

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *FLIPCLIP* KELAS
VII PADA MATERI KLASIFIKASI MAHKLUK
HIDUP DI SMPN 21 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pengetahuan Alam



Oleh

SAFTA YUDHA PRATAMA
NIM. 1911260020

**PRODI TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
JURUSAN PENDIDIKAN SAINS DAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *FLIPACLIP* KELAS VII
PADA MATERI KLASIFIKASI MAHKLUK HIDUP
DI SMPN 21 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pengetahuan Alam



Oleh :

SAFTA YUDHA PRATAMA
NIM.1911260020

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN
ALAM JURUSAN PENDIDIKAN SAINS DAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
2024**

PERNYATAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Safta Yudha Pratama
Nim : 1911260020
Program studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Flipaclip* Kelas VII Pada Materi Klasifikasi Mahkluk Hidup Di SMPN 21 Kota Bengkulu”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 2024
Yang menyatakan



S. Yudha

Safta Yudha Pratama
NIM.1911260012



**KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO (UINFAS) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

*Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa
Telp. (0736) 51276 51171 Bengkulu*

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Flipaclip* Kelas VII Pada Materi Klasifikasi Mahkluk Hidup Di SMPN 21 Kota Bengkulu”** yang disusun oleh Safta Yudha Pratama telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu pada hari jum’at, 19 januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ketua

(Prof.Dr. Ahmad Suradi, M.Ag)

NIP. 19761192007011018

Sekretaris

(Adrian Topano, M.Pd)

NIP. 199209272023211025

Penguji. I

(Dr. Zulkarnain, M.Si)

NIP. 198411152023211010

Penguji. II

(Wiji Aziz Hari Mukti, M.Pd.Si)

NIP.199010302023211032

Bengkulu, Januari 2024

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. H. Mus Muliyadi, S.Ag. M.Pd

NIP.197005142000031004



**KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO (UINFAS)
BENGKULU**

FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat :Jln. Raden Fatah PagarDewaTelp. (0736) 51276 51171 Bengkulu

PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

Pembimbing I dan Pembimbing II, menyatakan Skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Safta Yudha Pratama
NIM : 1911260020
Program Studi : Ilmu Pengetahuan Alam
Jurusan : Sains dan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Flipaclip Kelas VII Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Di SMPN 21 Kota Bengkulu” ini telah dibimbing, diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, Skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk diajukan pada sidang munaqosah skripsi.

Bengkulu, *07 Februari* 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Adisel, M.Pd
NIP.197612292003121004

Fadilah, M.Si
NIP.198407172008042002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO (UINFAS) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

*Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa
Telp. (0736) 51276 51171 Bengkulu*

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Safta Yudha Pratama
NIM : 1911260020

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama : Safta Yudha Pratama
NIM : 1911260020
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Flipaclip* Kelas VII Pada Materi Klasifikasi Mahkluk Hidup Di SMPN 21 Kota Bengkulu.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Tadris Ilmu Pengetahuan Alam. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, ~~07-Februari~~ 2024

Pembimbing II

Pembimbing I

Prof. Dr. Adisel, M.Pd
NIP. 197612292003121004

Fadilah, M.Si
NIP. 198407172008042002

MOTTO

“Hidup hanya akan berubah ketika Anda menjadi lebih berkomitmen pada impian Anda daripada berada di zona nyaman Anda.”

(Billy Cox)

PERSEMBAHAN

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Alhamdulillah rabbil alaamiin, dengan selalu mengharapakan Ridho Allah Subhanahu Wata'ala serta sholawat dan salam kepada Nabi Allah Rasulullah Muhammad Solallahu Alaihi Wassalam. Lembar-lembaran bersampul kuning ini menjadi sebuah bukti selesai sudah perjuanganku sebagai mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) UIN Fatmawati Sukararno Bengkulu. Skripsi ini kupersembahkan kepada orang yang berjasa dalam hidupku serta yang selalu memberikan arti kehidupan bagiku:

1. Yang Maha Besar, Maha Kuasa, Maha Bijaksana, Maha Pengasih dan Maha Penyayang: Allah SWT. Tuhan Semesta Alam.
2. Kedua orang tuaku tercinta Ayahku Indra Hartono dan Ibuku Nur Miayati yang senantiasa mendoakan dan menantikan keberhasilanku serta selalu memberikan semangat dan membimbing anak-anaknya untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi agar dapat bermanfaat bagi agama, bangsa dan Negara.
3. Teruntuk Alm. Kakek, Nenek, Paman dan Bibiku yang telah mendukung, mendoakan dan menanti keberhasilanku

4. Guru-Guru dan dosen-dosen pembimbingku terima kasih atas didikan dan ilmu yang telah diberikan kepadaku hingga bisa sampai ketahap ini.
5. Teman-teman kelasku Program Studi Pendidikan IPA A angkatan 2019 terima kasih banyak atas semangat, kebersamaan, nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan studiku di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
6. Agama, Bangsa dan Almamaterku. Telah menjadi pijakanku untuk menuju kesuksesan.



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Pengembangan Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Flipaclip Kelas VII Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Di SMPN 21 Kota Bengkulu**”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program (S1) Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd.,Rektor UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu yang telah memberikan kesempatan pada kami untuk membina ilmu di UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu.
2. Dr .Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu .
3. Hidayaturrehman, M.Pd. I, selaku Ketua Jurusan Sains dan Sosial yang telah melancarkan untuk penulis dalam berhubungan dengan jurusan Sains dan Sosial.

4. Merita Sari, M.Pd.Si, selaku Ketua Prodi Tadris IPA yang telah lulus memberikan bimbingan dan arahan kepada dalam Menyusun proposal skripsi.
5. Nurlia Latipah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu ikhlas dalam memberi bimbingan dan arahan yang yang terbaik kepada kepada saya untuk menyelesaikan proposal skripsi.
6. Prof. Dr. Adisel, M.Pd sebagai pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dengan koreksi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Fadilah, M.Si sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dengan koreksi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Bapak dan Ibu dosen dan staff UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu yang telah membantu kami selama melaksanakan perkuliahan.
9. Kedua orang tuaku Indra Hartono dan Nurmiati yang selalu memberi dukungan dan mendo'akan saya.
10. Segenap kawan-kawan seperjuangan yang selalu mengarahkan dan mengajarkan kami tentang peranan dan kewajiban yang sesungguhnya.
11. Seluruh responden yang telah memberikan waktu dan informasi untuk membantu penyelesaian skripsi ini.

12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah dengan tulus ikhlas memberi doa dan memotivasi sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi ini serta bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Bengkulu,
Penulis

2024

Safta Yudha Pratama
NIM: 1911260020



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI	iv
NOTA PEMBIMBING	v
ABSTRAK	vi
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	10
C. Rumusan Masalah	11
D. Tujuan Penelitian.....	11
E. Manfaat Penelitian.....	12
F. Spesifikasi Produk.....	13
G. Asumsi Pengembangan	14
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	15
B. Penelitian Terdahulu.....	45
C. Kerangka Berpikir	48
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	51

B. Model Pengembangan.....	52
C. Prosedur Pengembangan	53
D. Validator Dan Subjek Penelitian	55
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	56
F. Teknik Analisis Data	61

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Prototipe Produk.....	71
B. Hasil Uji Lapangan	79
C. Analisis Data	80
D. Prototipe Hasil Pengembangan	93

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	101
B. Saran.....	102

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Urutan Takson Atau Taksonomi Pada Makhluk Hidup	40
Tabel 2.2 Penelitian <i>Reasearch And Developmen</i> Yang Memiliki Kesamaan Dan Perbedaan Dengan Penelitian Yang Dilakukan	45
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Ahli Bahasa.....	58
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kualitas Pembelajaran.....	59
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Untuk Validator Media	60
Tabel 3.4 Skor Penilaian Validasi Para Ahli.....	62
Tabe 3.5 Kriteria Interpretasi Angket Validasi Para Ahli	63
Tabel 5.6 Skor Angket Respon Guru Dan Siswa.....	63
Tabel 3.7 Kriteri Interpretasi Angket Respon Guru Dan Siswa	64
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru	72
Tabel 4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Video Animasi	73
Tabel 4.3 Hasil Validasi Bahasa Terhadap Video Animasi ..	81
Tabel 4.4 Saran Validator Ahli Materi.....	82
Tabel 4.5 Hasil Validasi Materi Terhadap Video Animasi....	82
Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Materi.....	83
Tabel 4.7 Saran Validator Ahli Materi.....	84
Tabel 4.8 Hasil Validasi Media Terhadap Video Animasi	84
Tabel 4.9 Perbaikan Dan Hasil Dari Ahli Materi.....	85

Tabel 4.10 Saran Validator Ahli Media	86
Tabel 4.11 Respon Siswa Terhadap Video Pembelajaran	86
Tabel 4.12 Tabel Respon Guru Terhadap Video Pembelajaran	87
Tabel 4.13 Nilai Hasil Tes Belajar Siswa Kelas Unggul	88
Tabel 4.14 Hasil Uji Keefektifan Belajar Siswa Kelas Unggul	88
Tabel 4.15 Nilai Hasil Tes Belajar Siswa Kelas Menengah ..	89
Tabel 4.16 Hasil Uji Efektifitas Belajar Siswa Kelas Menengah	89
Tabel 4.17 Nilai Hasil Tes Belajar Siswa Kelas Bawah	89
Tabel 4.18 Hasil Uji Keefektifan Belajar Siswa Kelas Bawah	90
Tabel 4.19 Hasil Uji Normalitas Terhadap Hasil Belajar Siswa	91
Tabel 4.20 hasil uji homogenitas terhadap siswa	92
Tabel 4.21 hasil uji <i>paired sample t test</i>	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Video Animasi Sebagai Media	50
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Metode <i>Research and Development(RnD)</i>	52
Gambar 4.1 Ikon (+) Pada Aplikasi <i>flipaclip</i>	76
Gambar 4.2 Pemilihan <i>Backround</i>	76
Gambar 4.3 Pemilihan Kanvas.....	77
Gambar 4.4 pengaturan <i>Frame Per Secound(FPS)</i>	77
Gambar 4.5 <i>Tool</i>	78
Gambar 4.6 Pemberian Suara.....	78
Gambar 4.7 Menyimpan Video.....	78
Gambar 4.7 Sebelum Dan Sesudah Validasi Bahasa.....	98
Gambar 4.8 Sebelum Dan Sesudah Revisi Ahli Materi.....	95
Gambar 4.9 Validasi Ahli Media.....	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keterangan Pembimbing
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian
Lampiran 3	Surat Selesai Penelitian
Lampiran 4	Kartu Bimbingan Skripsi
Lampiran 5	Angket Validasi Ahli Bahasa
Lampiran 6	Angket Validasi Ahli Materi
Lampiran 7	Angket Validasi Ahli Media
Lampiran 8	Angket Respon Guru
Lampiran 9	Angket Respon Siswa
Lampiran 10	Soal <i>Pre Test</i> Dan <i>Post Test</i>



**Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis
Aplikasi *Flipaclip* Kelas VII Pada Materi Klasifikasi
Mahhluk Hidup Di SMPN 21 Kota Bengkulu**

ABSTRAK

This research aims to find out the steps for developing Flipaclip-based science learning animation videos on living creature classification material, the feasibility of Flipaclip-based science learning animation videos on living creature classification material, and the effectiveness of Flipaclip-based science learning animation videos on living creature classification material for students of SMPN 21 Bengkulu City. The type of research used is Research and Development (R&D). The development model used in this research is the ADDIE model which consists of (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results of the development of interactive science learning videos based on flipaclip subject matter and changes in class VII SMP, the validation value for language experts was 96.1%, material experts 70% and media experts 81.81% with the very appropriate category. The results of the teacher response questionnaire were 88.3% and students were 82.87% in the very appropriate category. Meanwhile, to test the effectiveness, hypothesis testing was carried out with Sig. (2-tailed) <0.05 indicates there is a significant difference before and after the use of animated science learning videos based on Flipaclip and it has been tested that interactive science learning videos based on Flipaclip are very effective as learning media.

Keywords: *Learning video development, Flipaclip, Classification of Living Creatures.*

**Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis
Aplikasi *Flipaclip* Kelas VII Pada Materi Klasifikasi
Mahkluk Hidup Di SMPN 21 Kota Bengkulu**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah desain pengembangan video animasi pembelajaran IPA berbasis *Flipaclip* pada materi klasifikasi mahkluk hidup, bagaimana kelayakan video animasi pembelajaran IPA berbasis *Flipaclip* pada materi klasifikasi mahkluk hidup, dan keefektifan video animasi pembelajaran IPA berbasis *Flipaclip* pada materi klasifikasi mahkluk hidup bagi siswa SMPN 21 Kota Bengkulu. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil pengembangan video pembelajaran IPA interaktif berbasis *Flipaclip* pada materi Klasifikasi Mahkluk Hidup di kelas VII SMP nilai dari validasi ahli bahasa sebesar 96,1 %, ahli materi 70% dan ahli media sebesar 81,81 % dengan kategori sangat layak. Hasil angket respon guru sebesar 88,3 % dan siswa sebesar 82,87 % dengan kategori sangat layak. Sedangkan untuk uji efektivitas dilakukan pengujian hipotesis dengan Sig. (2-tailed) $<0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan video animasi pembelajaran IPA berbasis *Flipaclip* dan telah diuji bahwa video pembelajaran IPA interaktif berbasis *Flipaclip* sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan video pembelajaran, Flipaclip, Klasifikasi Mahkluk Hidup.*