

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk dari usaha dalam mempersiapkan angkatan muda untuk menghadapi dan menyambut adanya perkembangan di zaman universal. Maka dari itu, dalam melaksanakan pendidikan harus dilakukan dengan baik, agar terjadi peningkatan kualitas sumber daya manusia.<sup>1</sup> Pendidikan juga berperan dalam perkembangan dan penyempurnaan masyarakat yang menyeluruh. Begitupun dalam menghadapi perkembangan zaman dan perubahan teknologi yaitu membutuhkan sumber daya manusia yang cerdas dan berkualitas.<sup>2</sup> Kualitas pendidikan juga menjadi salah satu standar bangsa, maka pendidikan menjadi suatu permasalahan yang harus diperhatikan dengan baik dan benar. Salah satu permasalahan yang berdampak pada pendidikan ialah adanya perkembangan teknologi. Hal ini terjadi karena adanya keterkaitan antara perkembangan teknologi dengan pendidikan yang terjadi selama proses pembelajaran. Adapun penjelasannya pada QS. Al-Mujadilah ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ - ١١

---

<sup>1</sup>Teni Nurrita. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat. Vol. 3 (1). Hlm 172.

<sup>2</sup>Joko Minardi & Agus Subhan. 2020. *Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Powerpoint untuk Peningkatan Kompetensi Guru SD*. Jurnal E-Dimas. Vol. 11 (1). Hlm. 97.

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan majelis-majelis, “maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”. (QS. Al-Mujadilah ayat 11).<sup>3</sup>

QS. Al-Mujadilah ayat 11 tersebut menjelaskan adanya keunggulan bagi orang yang mencari ilmu. Ilmu yang didapatkan nanti sebagai sebagai bekal manusia dalam perjalanan, baik di dunia maupun di akhirat. Ayat tersebut juga mengajarkan kepada manusia supaya giat dalam belajar dan mengamalkan ilmu, karena Allah SWT akan mengangkat derajat bagi orang-orang berilmu baik ilmu di dunia maupun di akhirat.<sup>4</sup> Maka dari itu, dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan harus mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan.

Proses pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar. Pada saat proses pembelajaran yang berlangsung siswa turut berperan aktif dan memiliki kesempatan dalam meningkatkan kreativitas dan bakat yang dimiliki. Sehingga bukan guru saja yang berperan aktif pada saat kegiatan belajar dilakukan. Proses pembelajaran juga diartikan sebagai kegiatan yang berkaitan dengan metode, media dan hasil belajar. Metode adalah suatu

---

<sup>3</sup> Thofan Aradika. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Hlm. 3.

<sup>4</sup> Ai Suryati, dkk.2019. Konsep Ilmu dalam Al-Qur'an : Studi Tafsir Surat Al-Mujadillah Ayat 11 dan Surat Shaad Ayat 29. *Al Tadabur : Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*. Vol. 04 (2). Hlm. 222.

aturan sebagai koordinasi bahan ajar dan strategi penyampaian. Media ialah alat yang dimanfaatkan guru sebagai sarana penyampaian materi pendidikan kepada peserta didik.<sup>5</sup> Sedangkan hasil belajar sebagai tolak ukur yang digunakan untuk mengetahui minat dan kemampuan siswa pada mata pelajaran yang disampaikan.<sup>6</sup>

Adapun masalah yang banyak terjadi di dunia pendidikan biasanya berkaitan dengan proses pembelajaran. Permasalahan ini timbul karena siswa cenderung lebih banyak belajar secara teori daripada penerapannya. Hal ini juga bisa menyebabkan turunnya kualitas pembelajaran. Maka kehadiran guru diharapkan bisa mengembangkan kreativitas dan potensi siswa pada saat proses pembelajaran. Sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa bukan hanya dalam bentuk teori, namun peserta didik bisa mempraktekkannya pada masa yang akan datang. Pada proses pembelajaran ini guru membutuhkan media pembelajaran sebagai perantara untuk penyampaian pesan kepada peserta didik.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam penyampaian materi atau pesan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga materi yang disampaikan lebih jelas, dan tujuan pembelajaran yang tercapai dapat efektif dan efisien.<sup>7</sup> Adanya media pembelajaran ini diharapkan pesan atau materi yang akan disampaikan guru menjadi lebih mudah dan memperkaya wawasan siswa. Media pembelajaran juga memberikan ilmu pengetahuan

---

<sup>5</sup> Ragil Dian & Andi Prastowo. 2021. *Pengembangan Media Microsoft Powerpoint Sebagai Penunjang Pembelajaran Daring*. Jurnal Amal Pendidikan. Vol. 2 (1). Hlm. 67.

<sup>6</sup> Teni Nurrita. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat. Vol. 03 (1). Hlm 171-172.

<sup>7</sup> Teni Nurrita. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat. Vol. 03 (1). Hlm 174.

dengan cara menarik minat siswa untuk belajar hal baru. Sehingga pemahaman siswa terhadap materi itu mudah, dan hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih baik.<sup>8</sup> Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video berbasis powerpoint. Karena adanya keterbatasan penggunaan media yaitu siswa tidak boleh membawa laptop dan handphone, maka video pembelajaran ini sebagai perantara untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Pengembangan video materi kingdom animalia berbasis powerpoint ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada siswa kelas X MA Darul Hikmah Tawangsari Tulungagung.

Madrasah Aliyah (MA) Darul Hikmah Tawangsari Tulungagung merupakan sekolah yang berada dalam lingkungan Pondok Modern Darul Hikmah Tawangsari Tulungagung. Pada saat kegiatan pembelajaran yang berlangsung, terdapat suatu permasalahan yaitu adanya keterbatasan penggunaan media yaitu siswa tidak boleh membawa laptop dan handphone. Maka dari itu, penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mendorong dan membantu peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan dengan baik dan tidak ketinggalan akan perkembangan zaman. Selain itu media yang digunakan harus dapat membuat siswa tertarik dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Sehingga hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan perencanaan tujuan pembelajaran.

---

<sup>8</sup> Avivah Dwi & Zaenal. 2022. *Implementasi Media Smartpoli dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran di Era Pandemi*. Jurnal Basicedu. Vol. 6(1). Hlm. 251.

Kingdom animalia menjadi salah satu materi pembelajaran yang dianggap sulit, ada yang tidak dapat dilihat secara langsung, dan kebanyakan menggunakan bahasa asing.<sup>9</sup> Berdasarkan data yang diperoleh, biologi merupakan mata pelajaran yang menyenangkan untuk belajar. Namun siswa mengalami kesulitan pada saat belajar biologi materi animalia ini. Hal ini terjadi karena cakupan materi yang sangat padat, dan adanya keterbatasan media sarana dan prasarana dalam kegiatan praktikum. Selain itu siswa juga kesulitan dalam mempelajari klasifikasi serta ciri-ciri dari kingdom animalia. Apalagi dengan anggota hewan yang cukup banyak, banyak menghafal, dan beberapa hewan tidak dapat dijumpai secara langsung di lingkungan sekitar. Permasalahan ini menjadi pengaruh dalam proses belajar siswa yang berdampak pada rendahnya pemahaman siswa.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengambil dari beberapa referensi dari beberapa penelitian sebelumnya yaitu penelitian oleh Zahratul Fauziyyah pada tahun 2019, dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang”. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penelitian dengan model Borg and Gall ini mendapatkan hasil yang sangat valid.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Sri Astuti & Nuri Dewi. 2018. *Studi Komparasi Round Club dan Tai Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar dan Retensi pada Materi Kingdom Animalia di Kelas X SMAN 1 Sungai Kakap*. Jurnal Bioeducation. Vol. 05 (2). Hlm. 53.

<sup>10</sup>Zahratul Fauziyyah. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penelitian kedua yaitu oleh Siti Musarofa, pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Qur’an dengan Output Youtube”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa video ini sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran yang berlangsung.<sup>11</sup>

Penelitian ketiga yaitu oleh Nisah Turrahmi, dkk. pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Microsoft Office Power Point* Pada Materi Objek IPA dan Pengamatannya untuk SMP Kelas VII”. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media pembelajaran video berbasis Microsoft Office Power Point pada materi objek IPA layak digunakan sebagai media pembelajaran alternative dalam pembelajaran untuk siswa belajar.<sup>12</sup>

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang, peneliti memilih judul **“Pengembangan Video Materi Kingdom Animalia Berbasis Powerpoint Bagi Siswa Kelas X MA Darul Hikmah Tawang Sari Tulungagung”** untuk mengembangkan video berbasis powerpoint pada materi kingdom animalia diharapkan bisa digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran biologi yaitu pada materi kingdom animalia.

---

<sup>11</sup>Siti Musarofah. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Qur’an dengan Output Youtube. Jurusan Pendidikan Fisika. UIN Raden Intan Lampung.

<sup>12</sup>Nisah Turrahmi, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Microsoft Office Power Point pada Materi Objek IPA dan Pengamatannya untuk SMP Kelas VII. Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika dan Teknologi. Vol. 1 (1).

## **B. Perumusan Masalah**

### **1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

Pada penelitian dan pengembangan ini masalah yang diidentifikasi sesuai dengan latar belakang yaitu sebagai berikut.

- a. Belum dilakukannya penelitian terkait pengembangan video materi kingdom animalia berbasis powerpoint bagi siswa kelas X MA Darul Hikmah Tawang Sari Tulungagung.
- b. Adanya keterbatasan media sarana dan prasarana pada kegiatan praktikum, khususnya pada alat dan bahan praktikum.
- c. Cakupan materi pada kingdom animalia tergolong cukup padat menyebabkan siswa kesulitan belajar dan menghafal klasifikasi kingdom animalia.
- d. Pemahaman siswa terhadap materi kingdom animalia tergolong kurang.
- e. Adanya pengembangan video pada materi kingdom animalia berbasis powerpoint ini diharapkan sebagai alternatif tidak dapat dilakukannya pengamatan langsung khususnya kelas invertebrata.

Berikut adalah pembatasan masalah sesuai dengan ruang lingkup pada latar belakang.

- a. Video yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini hanya pada materi kingdom animalia untuk SMA/MA kelas X yang berbasis powerpoint.
- b. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model Sugiyono modifikasi dari Borg and Gall hanya pada tahap ke sembilan.

- c. Subjek pada penelitian dan pengembangan ini dibatasi pada siswa kelas X-B IPA MA Darul Hikmah Tawang Sari Tulungagung.

## **2. Pertanyaan Penelitian**

Berikut adalah beberapa pertanyaan penelitian yang didasarkan pada latar belakang masalah yang diperoleh.

1. Bagaimana proses pengembangan video materi kingdom animalia berbasis powerpoint bagi siswa kelas X MA Darul Hikmah Tawang Sari Tulungagung?
2. Bagaimana tingkat kelayakan pengembangan video materi kingdom animalia berbasis powerpoint bagi siswa kelas X MA Darul Hikmah Tawang Sari Tulungagung?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan video materi kingdom animalia berbasis powerpoint bagi siswa kelas X MA Darul Hikmah Tawang Sari Tulungagung?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan penelitian dan pengembangan berdasarkan rumusan masalah yang diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan video materi kingdom animalia berbasis powerpoint bagi siswa kelas X MA Darul Hikmah Tawang Sari Tulungagung.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan pengembangan video materi kingdom animalia berbasis powerpoint bagi siswa kelas X MA Darul Hikmah Tawang Sari Tulungagung.

3. Untuk mendeskripsikan efektifitas pengembangan video materi kingdom animalia berbasis powerpoint bagi siswa kelas X MA Darul Hikmah Tawangsari Tulungagung.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dari penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Video Materi Kingdom Animalia Berbasis Powerpoint Bagi Siswa Kelas X MA Darul Hikmah Tawangsari Tulungagung adalah sebagai berikut.

1. Tujuan dari pengembangan video materi kingdom animalia berbasis powerpoint adalah sebagai media belajar untuk menunjang wawasan siswa, meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa kelas X-B IPA pada materi kingdom animalia.
2. Produk video berbasis powerpoint yang dihasilkan dilengkapi dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pokok, gambar dan ilustrasi, cuplikan video, rangkuman dan beberapa pertanyaan terkait materi kingdom animalia dalam bentuk kuis.
3. Produk yang dihasilkan berupa video materi kingdom animalia berbasis powerpoint dikembangkan melalui *Microsoft Powerpoint* dan aplikasi *Camtasia 2019* sebagai alternatif media pembelajaran khususnya pada materi kingdom animalia.
4. Desain *powerpoint* meliputi beberapa slide yang berisi judul, pendahuluan, bagian isi, dan bagian penutup.

- a. Judul powerpoint disertai dengan logo UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, identitas pengembang, dan gambar atau animasi terkait materi kingdom animalia.
  - b. Bagian pendahuluan berisi kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.
  - c. Bagian isi meliputi materi kingdom animalia mulai dari ciri-ciri umum, klasifikasi, struktur tubuh, perbedaan, dan peranan dalam kehidupan. Selain itu bagian isi juga memuat beberapa pertanyaan dan cuplikan video terkait kingdom animalia.
  - d. Bagian penutup berisi tentang rangkuman dari materi kingdom animalia yang telah disajikan.
5. Media pembelajaran video berbasis *powerpoint* ini dibuat dengan tema dan perpaduan warna yang semenarik mungkin. Sehingga dapat menarik siswa agar tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
  6. *Microsoft Powerpoint* yang dibuat terdapat gambar atau ilustrasi, cuplikan video dan tema yang sesuai dengan materi yang akan dibahas yaitu kingdom animalia. Hal ini sebagai penunjang siswa dalam memahami materi, meskipun tidak menjumpai secara langsung, siswa bisa membaca, memahami, dan melihat secara langsung mengenai materi yang diajarkan yaitu materi kingdom animalia.

## **E. Kegunaan Penelitian**

Berikut adalah kegunaan penelitian dan pengembangan yang diharapkan nantinya dapat memberi manfaat.

### **1. Kegunaan Teoritis**

Adapun kegiatan teoritis yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan sumbangsih terhadap pembaharuan ilmu pendidikan yaitu pada materi kingdom animalia.
- b. Menjadi sumber refrensi ilmu mengenai media pembelajaran dalam bidang pendidikan.
- c. Menambah ilmu pengetahuan dan bisa diterapkan dalam disiplin ilmu selain dari studi di perguruan tinggi.

### **2. Kegunaan Praktis**

Adapun kegunaan praktis untuk mengantisipasi dan memecahkan suatu permasalahan pada objek yang diteliti adalah sebagai berikut.

#### **a. Bagi Peserta Didik**

Adanya penelitian dan pengembangan ini diharapkan bisa digunakan sebagai sumber belajar untuk mengetahui lebih detail mengenai materi kingdom animalia.

#### **b. Bagi Pendidik**

Adanya penelitian dan pengembangan ini digunakan sebagai masukan bagi pendidik untuk meningkatkan kemampuan. Selain itu

sebagai referensi penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Adanya penelitian dan pengembangan ini diharapkan bisa memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan dan dijadikan sebagai bahan evaluasi.

d. Bagi Peneliti

Adanya penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dan referensi dalam pengembangan di penelitian selanjutnya.

## **F. Penegasan Istilah**

### **1. Penegasan Konseptual**

- a. Pengembangan merupakan proses membuat, memanfaatkan, dan mewujudkan suatu produk atau sistem menjadi kenyataan.<sup>13</sup> Pengembangan disini yaitu pada media pembelajaran video yang berbasis powerpoint. Pengembangan ini sebagai alat bantu dalam penyampaian materi agar lebih efektif dan diharapkan dapat terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa.
- b. Media pembelajaran ialah suatu alat dalam penyampaian materi atau pesan dalam proses pembelajaran.<sup>14</sup> Media pembelajaran yang dipakai

---

<sup>13</sup>Fitri & Edi Supratman. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology*. Jurnal Pengembangan IT (JPIT). Vol. 3 (3). Hlm. 312.

<sup>14</sup>Teni Nurrita. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat. Vol. 3 (1). Hlm 174.

adalah video berbasis powerpoint pada materi kingdom animalia kelas X MA Darul Hikmah Tawang Sari Tulungagung.

- c. Video adalah gabungan antara audio dan visual yang menghasilkan tayangan yang menarik dan dinamis.<sup>15</sup> Video ini berasal dari powerpoint materi kingdom animalia yang dijadikan sebagai video.
- d. *Powerpoint* merupakan *software* atau aplikasi yang dapat menampilkan multimedia yang menarik, kemudahan dalam penggunaan dan cukup murah.<sup>16</sup> Pada penelitian ini *powerpoint* yang digunakan berisikan materi kingdom animalia.

## 2. Penegasan Operasional

- a. Pengembangan merupakan proses membuat dan menghasilkan suatu produk sebagai media pembelajaran yaitu video materi kingdom animalia berbasis powerpoint bagi siswa kelas X MA Darul Hikmah Tawang Sari Tulungagung.
- b. Media pembelajaran merupakan suatu alat dalam menyampaikan pesan berupa materi kingdom animalia siswa kelas X MA Darul Hikmah Tawang Sari Tulungagung berupa video berbasis powerpoint.
- c. Video merupakan suatu gabungan antara audio dan visual yang menghasilkan tayangan berisi materi kingdom animalia yang berasal dari powerpoint.

---

<sup>15</sup> Friendha Yuanta. 2019. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 1 (2).

<sup>16</sup> Khusnul Khotimah. 2019. *Pemanfaatan Powerpoint terintegrasi dengan I-Spring Presenter Sebagai Media Pembelajaran ICT*. Jurnal Eksponen. Vol. 9 (1). Hlm 80.

- d. *Powerpoint* merupakan media pembelajaran berupa aplikasi atau software yang digunakan untuk menyampaikan materi kingdom animalia siswa kelas X MA Darul Hikmah Tawang Sari Tulungagung.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Berikut adalah sistematika pembahasan dalam penulisan penelitian dan pengembangan.

### **1. Bagian Awal**

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak, dan daftar isi.

### **2. Bagian Inti**

#### **a. BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan merupakan bagian yang berisi latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, kegunaan penelitian, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

#### **b. BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Kajian pustaka merupakan bagian yang berisi landasan teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

**c. BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

Metode penelitian dan pengembangan merupakan bagian yang berisi model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, tempat dan waktu penelitian, uji coba produk dan teknik pengumpulan data dan analisis data.

**d. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pembahasan merupakan bagian yang berisi deskripsi proses pengembangan video materi kingdom animalia berbasis powerpoint, tingkat kelayakan video materi kingdom animalia berbasis powerpoint, dan efektifitas video materi kingdom animalia berbasis powerpoint.

**e. BAB V PENUTUP**

Bagian penutup berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan menyajikan uraian secara ringkas dari temuan yang berhubungan dengan masalah penelitian. Sedangkan saran dibuat berdasarkan hasil temuan dan pertimbangan penulis yang ditunjukkan kepada objek penelitian.

**3. Bagian Akhir**

Pada bagian akhir berisi tentang uraian daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.