

Nomor: 587/FKIP/UNIKU/SPS/S1/PBSI/2026

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *DEEP LEARNING* BERBANTUAN CANVA
DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS BERITA
SISWA KELAS XI SMAN 1 BANTARUJEG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



**Disusun Oleh
IJAL RIJAL
NIM 20220110058**

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

2026

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *DEEP LEARNING* BERBANTUAN CANVA DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS BERITA SISWA KELAS XI SMAN 1 BANTARUJEG

Oleh

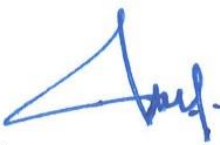
IJAL RIJAL

NIM 20220110058

Telah berhasil mempertahankan skripsinya tanggal 15 Juni 2026 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

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *DEEP LEARNING* BERBANTUAN CANVA DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS BERITA SISWA KELAS XI SMAN 1 BANTARUJEG

SKRIPSI

Oleh

IJAL RIJAL

NIM 20220110058

Setelah melalui proses bimbingan, arahan, dan koreksi, Kami berpendapat bahwa hasil penelitian yang berjudul seperti tersebut diatas sudah dapat disidangkan.

Telah Disetujui Oleh Pembimbing

Kuningan, 15 Juni 2026

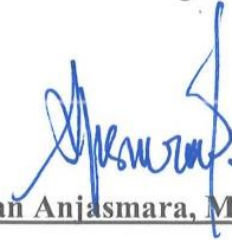
Pembimbing I,



Sun Suntini, M.Pd.

NIK. 410108830097

Pembimbing II,

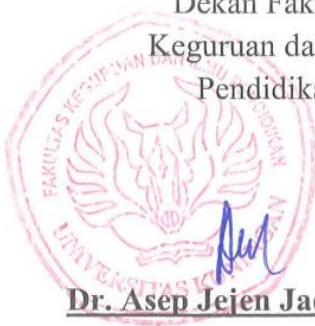


Aan Anjasmara, M.Pd.

NIK. 410110810215

Mengetahui,

Dekan Fakultas
Keguruan dan Ilmu
Pendidikan,



Dr. Asep Jejen Jaelani, M.Pd.

NIK. 41038091314

Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa
dan Sastra Indonesia,



Dr. Arip Hidayat, M.Pd.

NIK. 41038101336

LEMBAR PERNYATAAN OTENTISITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ijal Rijal

NIM : 20220110058

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Deep Learning* Berbantuan Canva Dalam Pembelajaran Menyimak Teks Berita Siswa Kelas XI SMAN 1 Bantarujeg”, merupakan hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang tidak dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi apa pun 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, 15 Juni 2026

Yang membuat pernyataan



Ijal Rijal

20220110058

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Jika berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik untuk dirimu sendiri.”

QS. Al-Isra' : 7-

“Jadilah pribadi yang sederhana, dan jauh lebih baik lagi dari yang sebelumnya.”

--Ijal Rijal--

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini sebagai ungkapan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan pertolongan-Nya kepada penulis selama proses skripsi sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Untuk kedua orang tua tercinta, yang tanpa kenal lelah selalu memanjatkan doa yang tiada henti untuk anaknya dan memberikan kasih sayang serta dukungan baik moril maupun materil. Terima kasih atas segala pengorbanan dan kerja keras dalam mendidik saya. Semoga karya ini bisa bermanfaat dan kebanggaan bagi keluarga dan orang-orang disekitar saya.

ABSTRAK

Ijal Rijal. 20220110058. Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Deep Learning* Berbantuan Canva dalam Pembelajaran Menyimak Teks Berita Siswa Kelas XI SMAN 1 Bantarujeg. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Universitas Kuningan. 2026. Pembimbing I: Sun Suntini, M.Pd; Pembimbing II: Aan Anjasmara, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menyimak teks berita sehingga peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami isi berita. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi media pembelajaran, analisis kebutuhan, rancangan, dan pengembangan media interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva dalam pembelajaran menyimak teks berita. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dibatasi sampai tahap *development*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan validasi ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih didominasi buku teks dan PowerPoint. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran audiovisual yang interaktif, menarik, dan mudah digunakan. Berdasarkan hasil perancangan, media interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva berhasil dibuat sesuai kebutuhan pembelajaran menyimak teks berita yang memuat tujuan pembelajaran, *ice breaking*, video pembelajaran, contoh analisis teks berita, permainan interaktif, menyimak video berita, kegiatan analisis hasil simakan, kesimpulan, refleksi, daftar pustaka, dan profil pengembang. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 86,7% dari ahli bahasa, 90% dari ahli materi, 84% dari ahli media dan 80% dari ahli model dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran menyimak teks berita siswa kelas XI SMAN 1 Bantarujeg.

Kata kunci: Media interaktif, *Deep learning*, Canva, Menyimak, Teks Berita.

ABSTRACT

Ijal Rijal. 20220110058. The Development of Deep Learning-Based Interactive Media Assisted by Canva in Learning News Text Listening for Eleventh-Grade Students of SMAN 1 Bantarujeg. Undergraduate Thesis. Indonesian Language and Literature Education Study Program. University of Kuningan. 2026. Supervisor I: Sun Suntini, M.Pd.; Supervisor II: Aan Anjasmara, M.Pd.

This research was motivated by the limited use of interactive learning media in learning news text listening skills, causing students to experience difficulties in understanding the content of news texts. This study aimed to determine the condition of learning media, needs analysis, design, and development of Canva-assisted deep learning-based interactive media in learning news text listening skills. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which was limited to the development stage. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and expert validation. The results showed that the learning media used in schools were still dominated by textbooks and PowerPoint presentations. The needs analysis indicated that teachers and students required audiovisual learning media that were interactive, engaging, and easy to use. Based on the design results, interactive media based on deep learning assisted by Canva was successfully created according to the learning needs of listening to news texts which include learning objectives, ice breakers, learning videos, examples of news text analysis, interactive games, listening to news videos, listening results analysis activities, conclusions, reflections, bibliography, and developer profiles. The validation results showed feasibility scores of 86.7% from the language expert, 90% from the material expert, 84% from the media expert, and 80% among model experts, all categorized as highly feasible. Therefore, the developed media was declared suitable for use in learning news text listening skills for eleventh-grade students of SMAN 1 Bantarujeg.

Keywords: Interactive media, Deep learning, Canva, Listening skills, News text.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW, kepada para sahabatnya, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insha Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya. Aamiin. Adapun judul skripsi yang peneliti ambil adalah **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Deep Learning* Berbantuan Canva Dalam Pembelajaran Menyimak Teks Berita Siswa Kelas XI SMAN 1 Bantarujeg”** .

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Allah SWT dengan segala nikmat rahmat serta karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan bagi peneliti dalam menyelesaikan tugas ini.
2. Kedua orang tua saya Bapak Akrimin dan Mamah Mimin, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup saya, beliau yang selalu mengusahakan anak pertamanya ini menempuh pendidikan setinggi-tingginya meskipun beliau sendiri hanya bisa menempuh pendidikan sampai tahap dasar. Kepada bapak, saya ucapkan banyak terima kasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu bisa sampai kepada tahap ini, yang tidak kenal lelah demi anakmu dapat mengenyam pendidikan tinggi. Untuk mamah, terima kasih atas segala doa, motivasi, pesan, dan harapan yang selalu mendampingi setiap langkah dan ikhitar anakmu ini untuk menjadi seseorang yang berpendidikan, terima kasih atas sayang tanpa batas yang tak pernah lekang oleh waktu, atas kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup saya. Terakhir, terima kasih atas segala hal yang kalian berikan yang tak terhitung jumlahnya.

3. Ibu Dr. Anna Fitri Hindriana, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
4. Bapak Dr. Asep Jejen Jaelani, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.
5. Bapak Dr. Arip Hidyat, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.
6. Ibu Sun Suntini, M.Pd., selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti, memberikan motivasi, dan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Aan Anjasmara, M.Pd., selaku Pembimbing II sekaligus pembimbing akademik yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti, memberikan motivasi, dan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh dosen beserta staf program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
9. Bapak Dadan Darsono, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia di SMAN 1 Bantarujeg yang sudah banyak membantu dalam proses penelitian ini.
10. Untuk adik saya Siti Nur Hotimah, terima kasih sudah menjadi sumber semangat dan motivasi dalam setiap langkah penulis.
11. Kepada keluarga besar penulis, terima kasih selalu memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
12. Sifa Nur Azijah, Lisa Nurhasanah, Putri Esa Septia selaku sahabat peneliti di masa perkuliahan, terima kasih atas kerjasamanya dalam perjalanan akademik ini, yang selalu saling memberikan semangat, dukungan dan perhatian kepada penulis.
13. Rekan-rekan PBSI angkatan 2022 yang telah kebersamaan selama masa perkuliahan dan berproses bersama-sama selama kurang lebih 4 tahun ini.

14. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak dengan iringan doa, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan mereka.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan, baik dari segi materi maupun penyajian. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Kuningan, 13 Juni 2026

Ijal Rijal

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

LEMBAR PERSETUJUAN

PERNYATAAN OTENTISITAS

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

DAFTAR ISI..... vi

DAFTAR TABEL..... ix

DAFTAR LAMPIRAN x

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 8

1.3 Tujuan Penelitian 8

1.4 Manfaat Penelitian 9

1.5 Anggapan Dasar 10

1.6 Definisi Operasional..... 11

BAB II LANDASAN TEORI 13

2.1. Kajian Teoretis 13

2.1.1 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia 13

2.1.2 Menyimak 15

2.1.3 Menyimak Teks Berita 21

2.1.4 Media Pembelajaran..... 24

2.1.5 Pengembangan Media Pembelajaran 26

2.1.6 Media Pembelajaran Interaktif..... 28

2.1.7 Konsep *Deep Learning* 30

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan 34

2.3. Kerangka Berpikir..... 37

BAB III METODE PENELITIAN 38

3.1. Metode Dan Teknik Penelitian..... 38

3.1.1. Metode Penelitan..... 38

3.1.2.	Model Pengembangan (ADDIE).....	39
3.1.3.	Analisis Kebutuhan	44
3.1.4.	Objek Penelitian.....	46
3.2.	Teknik Penelitian	46
3.2.1.	Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.2.2.	Teknik Analisis Data.....	48
3.2.3.	Instrumen Penelitian.....	50
3.2.4.	Teknik Pengolahan Data Hasil Validasi Produk.....	66
BAB IV DATA DAN HASIL ANALISIS.....		67
4.1.	Hasil Penelitian	67
4.2.1.	Analisis (<i>Analyse</i>)	67
4.2.1.1	Kondisi Media Pembelajaran yang Tersedia.....	68
4.2.1.2	Analisis Kebutuhan Hasil Angket.....	71
4.2.1.3	Analisis Kebutuhan Hasil Wawancara.....	82
4.2.2.	Desain (<i>Design</i>).....	95
4.2.2.1	Tujuan	96
4.2.2.2	Media Pembelajaran Awal	96
4.2.2.3	Model dan Capaian Pembelajaran.....	98
4.2.2.4	Desain Media Pembelajaran.....	98
4.2.3.	Pengembangan (<i>Development</i>).....	121
4.2.3.1	Implementasi <i>Deep Learning</i> pada Media Pembelajaran	122
4.2.3.2	Uji Validitas Media	122
4.2.3.3	Uji Validitas Bahasa.....	125
4.2.3.4	Uji Validitas Materi.....	127
4.2.3.5	Uji Validitas Model Pembelajaran	129
4.2.3.6	Model Pengembangan Pascavalidasi	132
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		135
5.1.	Simpulan	135
5.2.	Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA		137
LAMPIRAN-LAMPIRAN		141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE	41
Gambar 4. 1 Media Pembelajaran Awal	97
Gambar 4. 2 Model Media Pembelajaran	98
Gambar 4. 3 Halaman Awal.....	106
Gambar 4.4 Petunjuk Tombol.....	107
Gambar 4. 5 Menu Utama.....	108
Gambar 4. 6 Petunjuk Penggunaan	109
Gambar 4. 7 Tujuan Pembelajaran.....	110
Gambar 4. 8 Capaian Pembelajaran	110
Gambar 4. 9 Ice Breaking	111
Gambar 4. 10 Video Pembelajaran	112
Gambar 4. 11 Contoh Analisis Teks Berita	113
Gambar 4. 12 Permainan Interaktif.....	114
Gambar 4. 13 Menyimak Video Berita	115
Gambar 4. 14 Kegiatan Analisis Hasil Simakan.....	116
Gambar 4. 15 Kesimpulan.....	116
Gambar 4. 16 Pengumpulan Tugas	117
Gambar 4. 17 Refleksi.....	117
Gambar 4. 18 Daftar Pustaka	118
Gambar 4. 19 Profil Pengembang	119
Gambar 4. 20 Penutup.....	120

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Observasi Kondisi Media Pembelajaran.....	51
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru	54
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	55
Tabel 3. 4 Instrumen Wawancara Guru	57
Tabel 3. 5 Instrumen Wawancara Peserta Didik	59
Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Skor.....	62
Tabel 3. 7 Karakter Instrumen Validasi Ahli Media.....	62
Tabel 3. 8 Karakter Instrumen Validasi Untuk Bahasa.....	63
Tabel 3. 9 Karakter Instrumen Validasi Untuk Materi	64
Tabel 3. 10 Kriteria Intepretasi Penilaian Media Pembelajaran	66
Tabel 4.1 Hasil Observasi Kondisi Media Pembelajaran.....	68
Tabel 4.2 Hasil Angket Kebutuhan Guru.....	71
Tabel 4.3 Hasil Angket Aspek Pengetahuan Dan Kebutuhan Awal Media Pembelajaran.....	75
Tabel 4.4 Hasil Angket Aspek Proses Pembelajaran	78
Tabel 4. 5 Hasil Angket Aspek Penggunaan Aplikasi	79
Tabel 4. 6 Kesimpulan Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa	81
Tabel 4. 7 Hasil Wawancara Guru	82
Tabel 4. 8 Hasil Wawancara Peserta Didik.....	88
Tabel 4. 9 Implementasi Deep Learning Pada Media Pembelajaran	122
Tabel 4.10 Hasil Uji Kelayakan Media.....	123
Tabel 4.11 Hasil Uji Kelayakan Bahasa	125
Tabel 4. 12 Hasil Uji Kelayakan Materi	128
Tabel 4. 13 Hasil Uji Validitas Model Pembelajaran	130
Tabel 4. 14 Kesimpulan hasil penilaian uji kelayakan media pembelajaran	133

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	141
Lampiran 2 Surat Balasan	142
Lampiran 3 SK Bimbingan	143
Lampiran 4 Berita Acara Bimbingan	144
Lampiran 5 Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian	145
Lampiran 6 Instrumen Observasi Kondisi Media Pembelajaran	146
Lampiran 7 Lembar Validasi Observasi Kondisi Media Pembelajaran.....	148
Lampiran 8 Instrumen Angket Kebutuhan Guru	150
Lampiran 9 Lembar Validasi Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	151
Lampiran 10 Instrumen Angket Kebutuhan Peserta Didik	153
Lampiran 11 Lembar Validasi Instrumen Angket Kebutuhan Peserta Didik	155
Lampiran 12 Instrumen Wawancara Guru	157
Lampiran 13 Lembar Validasi Instrumen Wawancara Guru	159
Lampiran 14 Instrumen Wawancara Peserta Didik	161
Lampiran 15 Lembar Validasi Wawancara Peserta Didik.....	163
Lampiran 16 Surat Permohonan Validator Instrumen Ahli Media.....	166
Lampiran 17 Lembar Penilaian Instrumen Validasi Ahli Media	167
Lampiran 18 Surat Permohonan Validasi Ahli Bahasa.....	169
Lampiran 19 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	170
Lampiran 20 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	173
Lampiran 21 Lembar Validasi Ahli Materi.....	174
Lampiran 22 Surat Permohonan Validasi Ahli Media	177
Lampiran 23 Lembar Validasi Ahli Media	178
Lampiran 24 Surat Permohonan Validasi Ahli Model.....	181
Lampiran 25 Lembar Validasi Ahli Model.....	182
Lampiran 26 Dokumentasi Kegiatan	185
Lampiran 27 Lembar Kerja Peserta Didik	186
Lampiran 28 Contoh Analisis Teks Berita.....	190