Banteng II. dari wawancara tersebut memang penyampaian materi kurang maksimal karena keterbatasan media pembelajaran yang ada pada sekolah. Alhasil guru hanya menggunakan media slide powerpoint yang dipresentasikan.

Hasil analisis dari wawancara kepada wali kelas VI untuk pembelajaran PPKn materi persatuan dan kesatuan menunjukkan bahwa siswa menunjukkan sikap antusias belajar yang cukup rendah ditambah saat mendapatkan materi persatuan dan kesatuan. Siswa memiliki kesulitan karena tidak adanya media/perantara untuk mempermudah dalam memahami materi sehingga membuat hasil belajar yang diperoleh banyak di bawah nilai KKM, dimana batas nilai KKM yaitu 80.

Design (Desain)

Media game Lartapoli berbasis android barkode yang akan dikembangkan ini dirancang dengan menggunakan pengembangan konsep kolaborasi antara permainan ular tangga dan monopoli yang dilengkapi dengan kartu berbarkode. Menurut Yumarlin (2013:79) ular tangga merupakan permainan papan yang dapat dimainkan oleh beberapa orang, dimana terdapat kotak-kotak kecil yang dihubungkan dengan gambar ular maupun tangga. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan bisa meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Dalam permainan ini juga terdapat star reward yang terbuat dari kayu, lalu kartu barcode dicetak menggunakan kertas kartu remi. Papan ular tangga terbuat dari kertas albatros atau kertas yang umumnya digunakan untuk mencetak banner dengan desain atau tema yang menggambarkan

persatuan dan kesatuan di Indonesia. Terdapat 4 pemain yang menggunakan stand figure dengan bentuk karakter lucu dan menarik untuk melangkah di papan ular tangga. Ular tangga ini tersusun dari enam puluh empat langkah dimana setiap langkahnya dilengkapi dengan kartu berbarcode yang terdiri dari nomor satu hingga enam puluh empat.

Table 2 Story Board Media Lartapoli


<p>Desain kotak media Lartapoli</p>

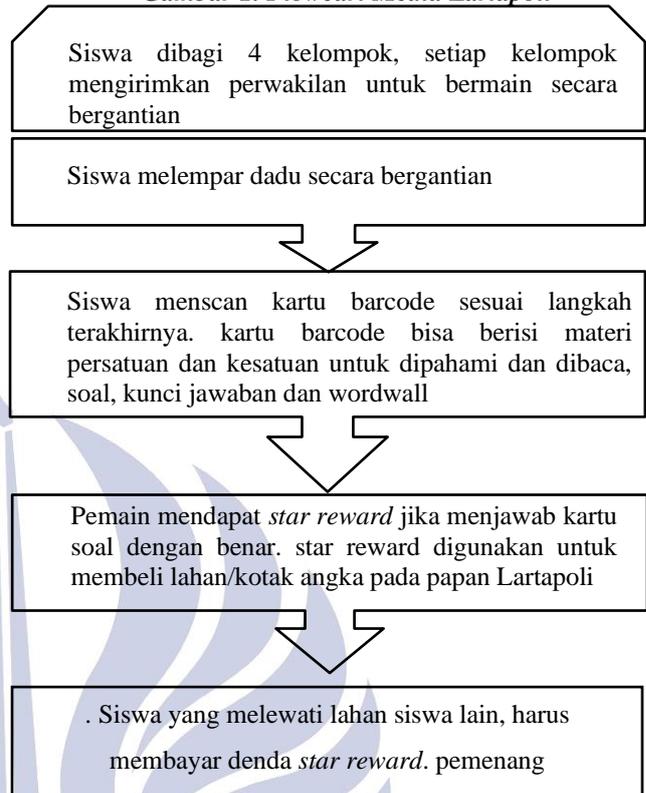
<p>Desain papan permainan media Lartapoli</p>

<p>Desain pion-pion permainan media Lartapoli</p>

<p>Desain kartu (kartu barkode, kartu soal/jawaban, kartu zona istirahat) media permainan Lartapoli.</p>

<p>Desain materi dalam barkode dalam bentuk pdf jika discan.</p>

Gambar 1. Flowcart Media Lartapoli



Development (Pengembangan)

Marshall McLuhan (dalam Oemar Hamalik, 2003:201) berpendapat bahwa media adalah suatu ekstensi atau alat sambung manusia denan kemungkinan dirinya dipengaruhi orang lain yang tidak melakukan kontak langsung dengannya.

Pada tahap pengembangan ini dilakukan tahapan pengumpulan data mulai dari tahap analisis sampai dengan tahap desain sehingga didapatkan produk yang berupa media Lartapoli. Setelah peneliti merealisasikan media Lartapoli, selanjutnya dilakukan evaluasi pengembangan. Pada tahap pengembangan juga dilakukan evaluasi terhadap materi dan media yang dibantu oleh para ahli dari masing – masing bidang atau biasa disebut dengan proses validasi. Validasi yang dilakukan berupa validasi terhadap materi serta media dengan menerapkan rancangan storyboard dan flowchart yang sudah dibuat. Dalam pembuatan serta pengembangan Lartapoli berbasis android peneliti menggunakan beberapa software pendukung seperti QR Generator, Canva dan wordwall, QR Generator untuk membuat barcode, canva sebagai tempat untuk membuat desain materi pembelajaran yang menarik serta efisien, dan wordwall merupakan sebuah website sebagai wadah kegiatan menjawab soal yang dikemas dengan permainan. Berikut merupakan contoh beberapa gambar aset pada Lartapoli berbasis android:

Pertama, peneliti membuat desain materi bacaan dengan menggunakan aplikasi android yaitu canva. Canva adalah sebuah aplikasi edit foto dan tulisan yang membantu peneliti dalam membuat bacaan materi yang lebih menarik dan tidak monoton disesuaikan dengan kebutuhan. Sedangkan aplikasi wordwall digunakan sebagai variasi untuk menjawab soal yang dikemas melalui permainan berbasis situs website sehingga meminimalisir kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Materi bacaan dan wordwall yang sudah jadi di masukkan ke dalam aplikasi bernama QR Generator untuk dijadikan sebuah barcode. Kedua, peneliti membuat tampilan Lartapoli dengan ukuran 50 x 50 dengan bentuk persegi. Setelah menentukan tampilan Lartapoli kemudian peneliti menyiapkan kartu soal, kartu materi atau kartu jawaban yang akan diberikan kepada siswa. Ketiga, setelah desain materi soal permainan serta jawaban yang sudah berbetuk barcode tersebut ditempel berbalik arah antara pertanyaan dan jawaban atau materi. Media Lartapoli disajikan sesimpel mungkin sehingga materi dapat terbungkus dengan baik serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Selanjutnya dilakukan uji validasi.

Uji Validasi

Pada langkah ini merupakan langkah dari hasil pembuatan produk yaitu desain pembelajaran, materi dan media akan dianalisis dan dinilai oleh para ahli. Hal ini bertujuan agar produk dapat dikatakan valid digunakan saat pembelajaran dengan menyesuaikan kriteria serta masukan dari para ahli. Berikut hasil dari penilaian para ahli:

a. Uji Validasi Materi

Proses uji validasi untuk materi Persatuan dan Kesatuan SD bertujuan untuk menentukan validitas materi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Validasi materi ini diujikan kepada 1 orang ahli yaitu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNESA bapak Vicky Dwi Wicaksono, M.Pd.

b. Validasi Ahli Media

Kegiatan uji validasi media dilakukan setelah desain pembelajaran dan materi di validasi oleh para ahli. Uji validasi media ini bertujuan untuk menilai produk yang dikembangkan agar dapat dikatakan valid digunakan saat pembelajaran. Validasi media ini diujikan kepada 1 orang ahli media yaitu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNESA bapak Pandu Paksi M.Pd.

Table 3 Rekapitulasi Hasil Validasi

Kevalidan	Persentase	Kriteria
Materi	89,2%	Sangat Valid
Media	88,6%	Sangat Valid

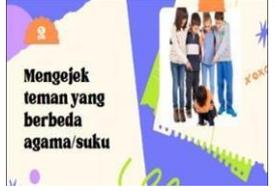
Hasil uji validasi pada tabel tersebut telah melalui beberapa tahapan yang sudah disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE dan mendapatkan kriteria “sangat baik” sehingga dapat dikatakan valid digunakan dalam proses pembelajaran.

Table 4 Tampilan Media Lartapoli Sebelum Revisi

	<p>Tampilan kotak kardus kemasan media permainan Lartapoli</p>
	<p>Tampilan papan media permainan Lartapoli.</p>
	<p>Tampilan pion-pion media permainan Lartapoli.</p>
	<p>Tampilan kartu (kartu barkode, kartu soal/jawaban, kartu zona istirahat) media permainan Lartapoli.</p>

		
<p>Tampilan dadu media permainan Lartapoli</p>	<p>Saran : Tulisan angka pada dadu lebih baik dicetak agar lebih bagus</p> <p>Perbaikan : Mengganti tulisan angka pada dadu dengan tulisan angka yang dicetak.</p>	
		
<p>Tampilan <i>star reward</i> media permainan Lartapoli</p>	<p>Saran : Papan ular tangga akan lebih bagus apabila dibuat dari bahan triplek daripada banner.</p> <p>Perbaikan : Papan ular tangga yang semula hanya dari bahan banner diganti dengan menempelkan banner pada triplek.</p>	
	<p>Tampilan seluruh komponen media permainan Lartapoli</p>	

Table 5 Tampilan Media Lartapoli Setelah Revisi

Gambar Media Sebelum Revisi	Gambar Media Setelah Revisi
	
<p>Saran : Gambar pada materi seharusnya gambar lokal orang Indonesia, bukan orang luar.</p>	<p>Perbaikan : Mengganti gambar ilustrasi dengan gambar lokal.</p>
	
<p>Saran : Seharusnya mencantumkan sumber gambar</p>	<p>Perbaikan : Mencantumkan sumber dari gambar ilustrasi yang digunakan</p>

Implementation (Implementasi)

Menurut Degeng dalam Firmina Angela Nai (2017: 317-323) indikator yang dapat digunakan untuk menentukan efektivitas dalam proses pembelajaran diantaranya:

- kecermatan penguasaan perilaku,
- kecepatan unjuk kerja,
- kesesuaian dengan prosedur,
- kuantitas unjuk kerja,
- kualitas hasil akhir,
- tingkat alih belajar, dan
- tingkat retensi

Implementasi atau proses pengujian produk media Lartapoli yang dilakukan oleh seluruh siswa kelas VI SD N Kedung Banteng II. Pengujian dilaksanakan pada hari Kamis 17 Maret 2022. Uji coba ini dilakukan kepada 26 siswa atau sama dengan satu kelas. Sebelum melakukan uji coba, peneliti terlebih dahulu menyiapkan media dan alat pembelajaran seperti Smartphone. Selama proses penelitian, peneliti dibantu oleh guru kelas VI untuk mengkondisikan siswa. Siswa akan dibagi menjadi 4 kelompok terlebih dahulu. Setiap kelompok diperkenankan mengirimkan 1 teman sebagai perwakilan kelompoknya sebagai pemain pertama. Orang pertama diberikan kesempatan mengocok dadu dan melangkah

sesuai angka yang tertera pada dadu. Setiap kotak angka yang terdapat dalam papan Lartapoli dilengkapi dengan kartu berbarkode, yang berisikan materi, soal, atau permainan.

Siswa harus membuka kartu barcode sesuai nomor posisi mereka pada papan Lartapoli ketika bermain. (Contohnya : Jika siswa melempar dadu dan berhenti di kotak nomor 14 pada papan Lartapoli maka ia harus membuka kartu barcode nomor 14). Siswa yang melangkah pada papan ular tangga lalu berada pada posisi akan naik tangga, maka harus membuka kartu berbarkode terlebih dahulu. Pada posisi akan naik tangga, kartu berbarkode selalu berisi pertanyaan terkait materi persatuan dan kesatuan. Jika mendapat kartu latihan soal, siswa harus menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. Siswa bekerja sama dengan kelompoknya untuk menjawab kartu soal. Setelah menjawab soal, siswa harus menscan bagian belakang kartu soal yang berisi kunci jawaban yang benar dengan aplikasi QR Generator. Jika jawabannya benar, maka akan mendapatkan 2 star reward. Siswa yang melangkah dan berhenti di posisi mendapatkan kartu barkode materi harus menscan kartu barcode untuk menampilkan materi kemudian membaca dan memahami materi tentang persatuan dan kesatuan. Setiap membuka dan membaca kartu barcode berisi materi, pemain akan diberikan 1 star reward. Terdapat kartu game yang jika discan akan menampilkan *game wordwall* yang berisi babak bonus untuk pemain. Siswa bisa mengumpulkan lebih banyak star reward jika berada di posisi mendapatkan kartu game. Siswa yang berada di posisi mendapat kartu zona istirahat tidak perlu menjawab pertanyaan atau membaca materi. Siswa melempar dadu bergantian sesuai urutan bermain kelompoknya.

Setiap tiga buah star reward yang dimiliki tiap kelompok dapat digunakan untuk membeli dua kotak angka atau dua langkah setelah langkah terakhirnya dalam papan ular tangga. Pembeli lahan/kotak angka jika melewati kotak yang telah dibeli dan kebetulan berada di posisi akan naik tangga, ia tidak perlu mengambil kartu barcode yang berisi pertanyaan/latihan soal namun ia bisa langsung menaiki tangga. Jika Pembeli lahan/kotak angka membeli lahan yang berisi barkode materi, ia tetap harus membuka kartu barkode untuk membaca materi. Jika pemain lain melewati wilayah/lahan milik pemain lain, ia harus membayar denda dengan memberikan satu star reward miliknya untuk pemilik lahan/kotak angka. Jika ada yang mencapai finish pada kotak angka nomor 64 di papan ular tangga akan mendapatkan 10 star reward. Pemenang dalam permainan Lartapoli adalah pemain yang memiliki star reward dan lahan terbanyak yang akan ditotal ketika permainan selesai dalam waktu kurang lebih 1 jam



Gambar 1. Demonstrasi awal, pengenalan media serta percobaan permainan.



Gambar 2. Hasil scan kartu barkode dimana salah satu isi kartu berupa materi pembelajaran



Gambar 3. Penjelasan permainan website wordwall yang muncul setelah menscan salah satu kartu yang ada

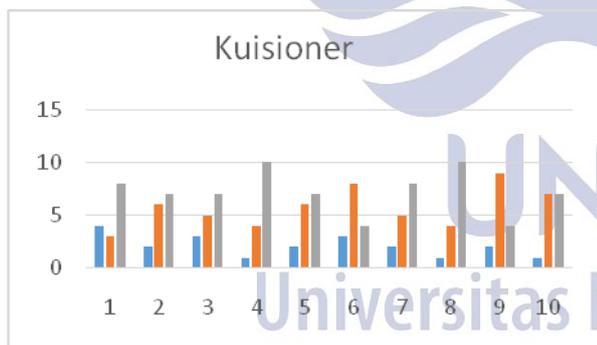


Gambar 4. Pemberian star reward bagi pemain yang berhasil menjawab kartu soal latihan dengan benar

Awalnya siswa terlihat biasa saja. Mereka belum sepenuhnya mengerti tentang penjelasan tersebut dan masih bertanya-tanya mengenai cara bermain dan fungsi tiap komponen yang ada pada game Lartapoli. Peneliti menjelaskan fungsi setiap komponen yang ada termasuk barcode dimana didalamnya berisikan materi pembelajaran, pertanyaan, ataupun website wordwall.

Dari sini siswa terlihat sangat antusias untuk memainkan permainan Lartapoli ini. Dengan bantuan sebuah Smartphone, peneliti melakukan scanner terhadap barcode. Siswa juga terlihat senang membaca materi yang terdapat didalam barcode, melihat penjelasan yang ada pada video, dan memainkan website wordwall tersebut. Dengan adanya media ini siswa akhirnya memahami semua isi materi yang ada dalam materi persatuan dan kesatuan mata pelajaran Ppkn Sekolah Dasar.

Setelah melakukan uji coba, peneliti membagikan sebuah angket tentang media Lartapoli pada pembelajaran Ppkn materi persatuan dan kesatuan. Hasil uji coba terhadap 26 siswa selaku pengguna diperoleh persentase sebesar 86,8% dan dikatakan layak. Hasil angket tersebut dijadikan diagram batang dibawah ini bisa diketahui jika "Lartapoli" berpengaruh baik kepada peningkatan pemahaman serta motivasi dalam belajar. Siswa terlihat lebih aktif dalam pembelajaran. Media ini sangat cocok digunakan pada pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Apalagi kurikulum yang akan datang merupakan kurikulum berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Siswa dituntut melakukan kegiatan eksplorasi agar menghasilkan sebuah bentuk dari hasil belajar. Hal ini juga didukung oleh Susanto dalam Sulistyoningrum (2019) beranggapan jika seluruh perubahan diantaranya aspek kognitif, psikomotor, serta afektif yang berlangsung dalam diri siswa setelah melaksanakan suatu kegiatan belajar merupakan definisi dari hasil belajar.



Evaluation (Evaluasi)

Tujuan evaluasi yaitu di lakukan perbaikan pada media pembelajaran agar menjadi lebih baik lagi dengan cara mengolah kembali data yang sudah di dapat dari tahap – tahap ADDIE. Evaluasi terhadap materi dan media pembelajaran mempunyai tujuan untuk mengetahui beberapa hal, diantaranya kevalidan materi pembelajaran dan media pembelajaran, keefektifan media pembelajaran, dan kepraktisan media pembelajaran bagi siswa.

Evaluasi ini dilakukan peneliti guna mengetahui keseluruhan data pada tiap-tiap tahapnya agar mudah

dilakukan perbaikan serta penyempurnaan. Selain itu peneliti juga melakukan evaluasi akhir, guna mengetahui ketercapaian pemahaman siswa dari model pembelajaran yang dilakukan. Hasil dari evaluasi yang didapatkan bisa menjadi umpan balik, dari para ahli terhadap peneliti untuk mengetahui revisi hasil dari evaluasi serta perbaikan untuk kebutuhan yang belum terpenuhi. Evaluasi juga dilakukan oleh dosen pembimbing sehingga mendapatkan masukan, saran serta perbaikan terhadap hasil analisis serta desain yang telah dilakukan. Adapun hasil dari proses uji validasi yang dilakukan oleh validator ahli media dan materi menyatakan bahwa media "Lartapoli" sangat layak diterapkan serta diaplikasikan terhadap siswa namun dengan beberapa saran serta perbaikan melalui revisi produk berdasarkan arahan serta saran dari kedua validator. Selanjutnya evaluasi pada tahap implementasi, penulis memberikan lembar kuisisioner, menguji coba pada kelompok-kelompok kecil untuk mengetahui media "Lartapoli" apakah berpengaruh dan berjalan dengan baik pada siswa kelas VI SD pada materi persatuan dan kesatuan.

Hasil uji coba terhadap 26 siswa sebagai sampel penelitian serta pengguna dapat diketahui bahwa media pembelajaran Lartapoli memiliki pengaruh yang sangat baik terhadap suasana pembelajaran yang ada dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa dan respon pengguna terhadap media yang menyatakan sangat praktis.

Susanto (2016) dalam Sulistyoningrum (2019) menyatakan pendapatnya terkait hasil belajar adalah segala perubahan yang ada baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang terjadi dan dialami oleh siswa sebagai suatu hasil setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Saran perbaikan yang telah diberikan oleh beberapa pengguna termasuk siswa didalamnya menjadi masukan peneliti dalam melakukan revisi serta perbaikan pada tahap ini. Sehingga media pembelajaran permainan Lartapoli yang telah dibenahi dan disempurnakan dapat berguna sebagai media yang lebih praktis, efisien dan tentunya layak digunakan sehingga memiliki banyak manfaat yang bisa didapatkan bagi pengguna.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan ulasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran permainan Lartapoli, terdapat 2 kesimpulan yaitu : 1) pengembangan media Lartapoli materi persatuan dan kesatuan SD menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 proses tahapan yakni, Analisa, design atau perencanaan konsep, development atau pengembangan, implementation atau penerapan, terakhir evaluation atau evaluasi. Langkah awal adalah analisa dimana didapatkan hasil mengenai karakteristik

pembelajaran, keadaan, serta kebutuhan siswa. Tahap kedua yakni design atau perencanaan konsep. Dalam tahapan perencanaan konsep terbagi menjadi 2 aspek yakni perencanaan konsep media dan konsep materi. Konsep media yang digunakan dalam penelitian ini berupa media permainan Lartapoli disisi lain, konsep media yang dirancang ialah peneliti membuat storyboard serta flowchart untuk memudahkan pengembangan media. Sedangkan konsep materi yang digunakan dalam media permainan Lartapoli adalah materi persatuan dan kesatuan. Tahap ketiga yaitu pengembangan, dimana hal yang dilakukan peneliti adalah merealisasikan media permainan Lartapoli kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh ahli validator. Validasi yang dilakukan meliputi validasi materi dan validasi media. Validasi media dinyatakan valid persentase 88,6%. Sebaliknya, validasi materi mendapat hasil persentase 89,2%. Langkah keempat ialah Implementasi. Pada langkah implementasi ini peneliti melaksanakan uji coba media pada siswa kelas VI SDN Kedung Banteng II yang berjumlah 26 siswa. Tahap kelima ialah Evaluasi. Pada langkah ini peneliti melaksanakan evaluasi kepada tiap tahapan dari mulai tahap 1 hingga tahapan 4 dengan cara berurutan. Alhasil saat sebelum tahap 1 berakhir dievaluasi maka peneliti tidak akan melakukan tahap kedua, begitu pula dengan tahapan berikutnya.

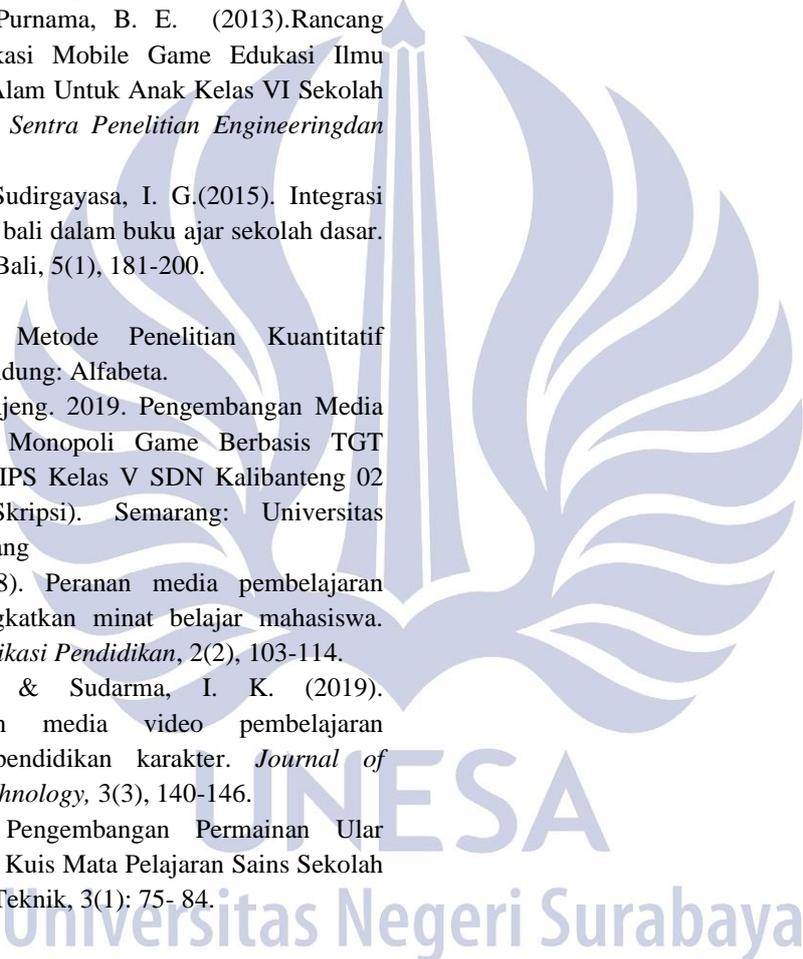
Kesimpulan yang ke- 2). Setelah peneliti memperkenalkan dan menggunakan media permainan Lartapoli dalam pembelajaran siswa sangat senang dan materi dapat tersampaikan dengan baik. Setelah proses pembelajaran siswa diberikan lembar kuesioner untuk mengukur tingkat kelayakan media tersebut. Setelah kuesioner terisi dan diolah oleh peneliti maka didapat persentase sebesar 86,8% dan dapat dikatakan layak digunakan.

Saran

1. Pada pengembangan media permainan Lartapoli ini tentu ada kekurangan dan kelebihan. Sehingga peneliti memberikan saran sebagai berikut:
2. Hasil penelitian diharapkan bisa membantu pihak sekolah dalam pemenuhan media pembelajaran
3. Hasil penelitian Lartapoli dapat dijadikan pedoman bagi guru dalam proses belajar mengajar
4. Kekurangan media Lartapoli dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media selanjutnya oleh peneliti lain.
5. Kedepannya diharapkan untuk dikembangkan lebih lanjut agar media Lartapoli menjadi media yang berbasis Smartphone secara utuh

DAFTAR PUSTAKA

- Achdiyat, M., & Siti Warhamni, D. (2018). Sikap Cara Belajar Dan Prestasi Belajar. Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan, 5(1), 49–58.
- ANGGRAENI, A. D., & PAKSI, H. P. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN WEREWOLF UNTUK MENGENALKAN KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA INDONESIA PADASISWAKELASVSDNPACARKEKELINGV SURABAYA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(6).
- Angraini, R. (2017). Karakteristik media yang tepat dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai. *Journal of Moral and Civic education*, 1(1), 14–24.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Habib, M. N., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Media Game Smart Run Berbasis Android Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 941–946.
- Hidayati, A. S., Adi, E. P., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi gaya kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Mukrimah, Syifa Siti. 2014. *Metode Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : UPI
- Paksi, H. P. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “HARTA KARUN SISIL” DALAM MATERI MENGENAL SIMBOL SILA- SILA PANCASILA PADA LAMBANG NEGARA UNTUK SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR.
- Paksi, H. P. PENGEMBANGAN SOAL OBJEKTIF DALAM MATA PELAJARAN PPKn MATERI PERSATUAN DAN KESATUAN UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning

- Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2),53-60.
- Rahmasari, F. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA TEMATIK (ULGATIK) PADA TEMA KEBERSAMAAN SUBTEMA KEBERSAMAAN DISEKOLAH KELAS 2 SD*(Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Safithri,E.J.(2021).*Pengembanganmediapembelajaran Augmented Reality pada mata pelajaran PPKN di SD: Penelitian Design Research pada siswa SD di kelas III* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung DjatiBandung).
- Siswanto, Y., & Purnama, B. E. (2013).Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar. *Speed- Sentra Penelitian Engineeringdan Edukasi*, 5(4).
- Sudiana,I. M., & Sudirgayasa, I. G.(2015). Integrasi Kearifan local bali dalam buku ajar sekolah dasar. *Jurnal Kajian Bali*, 5(1), 181-200.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyoningrum, Ajeng. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Game Berbasis TGT Pada Muatan IPS Kelas V SDN Kalibanteng 02 Semarang* (Skripsi). Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.
- Yumarlin. 2013. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. *Jurnal Teknik*, 3(1): 75- 84.
- 
- The logo of Universitas Negeri Surabaya is a large, stylized blue emblem. It features a central vertical element resembling a flame or a stylized tree, with symmetrical, flowing shapes on either side that suggest movement or energy. The word 'UNESA' is written in large, bold, blue capital letters across the middle of the emblem, and 'Universitas Negeri Surabaya' is written in a smaller, blue font below it.