

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *ANDROID* MENGGUNAKAN *ISPRING SUITE 11*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG
PEMILU BERSIH KEPADA PEMILIH PEMULA**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

RULI SYAH RAMADHAN

1104620041

Program Studi Pendidikan Masyarakat

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

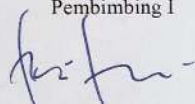
2024

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN
PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI**

Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Menggunakan *iSpring Suite II* untuk Meningkatkan Pemahaman tentang Pemilu Bersih kepada Pemilih Pemula**


Nama Mahasiswa : Ruli Syah Ramadhan
 Nomor Registrasi : 1104620041
 Program Studi : Pendidikan Masyarakat
 Tanggal Ujian : Rabu, 15 Mei 2024

Menyetujui,
Pembimbing I


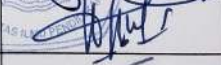

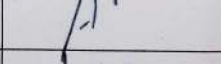
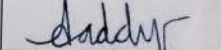


Drs. Sri Koeswanto, M.Si.
NIP. 196908271999031001

Pembimbing II



Setiawan Wibowo, M.M.Par.
NIP. 199011192022031005

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Murni Winarsih, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		11-7-2024
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggung Jawab)**		11-7-2024
Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D. (Ketua Penguji)***		31-5-2024
Dr. Puji Hadiyanti, M.Si. (Anggota I)****		4-6-2024
Dr. Daddy Darmawan, M.Si. (Anggota II)****		27-5-2024

Catatan:

- *Dekan FIP
- **Wakil Dekan I FIP
- ***Ketua Penguji
- ****Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Penguji

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
ANDROID MENGGUNAKAN *ISPRING SUITE 11* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG PEMILU BERSIH
KEPADA PEMILIH PEMULA**

Ruli Syah Ramadhan

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* menggunakan *iSpring Suite 11* guna meningkatkan pemahaman tentang pemilu bersih kepada pemilih pemula. Responden dalam penelitian ini yakni anggota Komunitas Semani Smansar (Seduler Mahasiswa Alumni SMA Negeri 1 Rembang Purbalingga) sebanyak 30 orang. Penelitian ini menggunakan pendekatan *research & development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Setelah dilaksanakan uji kelayakan oleh 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 30 anggota Komunitas Semani Smansar, hasil kelayakan yang didapatkan dari ahli materi sebesar 78,75% dengan kriteria layak, ahli media sebesar 82,5% dengan kriteria sangat layak, dan anggota Komunitas Semani Smansar sebesar 88,20% dengan kriteria sangat layak. Melalui media pembelajaran ini, didapati bahwa tingkat pemahaman sasaran pengguna terkait pemilu bersih mengalami peningkatan. Sebagaimana didapati bahwa tingkat pemahaman sasaran pengguna pada *pre-test* sebesar 55,33% dengan kategori cukup paham berubah menjadi 92,33% dengan kategori sangat paham setelah dilakukan *post-test*. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *android* menggunakan *iSpring Suite 11* sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pemilu bersih bagi pemilih pemula.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi *Android*, *iSpring Suite 11*, Pemilu Bersih, Pemilih Pemula

**DEVELOPMENT OF ANDROID APPLICATION-BASED LEARNING
MEDIA USING ISPRING SUITE 11 TO ENHANCE THE
UNDERSTANDING OF CLEAN ELECTIONS FOR FIRST-TIME VOTERS**

Ruli Syah Ramadhan

ABSTRACT

This study developed an android application-based learning media using iSpring Suite 11 to enhance the understanding of clean elections for the first-time voters. The respondents of this study were 30 members of the Semani Smansar (Sedulur Mahasiswa Alumni SMA Negeri 1 Rembang Purbalingga) Community. This study used the research & development approach with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The feasibility test was carried out by 1 material expert, 1 media expert, and 30 members of the Semani Smansar Community. The feasibility results obtained from material expert was 78.75% with feasible criteria, media expert was 82.5% with very feasible criteria, and members of the Semani Smansar Community were 88.20% with very feasible criteria. Through this learning media, it was found that the users' level of understanding regarding clean elections had enhanced. As it was found that the users' understanding level in the pre-test were 55,33% with the quite understanding category changed to 92.33% with very understanding category after post-test was carried out. Based on the results, it can be concluded that android application-based learning media using iSpring Suite 11 is very feasible to be used as clean election learning media for the first-time voters.

Keywords: *Learning Media, Android Application, iSpring Suite 11, Clean Elections, First-Time Voters*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Ruli Syah Ramadhan
NIM : 1104620041
Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Menggunakan *iSpring Suite 11* untuk Meningkatkan Pemahaman tentang Pemilu Bersih kepada Pemilih Pemula”** adalah:

1. dibuat dan diselesaikan oleh **saya sendiri**, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan pada bulan Oktober 2023–April 2024, serta
2. bukan merupakan duplikasi dari skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat oleh orang lain, atau plagiasi dari karya tulis orang lain, dan bukan terjemahan dari karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang muncul di kemudian hari jika pernyataan yang saya buat adalah tidak benar.

Jakarta, 9 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



Ruli Syah Ramadhan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

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 : RULI SYAH RAMADHAN
NIM : 1104620041
Fakultas/Prodi : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN / PENDIDIKAN MASYARAKAT
Alamat email : rulisyahramadhan@gmail.com

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

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

yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID
MENGGUNAKAN /SPRING SUITE // UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
TENTANG PEMILU BERSIH KEPADA PEMILIH PEMULA

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan 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 , 11 Juli 2024

Penulis

(Ruli Syah Ramadhan)
nama dan tanda tangan

MOTTO

“Dialah yang menciptakan langit dan bumi dalam enam masa; kemudian Dia bersemayam di atas ‘Arsy. Dia mengetahui apa yang masuk ke dalam bumi dan apa yang keluar dari dalamnya, apa yang turun dari langit dan apa yang naik ke sana. **Dan Dia bersama kamu di mana saja kamu berada**, dan Allah Maha Melihat apa yang kamu kerjakan.”

(Q.S. al-Hadid: 4)

*“Unless someone like you cares a whole awful lot, nothing is going to get better.
It’s not.”*

(Theodor Seuss Geisel/Dr. Seuss)

*“დადი უფლებას არა უნდა გევალინო, რომელიც დადი უფლებას არა
უნდა გევალინოს”*

(Dadi wong ojo rumongso bisa, nanging dadio wong sing biso rumongso)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'Alamiin.

Puji syukur kehadiran Allah *Ta'ala*. Atas berkat rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Menggunakan *iSpring Suite 11* untuk Meningkatkan Pemahaman tentang Pemilu Bersih kepada Pemilih Pemula”. Adapun konstruksi skripsi ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Konstruksi skripsi ini tentunya tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah terlibat dan turut membantu terhadap penyelesaian skripsi ini.

Pertama, kepada kedua orang tua serta keluarga besar yang selalu memberikan doa dan dukungan yang luar biasa kepada peneliti.

Kedua, kepada Dr. Murni Winarsih, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta dan Dr. Henny Herawati Br. Dalimunthe, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Masyarakat, Universitas Negeri Jakarta.

Ketiga, kepada Drs. Sri Koeswanto, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti. Adapun segala bimbingan dan arahan yang diberikan telah membuka cakrawala berpikir bagi peneliti dalam upaya penyelesaian skripsi.

Keempat, kepada Dr. Elsa Fitri Ana, S.Keb., Bd., M.Ked. Trop., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing peneliti dalam menyusun proposal skripsi sehingga peneliti mampu menuntaskan seminar proposal skripsi. Serta Setiawan Wibowo, M.M.Par., selaku Pengganti Dosen Pembimbing II yang telah

membimbing peneliti dengan tekun pasca seminar proposal skripsi hingga penuntasan pengerjaan skripsi.

Kelima, kepada seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan pengetahuan, pemahaman, dan wawasan yang bermakna kepada peneliti selama masa perkuliahan.

Keenam, kepada Prof. Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd., selaku ahli materi yang telah memvalidasi kuantitas dan kualitas materi dari media pembelajaran yang dihasilkan. Serta kepada Achmad Soleh, S.Kom., selaku ahli media yang telah memvalidasi kuantitas dan kualitas media pembelajaran dari segi; visual dan *layout* media, pengoperasian dan penggunaan media, serta pengembangan media.

Ketujuh, kepada Rizqi Yanuar selaku Ketua Komunitas “Semani Smansar (Seduler Mahasiswa Alumni SMA Negeri 1 Rembang Purbalingga)” dan seluruh anggota yang telah menerima peneliti dan berkontribusi dengan baik dalam serangkaian proses penelitian yang dilakukan.

Kedelapan, kepada Tim DedikaZ (Wahyu Setiawan, Melodi Adinda, Meli Andriani, dan Alingga Dira), kawan-kawan seperbimbingan Papa Tono, dan seluruh kawan Program Studi S1 Pendidikan Masyarakat Angkatan Tahun 2020 yang telah kebersamai dan berjuang untuk menuntaskan studi bersama.

Kesembilan, kepada semua pihak yang turut berkontribusi terhadap penyelesaian skripsi ini baik dari segi waktu, tenaga, dan informasi.

Peneliti menyadari bahwa konstruksi skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karenanya, peneliti sangat terbuka untuk menerima segala kritik dan saran yang membangun sehingga dapat menjadi pembelajaran dan pengembangan bagi peneliti pada aktivitas ilmiah lainnya di kemudian hari.

Jakarta, 26 April 2024
Peneliti,

Ruli Syah Ramadhan

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER JUDUL	
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	11
D. Perumusan Masalah	11
E. Kegunaan Hasil Penelitian	12
BAB II KERANGKA TEORETIK.....	14
A. Kajian Teoretik Fokus Pengembangan.....	14
1. Pemilu Bersih	14
2. Pemilih Pemula	26
3. Teori Andragogi.....	27
4. Media Pembelajaran Digital.....	34
5. <i>iSpring Suite 11</i>	41
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	47
C. Kerangka Konsep Pengembangan.....	52

D. Rancangan Model Pengembangan	53
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	56
A. Tujuan Penelitian.....	56
B. Tempat dan Waktu Penelitian	56
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	57
D. Prosedur Pengembangan	58
E. Instrumen Penelitian.....	61
F. Teknik Evaluasi	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	70
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan.....	70
B. Nama Produk/Model.....	82
C. Karakteristik Produk/Model.....	83
D. Analisis Data	85
E. Prosedur Pemanfaatan Produk/Model.....	96
F. Pembahasan.....	97
G. Keterbatasan Penelitian.....	99
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	100
A. Kesimpulan	100
B. Implikasi	101
C. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN.....	106
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	142

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Profil Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Android</i> Menggunakan <i>iSpring Suite 11</i>	53
Tabel 3.1 Garis Besar Aktivitas Penelitian	57
Tabel 3.2 Skala Likert	62
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Validasi oleh Ahli Materi	63
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Validasi oleh Ahli Media	64
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Validasi oleh Sasaran Pengguna	65
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Hasil Belajar	66
Tabel 3.7 Kategori Tingkat Kelayakan Produk	68
Tabel 3.8 Kategori Tingkat Pemahaman Sasaran Pengguna	69
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi	85
Tabel 4.2 Komentar dan Saran Ahli Materi	87
Tabel 4.3 Hasil Analisis Data Penilaian Ahli Materi	88
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media	89
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Ahli Media	91
Tabel 4.6 Hasil Analisis Data Penilaian Ahli Media	92
Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Penilaian Sasaran Pengguna	93
Tabel 4.8 Hasil Analisis <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Sasaran Pengguna	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo <i>iSpring Suite 11</i>	42
Gambar 2.2 Tampilan Menu <i>iSpring Suite 11</i> di dalam Program <i>PowerPoint</i>	43
Gambar 2.3 Tampilan Menu <i>Quick Start</i> (Jendela Awal).....	43
Gambar 2.4 Tampilan Menu <i>Quiz (iSpring Quiz Maker)</i>	44
Gambar 2.5 Tampilan Menu <i>Role-Plays</i> (Simulasi).....	44
Gambar 2.6 Tampilan Menu <i>Screencasts</i> (Rekam Layar).....	45
Gambar 2.7 Tampilan Menu <i>Interactions</i> (Interaksi).....	45
Gambar 2.8 Tampilan Menu <i>Publish</i> (Publikasi)	46
Gambar 2.9 Kerangka Konsep Pengembangan	52
Gambar 3.1 Tahap-Tahap Model Pengembangan ADDIE	59
Gambar 3.2 Rumus Pengolahan Data Kuesioner Kelayakan	68
Gambar 3.3 Rumus Pengolahan Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	69
Gambar 4.1 Pembuatan <i>Cover</i>	73
Gambar 4.2 Pembuatan <i>Home Page</i> (Halaman Menu)	74
Gambar 4.3 Pembuatan Halaman Obrolan Pembuka	75
Gambar 4.4 Pembuatan <i>Voice Over</i> Menggunakan <i>Website Prosa.ai</i>	75
Gambar 4.5 Pembuatan Halaman Kata Pengantar Menggunakan <i>Website</i> <i>Capcut.com</i>	76
Gambar 4.6 Pembuatan Halaman <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	76
Gambar 4.7 Pembuatan Halaman <i>Cover Materi</i>	77
Gambar 4.8 Pembuatan Halaman Materi	77
Gambar 4.9 Pembuatan Halaman Obrolan Penutup.....	78
Gambar 4.10 Pembuatan Halaman Referensi.....	79
Gambar 4.11 Publikasi <i>File iSpring Suite 11</i>	80
Gambar 4.12 Konversi <i>File iSpring Suite 11</i> Menjadi Aplikasi <i>Android</i>	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian	107
Lampiran 2. Silabus dan RPP.....	108
Lampiran 3. <i>Flowchart</i>	113
Lampiran 4. <i>Storyboard</i>	114
Lampiran 5. Tampilan Produk.....	116
Lampiran 6. Hasil Uji Validasi Ahli Materi	119
Lampiran 7. Dokumentasi Proses Validasi Ahli Materi	123
Lampiran 8. Hasil Uji Validasi Ahli Media.....	124
Lampiran 9. Dokumentasi Proses Validasi Ahli Media.....	128
Lampiran 10. Hasil Uji Validasi Sasaran Pengguna.....	130
Lampiran 11. Dokumentasi Proses Validasi dan Implementasi Media kepada Sasaran Pengguna.....	132
Lampiran 12. Instrumen <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	136
Lampiran 13. Hasil <i>Pre-Test</i>	138
Lampiran 14. Hasil <i>Post-Test</i>	140