

Nomor : 566/FKIP/UNIKU/SPS/S1/PBSI/2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
APLIKASI *Unity* PADA MATERI BERITA KELAS XI SMAN 3
KUNINGAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

MUHAMMAD JUNIAR

20210110052



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KUNINGAN**

2025

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
APLIKASI UNITY PADA MATERI BERITA KELAS XI SMA NEGERI 3
KUNINGAN**

Oleh

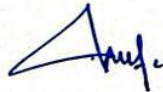
MUHAMMAD JUNIAR

NIM 20210110052

Telah berhasil mempertahankan skripsinya pada tanggal 18 Juni 2025 dihadapan Dewan Penguji. Skripsi ini disahkan sebagai bagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.

Susunan Dewan Penguji

Penguji I,



Dr. Arip Hidayat,
M.Pd.
NIK 41038101336

Penguji II,



Dr. Ida Hamidah, M.Pd.
NIK 41038091313

Penguji III,



Sun Suntini, M.Pd.
NIK 410108830097

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
APLIKASI UNITY PADA MATERI BERITA KELAS XI SMA NEGERI 3
KUNINGAN

Oleh

MUHAMMAD JUNIAR
NIM 20210110052

Telah Disetujui Oleh Pembimbing

Kuningan, 18 Juni 2025

Pembimbing I,



Sun Suntini, M.Pd.
NIK 410108830097

Pembimbing II,



Andriyana, M.Pd.
NIK 410112970269

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan,



Dr. Asep Jejen Jaelani, M.Pd.
NIK 41038091314

Kepala Progran Studi
Pendidikan Bahasa dan
Sastra Indonesia,



Dr. Arip Hidayat, M.Pd.
NIK 41038101336

LEMBAR PERNYATAAN OTENTISITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, MUHAMMAD JUNIAR, NIM 20210110052, menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN APLIKASI UNITY PADA MATERI BERITA KEAS XI SMA NEGERI 3 KUNINGAN" beserta isinya benar karya saya sendiri tidak melakukan plagiat.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau klaim terhadap keaslian karya ini

Kuningan, 18 Juni 2025

Pembuat Pernyataan



Muhammad Juniar

20210110052

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Selalu ada harga dalam proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti akan bisa kau ceritakan”

PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling inti dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, laporan skripsi saya ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orang tua, sahabat, serta teman-teman yang selalu memberi dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini. Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukanlah sebuah kejahatan

ABSTRAK

MUHAMMAD JUNIAR. 20210110052. Pengembangan Media Berbantuan Aplikasi Unity pada Materi Berita Kelas XI SMAN 3 Kuningan. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Kuningan. 2025

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar karena akan memberikan dampak positif bagi peserta didik, salah satunya dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi berita. Dalam kenyataannya, masih banyak sekolah yang belum menerapkan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran yang didasarkan karena kondisi media pembelajaran, serta kebutuhan Guru dan Peserta didik. Rumusan Masalah: (1) bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif pada materi berita di kelas XI SMAN 3 Kuningan? (2) bagaimana design media pembelajaran interaktif pada materi berita di kelas XI SMAN 3 Kuningan?, (3) bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Unity pada materi berita di kelas XI SMAN 3Kuningn. Tujuan Penelitian: (1) untuk mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif pada materi berita kelas XI SMAN 3 Kuningan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia (2) untuk membuat pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Unity pada materi berita kelas XI SMAN 3 Kuningan (3) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi Unity pada materi berita di kelas XI SMAN 3 Kuningan,. Metode Penelitian: R&D dengan model pengembangan ADDIE. Teknik Penelitian: observasi, angket, dan wawancara. Hasil Penelitian: (1) Berdasarkan hasil observasi bahwa kondisi media pembelajaran bahasa Indonesia materi berita hanya menggunakan buku teks dan video, namun frekuensi pemakaiannya terbilang jarang, (2) Berdasarkan hasil wawancara dan angket media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Unity dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi berita dibutuhkan oleh Guru dan peserta didik kelas XI di SMAN 3 Kuningan, (3) media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Unity kelas XI SMAN 3 Kuningan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi berita berhasil dibuat, (4) media pembelajaran yang dibuat dinyatakan sangat layak pada tiga jenis uji kelayakan, yaitu uji kelayakan media dengan persentase 80%, uji kelayakan materi 80%, dan uji kelayakan bahasa 80%.

Kata Kunci: *Berita, Media Interaktif, Media Pembelajaran, Pengembangan.*

ABSTRACT

MUHAMMAD JUNIAR. 20210110052. Development of Learning Media Assisted by Unity Application on News Materials Class XI SMAN 3 Kuningan. Indonesian Language and Literature Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. University of Kuningan. 2025.

Learning media has an important role in teaching and learning activities because it will have a positive impact on students, one of which is in learning Indonesian news materials. In reality, there are still many schools that have not implemented interactive and technology-based learning media. Therefore, it is necessary to develop learning media based on the condition of learning media, as well as the needs of teachers and students. Problem Formulation: (1) what is the condition of learning media in news materials in class XI of SMAN 3 Kuningan?, (2) how is the analysis of the needs of learning media in news materials in class XI of SMAN 3 Kuningan?, (3) how is the development of interactive learning media based on the Unity application in the news material in class XI of SMAN 3 Kuningan?, (4) what is the feasibility of interactive learning media based on the Unity application in the news material in class XI of SMAN 3 Kuningan?. Research Objectives: (1) to develop relevant and effective learning media to improve the skills of grade XI students of SMAN 3 Kuningan in Indonesian subjects (2) to find out the analysis of learning media needs in news materials in grade XI of SMAN 3 Kuningan, (3) to develop interactive learning media based on the Unity Application on news materials in grade XI of SMAN 3 Kuningan, (4) to determine the feasibility of Unity Application-based Interactive learning media on news materials in grade XI of SMAN 3 Kuningan. Research Method: R&D with ADDIE development model. Research Techniques: observation, questionnaires, and interviews. Research Results: (1) Based on the observation results that the condition of Indonesian learning media news materials only uses textbooks and videos, but the frequency of use is relatively rare, (2) Based on the results of interviews and questionnaires of Unity application-based interactive learning media in Indonesian learning, news materials are needed by teachers and students of grade XI at SMAN 3 Kuningan, (3) interactive learning media based on the Unity application in grade XI of SMAN 3 Kuningan In Indonesian learning news materials have been successfully made, (4) the learning media made is declared very feasible in three types of feasibility tests, namely the media feasibility test with a percentage of 80%, the material feasibility test with 80%, and the language feasibility test with 80%.

Keywords: *Development, Interactive Media, Learning Media, and News.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan petunjuk dan pengetahuan dalam menyusun skripsi ini serta senantiasa melimpahkan rahmat maupun hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN APLIKASI *Unity* PADA MATERI BERITA DALAM ELEMEN MENYIMAK KELAS XI SMAN 3 KUNINGAN”.

Tujuan dari penyusunan skripsi ini yaitu untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh ujian Sarjana Pendidikan Strata 1 (S-1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kuningan. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *unity* pada materi berita dalam elemen menyimak kelas XI SMAN 3 Kuningan.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini.

UCAPAN TERMA KASIH

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Dikdik Harjadi, SE, M. Si, selaku Rektor Universitas Kuningan, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam menempuh pendidikan di universitas ini.
2. Bapak Asep Jegen Jaelani, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan dukungan selama masa studi.
3. Bapak Dr. Arip Hidayat, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, atas arahan dan fasilitas yang diberikan.
4. Ibu Sun Suntini, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penulisan skripsi ini.
5. Bapak Andriyana, M. Pd., selaku dosen pembimbing II, atas waktu, ilmu, dan saran yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan staf akademik di program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kuningan atas ilmu dan pengalaman yang diberikan selama masa studi.
7. Kepada panutanku, Ayahanda Wawan Setiawan dan pintu surgaku Ibunda Kursih. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang telah diberikan. Beliau memang selalu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga Ayah dan Ibu sehat selalu, panjang umur, dan bahagia selalu
8. Kepada kakak perempuan saya Sri Hatuti terima kasih banyak atas segala semangat yang diberikan selama ini.
9. Terimakasih kepada Salma Diyaa Nabiila yang selalu memberikan dukungan sepanjang proses penyusunan dan selalu meyakinkan bahwa penulis dapat melewati fase ini.

10. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indoensia angkatan 2021, khususnya Addam, Raka, Alfrey, yang telah menjadi tempat berbagi cerita, saling membantu, dan memberi semangat selama proses pengerjaan skripsi ini.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Kuningan, Mei 2025

Muhammad Juniar

DAFTAR ISI	
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING	
PERNYATAAN OTENTISITAS	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERMA KASIH	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Anggapan Dasar	7
1.6 Definisi Operasional.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Media Pembelajaran	10
2.2 Ciri Media Pembelajaran.....	13
2.3 Jenis-jenis Media pembelajaran	14
2.4 Pemilihan Media Pembelajaran.....	16
2.5 Penelitian dan Pengembangan.....	18

2.5.1 Pengertian Penelitian dan Pengembangan	18
2.5.2 Model Penelitian Pengembangan	18
2.5.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	22
2.5.4 Pengembangan.....	23
2.5.5 Kelebihan dan Kekurangan Penelitian Pengembanngan	24
2.6 Membaca	25
2.7 Berita	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1 Metode Penelitian.....	30
3.2 Lokasi Penelitan	32
3.3 Teknik Penelitian.....	32
3.3.1 Teknik Pengumpulan Data	32
3.3.2 Teknik Pengolahan Data.....	33
3.3.3 Teknik Pengumpulan Data	46
BAB IV DATA DAN PENGOLAHAN DATA	52
4.1 Data Penelitian	52
4.1.1 Profil SMAN 3 Kuningan	52
4.2 Pengolahan Data Penelitian.....	52
4.2.1 Analisis (Analysis).....	53
4.2.2 Model Aplikasi Belajar Berbasis Android	151
4.2.3 Perencanaan (Design).....	157
4.2.4 Pengembangan (Development)	158
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	166
5.1 Simpulan.....	166
5.2 Saran.....	167

DAFTAR PUSTAKA.....	168
LAMPIRAN.....	170

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Observasi kondisi Media Pembelajaran.....	33
Tabel 3. 2 Kisi-kisi angket Kebutuhan Media Pembelajaran.....	36
Tabel 3. 3 ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK	37
Tabel 3. 4 Instrumen Wawancara Guru	40
Tabel 3. 5 Instrumen Wawancara Peserta didik.....	42
Tabel 3. 6 Tabel Validasi	50
Tabel 3. 7 validasi ahli media	50
Tabel 3. 8 validasi ahli materi	50
Tabel 3. 9 validasi ahli bahasa	51
Tabel 3. 10 rehabilitas instrumen	51
Tabel 3. 11 Kriteria interpretasi penilaian media pembelajaran	51
Tabel 4. 1 tabel observasi.....	54
Tabel 4. 2 Hasil Angket Kebutuhan Guru.....	59
Tabel 4. 3 Hasil angket kebutuhan peserta didik	61
Tabel 4. 4 rangkuman hasil angket	75
Tabel 4. 5 Hasil analisi kebutuhan aspek penggunaan aplikasi pembelajaran materi berita	77
Tabel 4. 6 Hasil analisis kebutuhan aspek penggunaan aplikasi pembelajaran materi berita	79
Tabel 4. 7 Hasil analisis angket kebutuhan media pembelajaran	80
Tabel 4. 8 Hasil Wawancara guru	81
Tabel 4. 9 Hasil Wawancara Peserta Didik.....	86
Tabel 4. 10 reduksi/penyederhanaan data wawancara Guru dan peserta didik...	128
Tabel 4. 11 Langkah-langkah Pembelajaran.....	133
Tabel 4. 12 Instrumen Penilaian Sikap	139
Tabel 4. 13 Instrumen Penilaian Pengetahuan	140
Tabel 4. 14 Instrumen Penilaian Sikap	146
Tabel 4. 15 Instrumen Penilaian Pengetahuan	146

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Aspek pengetahuan dan kebutuhan awal	71
Gambar 4. 2 Aspek pembelajaran pada materi Berita.....	72
Gambar 4. 3 Aspek Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berita	72