

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
UNITY MATERI KOMUNIKASI PERKANTORAN PADA SISWA
SMKN 22 JAKARTA**



Intelligentia - Dignitas

Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Program
Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran

Oleh:

Mohammad Maulana

NIM: 1709622045

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN
TAHUN 2026**

***DEVELOPMENT OF UNITY-BASED LEARNING MEDIA ON
OFFICE COMMUNICATION MATERIALS FOR STUDENTS AT
SMKN 22 JAKARTA***



Intelligentia - Dignitas

*Prepared as a Partial Requirement for Obtaining a Bachelor's Degree in the Office
Administration Education Study Program*

By:

Mohammad Maulana

NIM: 1709622045

***JAKARTA STATE UNIVERSITY FACULTY OF ECONOMICS AND
BUSINESS OFFICE ADMINISTRATION EDUCATION STUDY
PROGRAM YEAR 2026***

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR BENTUK : SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Mohammad Maulana
NIM : 1709622045
Program Studi/Fakultas : S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Unity Materi
Komunikasi perkantoran pada siswa smkn 22 jakarta

Ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan *Lulus/ Tidak Lulus**)
Ujian Tugas Akhir oleh Tim Penguji pada Tanggal 23 Juli 2026

Tim Penguji,

Ketua	Dewi Nurmalasari, S.Pd., M.M	)* Tanda tangan
	NIP. 198101142008122002	
Sekretaris	Marsofiyati, S.Pd., M.Pd	)* Tanda tangan
	NIP. 198004122005012002	
Penguji Ahli	Ferry Setyadi Atmadja, S.Sos., MPA	)* Tanda tangan
	NIP. 199702102024061001	
Pembimbing 1	Roni Faslah, S.Pd., M.M.	)* Tanda tangan
	NIP. 197510152003121001	
Pembimbing 2	Eka Dewi Utari, S.Pd., M.Pd	)* Tanda tangan
	NIP. 199501012024062002	

Mengetahui,
Dekan,

Prof. Dr. Mohammad Rizan, M.M
NIP. 197206272006041001

Koordinator Program Studi,

Dewi Nurmalasari, S.Pd., M.M
NIP. 198101142008122002

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Nama Mahasiswa : Mohammad Maulana
NIM : 1709622045
Program Studi : S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Judul TA : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS UNITY MATERI
KOMUNIKASI PERKANTORAN PADA SISWA SMKN 22 JAKARTA

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tulis ilmiah ini.

5

Jakarta, 10 Agustus 2026
Yang menyatakan,



(Mohammad Maulana)
NIM. 1709622045

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Mohammad Maulana
NIM : 1709622045
Fakultas/Prodi : Ekonomi dan Bisnis/S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran
Alamat email : mohammadmaulana584@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS UNITY MATERI KOMUNIKASI
PERKANTORAN PADA SISWA SMKN 22 JAKARTA**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis

(Mohammad Maulana)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud nyata atas keberhasilan kedua orang tua dalam mendidik, membimbing, mengasuh, dan merawat penulis hingga saat ini. Karya ini juga didedikasikan kepada seluruh jajaran dekanat, dosen, serta pihak-pihak yang telah membantu penulis selama masa perkuliahan. Bantuan dan bimbingan tersebut sangat berarti, tidak hanya pada saat proses penyusunan skripsi, tetapi juga selama penulis menempuh studi di Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, FEB UNJ. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala dukungan dan motivasi yang telah diberikan. Skripsi ini merupakan bentuk dedikasi dan ungkapan terima kasih penulis atas seluruh kebaikan serta ilmu yang didapatkan hingga akhir masa studi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Yang Maha Esa atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Unity Materi Komunikasi Perkantoran pada Siswa SMKN 22 Jakarta”. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan lancar tanpa adanya doa, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Mohamad Rizan, S.E., M.M., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Dewi Nurmalasari, S.Pd., M.M., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran.
3. Bapak Roni Faslah, S.Pd., M.M., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Eka Dewi Utari, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dalam penyempurnaan skripsi ini.

5. Bapak Rayi Dwipanilih, S.E., S.Kom., M.Kom., Bapak Dr. Maman Achdiyat, M.M., dan Bapak Hani Ardiansyah, M.M. selaku tim Ahli Validasi yang telah memberikan penilaian dan arahan dalam pengembangan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan staf Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta yang telah membekali ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
7. Kepala SMKN 22 Jakarta, Bapak/Ibu Guru, serta seluruh siswa/i kelas XI konsentrasi keahlian Manajemen Perkantoran yang telah membantu selama proses penelitian.
8. Kedua orang tua serta keluarga besar tercinta yang tiada hentinya memberikan dukungan moral, material, kasih sayang, serta doa yang tulus demi keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan. Oleh karena itu, kritik serta saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Jakarta, 22 Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I	17
PENDAHULUAN	17
1.1 Latar Belakang.....	17
1.2 Rumusan masalah	24
1.3 Tujuan Penelitian.....	24
1.4 Manfaat.....	25
BAB II	27
LANDASAN TEORI.....	27
2.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	27
2.2 Jenis - Jenis Media Pembelajaran	29
2.3 Teori-Teori yang Mendukung Pengembangan Media Pembelajaran	31
2.4 Media Pembelajaran Berbasis Unity.....	33
2.5 Gamifikasi dalam Pembelajaran.....	35

2.6 Aplikasi dan Platform Pemandang	38
2.7 Materi Pembelajaran	40
2.8 Model -Model Pengembangan	46
2.9 Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	52
2.10 Kerangka Berpikir	55
BAB III	57
Metode Penelitian.....	57
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	57
3.2 Jenis Penelitian.....	58
3.3 Model Pengembangan Penelitian	59
3.4 Subjek Penelitian.....	63
3.5 Teknik Pengumpulan Data	64
3.6 Instrumen Penelitian.....	66
3.7 Teknik Analisis Data	68
BAB IV	72
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	72
4.1 Hasil Penelitian.....	72
4.2 Pembahasan.....	105
4.3 Kelebihan dan Kekurangan	109
BAB V	114
PENUTUP	114
5.1 Kesimpulan.....	114
5.2 Implikasi	115
5.3 Keterbatasan Penelitian	117
5.4 Rekomendasi Bagi Peneliti Selanjutnya	118
DAFTAR PUSTAKA.....	120
LAMPIRAN	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil pra-riset 1	18
Gambar 1. 2 Hasil pra-riset 2	19
Gambar 1. 3 Hasil pra-riset 3	20
Gambar 1. 4 Hasil pra-riset 4	21
Gambar 2. 1 Model Addie.....	46
Gambar 2. 2 Model 4D.....	47
Gambar 2. 3 Model Borg & Gall	48
Gambar 2. 4 Model SAM.....	49
Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir.....	55
Gambar 3. 1 Tahapan Model SAM dalam Penelitian	61
Gambar 4. 1 Diagram Alur (Flowchart) Aplikasi	79
Gambar 4. 2 Tampilan Menu	85
Gambar 4. 3 Tampilan Setting	86
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Pemilihan Mode.....	87
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Pemilihan Materi	88
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Pemilihan Simulasi.....	88
Gambar 4. 7 Tampilan Simulasi	89
Gambar 4. 8 Tampilan Materi.....	90
Gambar 4. 9 Tampilan Layar Jeda	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Platform Pembanding.....	40
Tabel 2. 2 Tabel Perbandingan Model Addie dengan SAM	46
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu	52
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	57
Tabel 3. 2 Lembar Validasi Ahli Materi.....	66
Tabel 3. 3 Lembar Validasi Ahli Media.....	67
Tabel 3. 4 Lembar Validasi Ahli Desain.....	68
Tabel 3. 5 Lembar Angket Respon Siswa.....	68
Tabel 3. 6 Tabel Tingkatan Penilaian Ahli	69
Tabel 3. 7 Tabel Kategori Kevalidan	70
Tabel 3. 8 Tabel Tingkatan Penilaian Kepraktisan	70
Tabel 3. 9 Tabel Kategori Kepraktisan	71
Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana Pendukung SMKN 22 Jakarta.....	75
Tabel 4. 2 Storyboard Aplikasi	80
Tabel 4. 3 Perbandingan Prototype dengan versi revisi pertama	82
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media.....	92
Tabel 4. 5 Catatan Perbaikan dan Revisi Ahli Media	93
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi	94
Tabel 4. 7 Catatan Perbaikan dan Revisi Ahli Materi.....	95

Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Desain Instruksional.....	96
Tabel 4. 9 Catatan Perbaikan dan Revisi Ahli Desain	97
Tabel 4. 10 Revisi Visual berdasarkan komentar ahli.....	98
Tabel 4. 11 Hasil Wawancara Evaluasi Perorangan (One-to-One).....	99
Tabel 4. 12 Data Hasil Penilaian Praktikalitas Uji Small Group	101
Tabel 4. 13 Data Hasil Praktikalitas Uji Coba Lapangan (Field Trial).....	102



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian.....	125
Lampiran 2 Surat Persetujuan Judul Skripsi	126
Lampiran 3 Kartu Konsultasi Pembimbingan Penulisan Skripsi.....	127
Lampiran 4 Surat Persetujuan Sidang Skripsi.....	128
Lampiran 5 Permohonan Izin Mengadakan Penelitian	129
Lampiran 6 Surat Keterangan Kegiatan Penelitian	130
Lampiran 7 Angket Pra-Riset	131
Lampiran 8 Instrumen Penilaian Ahli Materi Pembelajaran.....	132
Lampiran 9 Instrumen Penilaian Ahli Desain Instruksional	137
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	138
Lampiran 11 Instrumen Respons Peserta Didik.....	140
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Desain Instruksional	142
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	145
Lampiran 14 Hasil Validasi Ahli Materi	148
Lampiran 15 Dokumentasi.....	153
Lampiran 16 Hasil Turnitin Naskah	154

ABSTRAK

Mohammad Maulana. 1709622045. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Unity Materi Komunikasi Perkantoran Pada Siswa Smkn 22 Jakarta. 2026.

Pendidikan kejuruan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menuntut adanya fasilitas praktik yang memadai, khususnya pada materi Komunikasi Perkantoran yang bersifat prosedural dan kontekstual. Kurangnya pemanfaatan media interaktif menyebabkan siswa kesulitan menginternalisasi standar operasional komunikasi profesional. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Unity berbentuk simulasi *Visual Novel* 2D dengan pendekatan gamifikasi, serta menganalisis tingkat validitas dan kepraktisannya sebagai media pendukung pembelajaran tanpa mengukur efektivitas hasil belajar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) melalui pendekatan *Successive Approximation Model* (SAM) yang terdiri atas fase persiapan, fase desain iteratif, dan fase pengembangan iteratif. Unit analisis dalam penelitian ini melibatkan tiga validator ahli (materi, media, dan desain instruksional) serta total 45 siswa kelas XI Manajemen Perkantoran yang terbagi secara bertahap ke dalam uji perorangan, kelompok kecil, dan lapangan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket skala Likert, kemudian dianalisis secara kuantitatif persentase. Hasil validasi memperoleh kategori Sangat Valid dari ahli materi (94,44%), ahli desain instruksional (80,00%), dan ahli media (76,67%). Pada tahap evaluasi formatif pengguna, uji coba kelompok kecil (*small group*) memperoleh skor 84,33% (Sangat Praktis) dan uji coba lapangan (*field trial*) memperoleh skor 87,60% (Sangat Praktis). Siswa memberikan respons positif terhadap daya tarik media karena menyajikan fitur percakapan bercabang (*branching dialogue*) dan umpan balik skor (*immediate feedback*) yang sesuai dengan gaya belajar Generasi Z. Rekomendasi penelitian ditujukan bagi sekolah untuk mengoptimalkan sarana jaringan *Wi-Fi*, bagi jurusan untuk mengintegrasikan media ini sebagai variasi praktik, serta bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan uji efektivitas, integrasi AI *chatbot*, pengembangan teknologi *Virtual Reality* (VR), dan fitur kolaboratif *multiplayer*.

Kata kunci: media pembelajaran, unity, komunikasi perkantoran, gamifikasi, successive approximation model

ABSTRACT

Mohammad Maulana. 1709622045. Development of Unity-Based Learning Media on Office Communication Materials for Students at SMKN 22 Jakarta. 2026.

Vocational education in Vocational High Schools (SMK) requires adequate practical facilities, especially in procedural and contextual Office Communication materials. The lack of interactive media utilization causes students to experience difficulties in internalizing professional communication operational standards. Therefore, this study aims to develop Unity-based interactive learning media in the form of a 2D Visual Novel simulation with a gamification approach, and to analyze its validity and practicality as a learning support media without measuring learning outcome effectiveness. This study uses the Research and Development (R&D) method through the Successive Approximation Model (SAM) approach, which consists of the preparation phase, iterative design phase, and iterative development phase. The unit of analysis in this study involved three expert validators (material, media, and instructional design) and a total of 45 11th-grade Office Administration students, gradually divided into one-to-one, small group, and field trials. Data collection techniques used Likert scale questionnaires, which were then analyzed using quantitative percentages. The validation results obtained the Highly Valid category from the material expert (94.44%), instructional design expert (80.00%), and media expert (76.67%). In the user formative evaluation stage, the small group trial obtained a score of 84.33% (Highly Practical) and the field trial obtained a score of 87.60% (Highly Practical). Students gave positive responses to the media's appeal because it presents branching dialogue and immediate feedback features that suit the Generation Z learning style. Research recommendations are addressed to schools to optimize Wi-Fi network facilities, to the department to integrate this media as practical variations, and to further researchers to conduct effectiveness tests, AI chatbot integration, Virtual Reality (VR) technology development, and collaborative multiplayer features.

Keywords: learning media, unity, office communication, gamification, successive approximation model