

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah proses pembentukan, peningkatan, serta sebuah modifikasi pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku seseorang atau kelompok yang memiliki sebuah tujuan mencerdaskan kehidupan manusia melalui kegiatan pengajaran serta sebuah pelatihan.¹

Menurut Mudyaharjo, pendidikan merupakan sebuah usaha dasar yang dilaksanakan oleh keluarga serta pemerintah, melalui kegiatan pengajaran atau pelatihan dan bimbingan yang berlangsung di dalam dan di luar sekolah, dengan tujuan mempersiapkan peserta didik untuk memainkan peran tertentu dalam lingkungan yang berbeda kondisi dimana mereka akan tinggal selanjutnya.²

Pendidikan agama Islam merupakan sebuah upaya sadar serta terencana guna mempersiapkan peserta didik supaya bisa mengetahui, memahami, beriman, bertakwa, berakhlak mulia, dan mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya yaitu kitab suci Al-Quran dan Al-Hadits, melalui bimbingan, pengajaran, pelatihan dan pengalaman.³

Proses dalam belajar bukan sekedar memberikan ilmu pengetahuan

¹ Yuhanin Zamrodah, "Pelaksanaan Pendidikan Akhlak Di SMP Islam Terpadu Daarut Tahfidz Karangasem Sayung Demak" 15, no. 2 (2016): 1–23.

² Rohmad Widodo, dkk *Pengantar Pendidikan*, 2nd ed. (malang: 2019, 2019).

³ Ramayulis, "Metodologi Pendidikan Agama Islam," 2005, 21.

melainkan juga membentuk sikap serta sebuah perilaku dari peserta didik.⁴ Pendidik adalah yang paling mendominasi pembelajaran di kelas akan memberikan dampak yang sangat besar terhadap peserta didik. Selain itu, di era kurikulum merdeka ini, guru bisa berkembang serta berinovasi. Pada program sebelumnya, siswa juga diharuskan berperan aktif pada sebuah pembelajaran dan guru berperan sebagai pembimbing. Dengan sebuah sistem media yang dipakai dalam sebuah kegiatan belajar dan mengajar yang monoton siswa menjadi merasa bosan serta kurang disiplin dalam sebuah proses pembelajaran, serta kurang perhatian dan kurang fokus pada isi pengajaran sehingga menyebabkan terhambatnya aktivitas siswa untuk mengembangkan potensi siswa, serta banyak siswa yang masih kurang dalam hasil akademik. Oleh karena itu sebuah model pembelajaran yang bersifat inovatif dan media pembelajaran yang kreatif serta unik, dan menyenangkan sangat diperlukan serta tentunya harus terus berjalan sesuai program yang telah disiapkan agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal dan tujuan pembelajaran tercapai.⁵

Salah satu upaya agar pembelajaran mudah dipahami adalah dengan menciptakan suasana belajar menggunakan media yang menyenangkan, penggunaan media dapat membantu keberhasilan belajar, sehingga membantu siswa memahami materi dan meningkatkan hasil belajar lebih baik

⁴ Fadilla Amara Zenobia, "Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma N 9 Kota Jambi" 4, no. 1 (2023): 88–100.

⁵ Jihan Asilah, "Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Xi Mipa 1 Sman 1 Jenangan," 2023, hlm 2.

lagi.⁶

Media pembelajaran menjadi faktor yang bisa berpengaruh pada hasil sebuah belajar dari para siswa. Namun, kembali lagi hal tersebut dapat dikatakan berdampak baik apabila pemilihan media tersebut tepat sesuai dengan karakteristik atau kondisi pada peserta didik. Media yang pada dasarnya merupakan sebuah perantara dalam mentransfer pesan dari pengirim untuk penerima, dengan pemilihan media yang tepat akan mendukung kegiatan pembelajaran menjadi efektif serta secara tuntas materi yang dibawakan akan dimengerti oleh para peserta didik.⁷ Dengan demikian, dalam pembelajaran guru bukan sekedar berperan sebagai sumber yang memberi sebuah materi kepada peserta didik, namun juga guru dapat dikatakan sebagai fasilitator. Yang mana dengan pemanfaatan teknologi ini dapat dijadikan sebagai penunjang keberhasilan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Karena dengan penggunaan media teknologi dan informasi ini siswa akan merasa lebih terfokus serta termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.⁸

Media pembelajaran adalah salah satu dari faktor yang menentukan sebuah keberhasilan pengajaran karena penggunaannya dalam kegiatan belajar dan mengajar bisa untuk membangkitkan sebuah minat belajar siswa baru, meningkatkan sebuah motivasi, serta menstimulasi untuk belajar

⁶ Lara, "Pembelajaran Berbantu Aplikasi Educandy Berpengaruh Signifikan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan," no. 8.5.2017 (2022): 2003–5.

⁷ Hery Setiyawan, "Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V," Jurnal Prakarsa Paedagogia 3, no. 2 (2020), 199, <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>.

⁸ Hutaaruk, Ahmad Fakhri dkk. "Media Pembelajaran Dan TIK." ed. Matias Julyus Fika Sirait (Bogor: Yayasan Kita Menulis, 2011), 19.

siswa secara positif bahkan dapat memberikan dampak psikologis.⁹ Penggunaan bahan pembelajaran juga dapat memperlancar proses pembelajaran dan menyampaikan pesan, menyajikan data secara menarik, meningkatkan pemahaman, dan memadatkan informasi.

Penggunaan media dalam pembelajaran telah banyak diketahui oleh para penggiat pendidikan bahwa sebuah media memang memudahkan dalam sebuah proses pembelajaran baik pembelajaran tersebut bertempat di dalam kelas maupun bertempat di luar kelas, apalagi dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁰ Peranan media dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah penting, sebab karena itu seorang staf pengajar juga diharuskan untuk mampu dalam menciptakan atau menggunakan sebuah media pembelajaran untuk memaksimalkan pembelajaran dan menciptakan kondisi yang menguntungkan bagi siswanya. Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau instrumen pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, bisa diambil sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah perantara dipakai dengan tujuan menyampaikan sebuah informasi ataupun pelajaran dengan tujuan untuk merangsang siswa untuk belajar.¹¹

Media pembelajaran memegang peranan yang penting dalam efektivitas sebuah proses pembelajaran. Dalam pendidikan siswa, metode

⁹ Kustandi, Cecep dan Drs.Bambang Sutjipto, M.Pd. "*Media Pembelajaran Manual Dan Digital*" (Bogor: Ghalia Indonesia, 2019), 19.

¹⁰ Yudhi, Munadi. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), 2.

¹¹ Dewi Utari. Syarifuddin, Eka, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*, ed. Ardatia Murti, 1st ed. (palembang: 2022, 2022).

dalam pembelajaran yang hanya menggunakan sebuah materi yang bersifat satu arah seperti metode ceramah bisa membuat para siswa menjadi merasa bosan dan juga menjadi kurang termotivasi dalam belajar mengajar. Dalam menggunakan sebuah media pembelajaran, guru harus kreatif dan inovatif. Penggunaan sebuah media pembelajaran yang tepat bisa meningkatkan sebuah interaksi guru dan siswa dan mengurangi kebosanan selama kelas.¹²

Zaman sekarang, sudah cukup banyak sebuah teknologi yang bisa dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran seperti komputer, laptop, layar LCD dan telepon genggam. Penggunaan sebuah media pembelajaran bisa untuk meningkatkan keberhasilan akademik siswa. Pesatnya sebuah perkembangan dari teknologi saat ini sudah menciptakan banyak aplikasi yang terhubung dengan internet. Guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut untuk turut menyukseskan kegiatan pembelajaran di dunia pendidikan. Memang kemajuan dari dunia pendidikan tidak lah mungkin akan terjadi jika tanpa bantuan teknologi.

Perkembangan sebuah teknologi yang sangat cepat serta meningkatnya ketergantungan pendidikan dengan sebuah teknologi untuk melancarkan sebuah proses pembelajaran sehingga menuntut seorang guru sebagai fasilitator untuk mengurangi dalam pekerjaannya yang monoton serta konvensional dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang interaktif. Tujuan media pembelajaran salah satunya adalah selain untuk

¹² Syarifuddin, Eka.hal 9-8

membangkitkan minat belajar siswa juga dapat memperlancar penyampaian materi pembelajaran.

Media pembelajaran yang bisa dipakai diantaranya adalah sebuah media pembelajaran yang berbasis video animasi yaitu media *powtoon*. Pemakaiannya yang gampang serta sebuah fitur animasi yang menarik bisa mendorong sebuah minat belajar peserta didik serta untuk meraih prestasi belajar. Karena itu, guru dapat memakai dan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis video animasi *powtoon* supaya bisa untuk membantu melancarkan dalam proses pembelajaran dan juga mendorong minat belajar serta prestasi dari peserta didik.

Powtoon adalah sebuah layanan online yang menyediakan fungsionalitas animasi saat membuat sebuah presentasi dari materi pendidikan. Fitur animasi yang disediakan yaitu animasi tulisan tangan, kartun, efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sederhana. Penggunaan fitur yang sangat sederhana ini menguntungkan siswa dan para guru karena memungkinkan materi pengajaran disajikan secara kreatif. Media yang memiliki sebuah unsur visual dan auditori, gambar serta sebuah suara akan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan melalui video. Kegiatan ini tentu akan merangsang proses dalam berpikir terhadap topik yang dipelajari sehingga tercipta kegiatan belajar yang aktif.¹³

¹³ Lativa Qurrotaini et al., "Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Daring.," *Seminar Nasional Penelitian LPMM UMJ*, 2020, 1–7, <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>.

Powtoon merupakan sebuah layanan pembuatan presentasi secara online dengan banyak sebuah fitur animasi menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun serta sebuah efek transisi yang lebih jelas, fitur ini membantu membentuk alur waktu yang mudah. *Powtoon* mudah dalam digunakan pada saat membuat sebuah tampilan dari materi pendidikan sebab guru bisa untuk mengakses dari hampir dari seluruh fitur dalam satu layar. Layanan ini menampilkan sebuah karakter kartun, model kartun serta sebuah objek animasi lainnya yang bagus untuk membuat materi sebuah pembelajaran. Sebab itu, guna merangsang sebuah minat siswa untuk mempelajari suatu bahan ajar, guru harus menyampaikan sebuah materi secara jelas sehingga siswa bisa untuk memahami dan menyerap materi yang disajikan di kelas. Penggunaan materi yang bersifat kreatif yang tepat serta beragam bisa mengatasi sebuah sikap pasif siswa, membangkitkan suatu minat belajar, dan menciptakan kondisi bagi siswa untuk berinteraksi lebih langsung dengan lingkungan dan kenyataan. Media pembelajaran *Powtoon* membuat sebuah pembelajaran konsep yang membosankan serta sulit menjadi mudah serta lebih menyenangkan sebab seorang guru bisa menyajikan konsep dari materi yang diajarkan kepada siswa dalam bentuk dan sebuah fungsi yang menarik. Pendidik cukup memberi sebuah penjelasan tambahan terhadap hal yang tidak begitu dijelaskan dalam sebuah materi pembelajaran *Powtoon*.¹⁴

¹⁴ Ni Putu Mayra Dian Purnami, Ni Wayan Widia Sulianingsih, and Ni Putu Eka Widyantari, "Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi," *Seminar Nasional "Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Strategi Dan Inovasi Pembelajaran,"* no. 1 (2022): 25–31.

Dengan memakai sebuah media pembelajaran video animasi *Powtoon* diharapkan dapat menghilangkan rasa bosan dalam sebuah proses belajar mengajar. Madrasah Aliyah Syi'ar Islam Maibit merupakan lembaga pendidikan di Kabupaten Tuban yang berada di bawah naungan Yayasan Roudlotut Tholibin Ash-Shodiqin. Merupakan lembaga pendidikan yang beradaptasi dengan perkembangan zaman, termasuk menyediakan fasilitas yang sesuai dengan perkembangan terjadi di lingkungan pendidikan.

Melalui observasi awal yang saya lakukan di kelas X MA Syi'ar Islam Maibit saat guru menyampaikan materi dari pembelajaran siswa merasa jenuh dan serta kurang dalam hal memperhatikannya. Masih banyak peserta didik yang merasa jenuh atau bosan ketika pembelajaran berlangsung, kemudian pada observasi selanjutnya ketika guru menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, masih ada beberapa siswa yang merasa jenuh ketika pembelajaran di kelas.

Proses pembelajaran dialogis yang dinamis dan interaktif sulit dicapai jika guru hanya mengandalkan keterampilan berbicaranya tanpa mempertimbangkan aspek strategis lain untuk mempengaruhi siswa. Materi dalam sebuah pembelajaran juga tidak mudah untuk diterima para siswa apabila hanya disajikan dalam bentuk abstrak tanpa menyentuh, mendengar, menggunakan atau setidaknya melihat sesuatu yang ada kaitannya dengan materi pembelajaran. Oleh sebab itu dengan adanya sebuah media pembelajaran seperti *Powtoon* diharapkan para siswa bisa untuk lebih

mudah memahami yang disampaikan seorang guru serta juga dapat menghilangkan rasa jenuh atau bosan ketika proses belajar serta mengajar berlangsung di kelas guna mencapai sebuah tujuan pembelajaran serta dapat meraih seperti yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul : “PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK MEMINIMALISIR KEJENUHAN PESERTA DIDIK DI MA SYI’AR ISLAM MAIBIT RENGEL KABUPATEN TUBAN”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam siswa kelas X MA Syi’ar Islam Maibit Rengel Kabupaten Tuban?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran *powtoon* dapat meminimalisir kejenuhan peserta didik pada saat pembelajaran?

C. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam siswa kelas X MA Syi’ar Islam Maibit Rengel Kabupaten Tuban.

2. Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *powtoon* dapat meminimalisir kejenuhan peserta didik pada saat pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian.

Adapun manfaat yang didapatkan dari sebuah penelitian ini, adalah manfaat teoritis serta manfaat praktis :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pendidikan saat ini dan masa depan.
 - b. Diharapkan dapat dijadikan acuan atau pedoman penelitian selanjutnya untuk mengatasi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi penulis, besar harapan Meningkatkan sebuah pengetahuan dalam menulis ilmiah pada media pembelajaran *powtoon*.
 - b. Bagi Mahasiswa dan Siswa, Hasil penelitian ini dapat dipakai guna menambah sebuah informasi yang baru yang ada kaitannya dengan sebuah analisis dalam penggunaan media pembelajaran *Powtoon* untuk mengurangi kebosanan siswa.
 - c. Bagi pendidik, sebagai sebuah cara guna untuk menguatkan sebuah pembelajaran sehingga proses mempelajari hal baru menjadi lebih efektif. Meningkatkan pengetahuan dari seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran *Powtoon* serta bisa dipakai

seorang guru dalam kegiatan pembelajaran supaya mampu mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dengan baik.

- d. Bagi sekolah, Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan sebuah landasan dalam sebuah penelitian yang selanjutnya dan sebuah sarana menyempurnakan metode dan sarana pembelajaran yang ada.

E. Definisi istilah

Berdasarkan judul “Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meminimalisir Kejenuhan Peserta Didik Di MA Syi’ar Islam Maibit Rengel Kabupaten Tuban” Maka akan dijelaskan beberapa istilah yang terkandung dalam judul, yaitu:

1. Analisis merupakan sebuah penyelidikan peristiwa guna mengetahui suatu keadaan yang sebenarnya. Analisis sebenarnya yang diperlukan guna mengamati sesuatu tentu saja dengan sebuah tujuan untuk memperoleh sebuah hasil akhir dari suatu pengamatan yang telah dilaksanakan.
2. Penggunaan diartikan sebagai proses. Penggunaan adalah pemakaian unsur-unsur yang dapat memudahkan proses pembelajaran.
3. Belajar tentang media Secara terminologi, kata media berasal dari sebuah kata latin “mediium” yang memiliki sebuah perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari sebuah kata “wasaaila” yang memiliki arti mengenalkan pesan dari pengirim kepada

penerima pesan.¹⁵

4. *Powtoon* merupakan sebuah layanan presentasi online dengan beberapa fitur animasi yang sangat keren seperti animasi tulisan tangan, animasi animasi, transisi yang lebih hidup, dan pengaturan timeline yang sangat sederhana.
5. Pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan bagian dari mata pelajaran pendidikan agama Islam di Madrasah Aliyah, khususnya ilmu yang mempelajari tentang karya, selera, dan kreativitas umat Islam pada masa lalu di bidang sosial, budaya, ekonomi, politik dan lainnya
6. Meminimalisir dapat diartikan mengurangi atau sering digunakan untuk menyatakan bahwa sesuatu tidak dapat dihilangkan atau diselesaikan seluruhnya.
7. Kejenuhan secara harafiah yang artinya begitu padat atau lengkap sehingga tidak mengandung apa pun lagi. Selain itu, jenuh juga berarti membosankan.
8. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berupaya mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran pada jenjang, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Siswa adalah anggota masyarakat dan berhak memperoleh pembelajaran formal dan informal pada jenjang pendidikan prasekolah, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.¹⁶

¹⁵ Hisbiyatul Hasanah Rudy Sumuharsono, *Media Pembelajaran*, ed. Dedy Ariyanto (Jember, 2018).

¹⁶ Fendika Prastyo, *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw*, ed. Aditya Kusuma Putra, pertama (Surakarta: 2019, 2019). hal 11

F. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

NO	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Keaslian Penelitian
1.	Penelitian Isnani, Ravita (2023) tentang Eektivitas penggunaan media pembelajaran <i>powtoon</i> dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam di kelas 8 Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Krian Sidoarjo.	Persamaannya media yang digunakan sama yaitu media <i>powtoon</i> sebagai media pembelajaran.	Objek kajian penelitian yaitu eektivitas penggunaan media pembelajaran <i>powtoon</i> dalam meningkatkan motivasi belajar.	Penelitian ini berfokus pada analisis penggunaan media pembelajaran <i>powtoon</i> untuk meminimalisir kejenuhan peserta didik.
2.	Penelitian Kasanah, Alfiyatul (2021) Analisis Penggunaan Media Powerpoint pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk meminimalisir kejenuhan peserta didik kelas VIII dalam belajar di Madrasah Tsanawiyah Al-Muslimun Lamongan.	Persamaannya yaitu sama-sama untuk meminimalisir kejenuhan peserta didik	Objek Kajian penelitian adalah analisis penggunaan media powerpoint pada mata pelajaran akidah akhlak.	berfokus pada analisis penggunaan media pembelajaran <i>powtoon</i> pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk meminimalisir kejenuhan peserta didik.
3	Penelitian Fathullah (2021) Pengaruh Penggunaan Media <i>Powtoon</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di MTsN 5 Bireuen.	Menerapkan media <i>powtoon</i> sebagai media pembelajaran.	Perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah mata pelajaran yang digunakan yaitu Al Qur'an Hadist sedangkan penelitian yang akan dilakukan mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.	Berfokus pada analisis penggunaan media pembelajaran <i>powtoon</i> pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk meminimalisir kejenuhan peserta didik.

G. Sistematika pembahasan

Penulisan skripsi direncanakan di tulis dalam lima bab dengan merinci sebagai berikut.:

1. BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini di uraikan mengapa dilakukan penelitian, terdiri dalam beberapa sub bab; meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalistas penelitian, dan sistematika pembahasan.

2. BAB II Kajian Teori

Berisi tinjauan pustaka atau buku-buku teks yang berisi teori-teori dan hasil dari penelitian terdahulu. Dalam penelitian kualitatif ini keberadaan teori baik yang dirujuk dari rujukan atau hasil penelitian terdahulu, digunakan sebagai penjelasan atau bahan pembahasan hasil penelitian dari lapangan. Atau dengan kata lain dalam penelitian kualitatif ini, peneliti berangkat dari data lapangan dan menggunakan teori sebagai penjelas, dan berakhir pada konstruksi teori baru yang dikemukakan oleh peneliti setelah menganalisis dan menyimpulkan penelitian.

3. BAB III Metode penelitian

Berisi uraian mengenai metode penelitian yang digunakan secara rinci, yakni mnegenai alasan mengapa menggunakan metode

penelitian kualitatif, kapan waktu, dan tempat penelitian, sumber data penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data dalam penelitian analisis penggunaan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk meminimalisir kejenuhan peserta didik di MA Syi'ar Islam Maibit Rengel Kabupaten Tuban.

4. BAB IV Pembahasan

Pada bab ini berisi pembahasan dari penelitian yang telah dilaksanakan, pada bab ini semua hasil dan pembahasan dipaparkan bagaimana penggunaan *powtoon* untuk meminimalisir kejenuhan peserta didik di MA Syi'ar Islam Maibit Rengel Kabupaten Tuban.

5. BAB V Penutup

Pada bab ini merupakan penutup penelitian yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

UNUGIRI