

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan pesatnya kemajuan zaman, pemanfaatan teknologi menjadi kebutuhan penting dalam berbagai sektor, khususnya di bidang pendidikan. Pendidik dituntut untuk mampu mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas guna membantu dan mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami<sup>1</sup>.

Peran guru di era globalisasi semakin penting, khususnya dalam menanamkan dan memperkuat nilai-nilai kepada peserta didik. Keterbatasan interaksi langsung antara guru dan peserta didik dalam satu ruang belajar tentu berdampak pada respons peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Sebagai seorang pendidik dituntut mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman sehingga proses pembelajaran berlangsung menyenangkan dan interaktif<sup>2</sup>.

Selain itu, guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk mampu memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai berperan penting dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Nihan ERDEMİR and Gonca YANGIN EKŞİ, "The Perceptions of Student Teachers About Using an Online Learning Environment 'Edmodo' in a 'Flipped Classroom,'" *SDU International Journal of Educational Studies* 6, no. 2 (2019): 174–86, <https://doi.org/10.33710/sduijes.638795>.

<sup>2</sup> Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, and Ibrahim Arifin, "Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Era Digital," *Seminar Nasional Dies Natalis 62 1* (2023): 32–37, <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>.

Keberhasilan proses pembelajaran juga tidak terlepas dari peran guru dalam mengelola pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, keterampilan mengajar yang dimiliki guru menjadi salah satu faktor penting agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara optimal<sup>3</sup>.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk mempermudah proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan minat belajar peserta didik<sup>4</sup>. Media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Fiqih di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Materi Fiqih tidak hanya menekankan pemahaman konsep, tetapi juga menuntut kemampuan peserta didik dalam menghubungkan materi dengan praktik kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan ialah *Educandy Game*, yaitu media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang mampu

---

<sup>3</sup> Zulfahmi Lubis and Yasmin Harahap, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web *Educandy* Untuk Peserta didik SMP Cerdas Murni Tembung," *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal* 6, no. 1 (2023): 657–73, <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i1.4753>.

<sup>4</sup> Eka Yusnaldi et al., "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," *Jurnal PEMA : Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 1 (2025): 80–89, <https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.721>.

meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa melalui aktivitas belajar yang menyenangkan. Namun demikian, media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya perlu menarik, tetapi juga harus melalui proses evaluasi yang sistematis untuk memastikan efektivitas, kepraktisan, dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran.

Evaluasi menjadi langkah penting untuk mengetahui apakah media yang digunakan mampu membantu peserta didik memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah guru dalam proses penilaian hasil belajar<sup>5</sup>. Evaluasi media pembelajaran yang melibatkan penilaian ahli, uji coba lapangan, serta evaluasi berkelanjutan dapat meningkatkan kualitas media dan dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik<sup>6</sup>.

Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang melakukan tahap evaluasi dan validasi secara sistematis memiliki pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dan capaian akademik<sup>7</sup>. Selain itu, kajian literatur Aryfien menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif yang

---

<sup>5</sup> Fusvita Sari, "Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa," *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner* 02, no. 03 (2025): 2234–39, <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/view/1145%0A>.

<sup>6</sup> Ahmad Zaenuri and Saepuloh, "Evaluasi Manajemen Media Pembelajaran Pada Madrasah Ibtidaiyah," *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 3, no. 3 (2023): 255–63, <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i3.267>.

<sup>7</sup> Hartika Aulia et al., "The Role of Interactive Learning Media in Enhancing Student Engagement and Academic Achievement," *International Seminar on Student Research in Education, Science, and Technology* 1 (2024): 57–67, <https://journal.ummat.ac.id/index.php/issrectec/article/view/22378>.

dirancang dan dievaluasi dengan baik mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan<sup>8</sup>.

Mata pelajaran Fiqih merupakan bagian dari Pendidikan Agama Islam yang berperan dalam membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai hukum-hukum Islam, mulai dari pengenalan, penghayatan, hingga penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui proses bimbingan, pengajaran, serta latihan yang menekankan pengalaman dan pembiasaan, pembelajaran Fiqih diharapkan mampu menjadi dasar dalam membentuk pandangan hidup peserta didik<sup>9</sup>. Dengan demikian, peserta didik dapat mengamalkan ketentuan syariat Islam sebagai wujud ketaatan dalam menjalankan ajaran agama, baik dalam hubungan dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, maupun lingkungan sekitarnya<sup>10</sup>.

Lebih dari sekedar menyampaikan materi, Guru diharapkan mampu menyajikan pembelajaran Fiqih secara lebih menarik, bermakna, dan relevan dengan keseharian peserta didik. Melalui pendekatan yang tepat, atau menggunakan media pembelajaran yang interaktif, serta kemampuan dalam mengaitkan konsep Fiqih dengan realitas yang mereka alami sehari-

---

<sup>8</sup> Wahyu Noor Aryfien, Idam Ragil Widiyanto Atmojo, and Matsuri, "Interactive Learning Media for Better Learning Outcomes in Elementary School: A Systematic Literature Review," *Mimbar Sekolah Dasar* 12, no. 1 (2025): 132–47, <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.82323>.

<sup>9</sup> Masyhadi, "Implementasi Ilmu Ushul Fiqih Dalam Pembelajaran Siwsa Di Madrasah Ibtidaiyah (MI)," *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 3, no. 2 (2021): 17–30, <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/scholastica/article/view/1061>.

<sup>10</sup> Fauzi Fauzi and Nur Khosiah, "Peningkatan Pemahaman Mata Pelajaran Fiqih Materi Puasa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif," *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. 1 (2023): 37–49, <https://doi.org/10.46773/ibtidaiyah.v4i1.561>.

hari<sup>11</sup>. Misalnya, setelah belajar tentang sujud syukur, sujud tilawah, dan sujud sahwi, peserta didik diharapkan mampu menjelaskan secara lisan apa itu sujud syukur, tilawah, dan sahwi, tetapi juga menjelaskan secara rinci tentang bagaimana tata cara sujud syukur, sujud sahwi, dan sujud tilawah, bacaan doa sujud syukur, sujud tilawah, dan sujud sahwi, mampu mengetahui dasar atau dalil sujud syukur, sujud tilawah, dan sujud sahwi. Dan mampu mengaitkan sujud syukur, sujud sahwi, dan sujud tilawah dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu sarana belajar yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui interaksi langsung serta pemanfaatan teknologi. Bentuk media ini beragam, mulai dari aplikasi berbasis komputer, perangkat lunak pembelajaran, video dan permainan edukatif, hingga platform daring yang mendukung komunikasi dan kerja sama dalam kegiatan belajar.<sup>12</sup> Dalam penerapannya, pembelajaran dengan media interaktif lebih menekankan partisipasi aktif peserta didik, bukan sekedar menerima materi secara pasif. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menghasilkan capaian belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Ilham Abdurrahman et al., "Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Peserta didik Pada Materi Pembelajaran Fikih Di MTs Sirnamiskin Kota Bandung," *At-Tadris: Journal of Islamic Education* 4, no. 2 (2025): 377–89, <https://doi.org/10.56672/0gxp7e08>.

<sup>12</sup> Junika Indar Sawitri et al., "Meningkat Kualitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif," *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 4 (2024): 96–102, <https://doi.org/10.61689/potensi.v1i4.17>.

<sup>13</sup> Bella Tondang et al., "Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas 5 Sekolah Dasar," *ADIBA: JOURNAL OF*

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, media pembelajaran berbasis permainan edukatif maupun media interaktif telah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar peserta didik. Penelitian Mardianto et al. mengembangkan media pembelajaran Fikih berbasis game menggunakan model ADDIE pada materi thaharah di SMP, sedangkan penelitian Saputri dan Qohar menekankan pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran non-PAI. Pada penelitian Zaenuri dan Saepuloh menegaskan pentingnya evaluasi media pembelajaran secara sistematis untuk menjamin kualitas media yang digunakan. Namun demikian, masih terbatas penelitian yang secara khusus mengkaji pengembangan sekaligus evaluasi media pembelajaran berbasis *Educandy Game* pada mata pelajaran PAI materi Fikih di jenjang SMP, terutama yang mengintegrasikan proses pengembangan media dengan evaluasi komprehensif melalui penilaian ahli, uji coba lapangan, dan respon peserta didik dalam konteks sekolah tertentu.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui pengembangan dan evaluasi media pembelajaran PAI materi Fikih berbasis *Educandy Game* yang dirancang khusus bagi peserta didik SMP. Kebaruan tersebut terletak pada pemanfaatan platform *Educandy* sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Fikih, yang masih jarang digunakan dan diteliti pada konteks PAI. Selain itu, penelitian ini tidak hanya

mengembangkan media pembelajaran, tetapi juga melakukan evaluasi secara sistematis dan komprehensif melalui penilaian ahli, uji coba lapangan, dan analisis respon peserta didik untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media. Kebaruan lainnya adalah penerapan media *Educandy Game* pada lingkungan sekolah berbasis Muhammadiyah, sehingga hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan media pembelajaran PAI yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta nilai-nilai keislaman di sekolah tersebut.

Media pembelajaran akan dikembangkan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) model ADDIE secara lengkap, yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, hingga Evaluation*. Pendekatan sistematis ini bertujuan memastikan media pembelajaran yang dikembangkan relevan secara pedagogis serta dievaluasi secara empiris berdasarkan kelayakan dan respon pengguna, dengan demikian media yang dihasilkan tidak hanya bersifat menarik, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Meskipun beberapa studi telah menerapkan model ADDIE pada media pembelajaran lain (misalnya matematika menggunakan *Educandy*) dan berhasil meningkatkan kemampuan peserta didik, fokus materi tersebut berbeda dan belum ada pada konteks Fikih PAI di SMP<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> Dwicahyo, Nurafni, and Kusumah, "Pengembangan Media Pembelajaran *Educandy* Berbasis Games Edukasi Pada Materi Aljabar Untuk Meningkatkan Numerasi Peserta Didik."

Berdasarkan permasalahan tersebut, Solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran interaktif yang mampu mendukung proses pembelajaran peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah pendekatan *Game Based Learning* (GBL), seperti *Educandy*, yang menekankan pemanfaatan elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

*Game-Based Learning* menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran<sup>15</sup>. Dengan media game, peserta didik dapat bereksperimen, berkolaborasi, mengatasi tantangan yang ada dalam pembelajaran Fikih, dan menggabungkan aspek bermain dan belajar secara interaktif agar mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan melekat dalam ingatan.

Permainan ini memberikan manfaat untuk peserta didik dalam mengurangi rasa bosan dan kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung. *Game Educandy* merupakan media pembelajaran edukatif berbasis web yang dapat digunakan untuk menyajikan materi dan latihan soal evaluasi secara variatif serta melatih kecepatan dan ketepatan peserta

---

<sup>15</sup> Nandita Adhys Nur Fadhilah et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Media Nearpod Terhadap Capaian Pembelajaran Pengetahuan Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS Di SMPN 33 Surabaya," *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS* 5, no. 2 (2025): 193–208, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/71445>.

didik dalam menjawab soal. Media ini juga bisa diakses kapan dan di mana saja. Selain itu, tampilan media yang menarik berperan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan serta mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran<sup>16</sup>.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan dan Evaluasi Media Pembelajaran *Educandy Game* Pada Mata Pelajaran Fikih di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat penulis rumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis dan desain media pembelajaran *Educandy Game* pada materi Fikih di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya?
2. Bagaimana pengembangan dan implementasi media pembelajaran *Educandy* pada materi Fikih di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya?
3. Bagaimana evaluasi penggunaan media pembelajaran *Educandy* pada materi Fikih di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

---

<sup>16</sup> Erlinda Nur Rahma Gita and Zaitun, “Pengaruh Media Pembelajaran *Educandy* Terhadap Keaktifan Peserta Didik Kelas 8.2 SMP Labschool FIP UMJ,” *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ* 17, no. 2 (2021): 1821–28, <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index>.

1. Untuk mengetahui bagaimana proses analisis dan desain media pembelajaran *Educandy Game* pada mata pelajaran Fikih di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya.
2. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan dan implementasi media pembelajaran *Educandy Game* pada mata pelajaran Fikih di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya.
3. Untuk mengetahui bagaimana proses evaluasi media pembelajaran *Educandy Game* pada mata pelajaran Fikih di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian teori pembelajaran interaktif berbasis digital, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis game pada mata pelajaran Fikih. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah referensi mengenai pengembangan dan evaluasi media pembelajaran inovatif yang selaras dengan perkembangan teknologi serta menjadi dasar teoritis bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji pengembangan media pembelajaran berbasis game di bidang Fikih.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang variatif dan interaktif bagi guru dalam pembelajaran Fikih. Media pembelajaran berbasis *Educandy Game* dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan materi serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif.

b. Bagi peserta didik

Diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran Fikih, serta mendorong keaktifan dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung.

### **E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Educandy* untuk mata pelajaran Fikih kelas 8 di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya. Produk tersebut dikembangkan sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis website *Educandy* dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi Fikih. Media *Educandy* ini memiliki tiga fitur utama, yaitu *word*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Pada setiap fitur utama memiliki berbagai jenis bentuk soal, jadi pendidik harus menentukan jenis soal yang akan digunakan untuk evaluasi pembelajaran sebelum memasukkan soal kedalam aplikasi *Educandy*.

Materi pembelajaran ini disusun sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dasar Fikih yang berlaku, dengan penyajian yang menarik melalui permainan edukatif di platform *Educandy* yang mudah diakses melalui perangkat smartphone maupun computer. Produk ini juga dirancang responsif agar dapat digunakan kapan saja dan dimana saja dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik tingkat SMP. Dengan demikian, media pembelajaran *Educandy Game* ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Fikih secara efektif dan efisien.

#### **F. Asumsi Pengembangan**

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai memiliki peran penting untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran fikih berbasis *Educandy* harus dirancang dan dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Melalui pemanfaatan media *Educandy*, materi Fikih yang selama ini cenderung bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih menarik dan variatif, sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan lebih optimal.

Pemanfaatan media permainan *Educandy* dalam pembelajaran Fikih diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta mendorong keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun asumsi pengembangan yang dapat diperoleh melalui penggunaan media pembelajaran *Educandy* antara lain sebagai berikut:

- a. Mendorong aktivitas belajar peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dengan memanfaatkan media pembelajaran *Educandy*.
- b. Membantu keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran Fikih melalui penyajian materi dalam bentuk permainan edukatif.
- c. Memberikan alternatif media pembelajaran bagi guru yang dapat digunakan untuk mendukung penyampaian materi Fikih serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Untuk mengetahui gambaran isi skripsi secara garis besar, maka penulis sajikan sistematis penulisan sebagai berikut:

**BAB I** Pendahuluan: pada bab ini didalamnya terdapat Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian (secara teoritis dan secara praktis), spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi pengembangan dan Sistematika penulisan.

**BAB II** Tinjauan Pustaka: pada bab ini penulis memaparkan landasan teori yang mencakup teori media pembelajaran, teori game edukasi (*Educandy*), teori pembelajaran Fikih, teori pemahaman peserta didik, dan indicator pemahaman peserta didik. Dan penelitian terdahulu yang relevan

**BAB III** Metode Penelitian: pada bab ini peneliti menjelaskan terkait metode penelitian yang dipilih yaitu menyebutkan model pengembangan, prosedur pengembangan ADDIE, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan

sampel, jenis data dan sumber data, Teknik pengumpulan data, Teknik analisis data, dan uji keabsahan data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan: pada bab ini peneliti sudah melakukan penelitian dan membuat media pembelajaran yang di kembangkan dimana akan di jelaskan di bab ini yang terdiri dari deskripsi media pembelajaran *Educandy* yang dikembangkan, menunjukkan hasil uji coba media (validasi ahli, uji coba terbatas, uji coba lapangan), menganalisis peningkatan pemahaman peserta didik dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Saran: bab terakhir yang akan dilalui oleh penulis yaitu membuat kesimpulan dari hasil penelitian pada bab sebelumnya, dan memberikan saran untuk pengembangan selanjutnya.

Lampiran: dengan melampirkan instrument penelitian, dokumentasi pengembangan media, dan data hasil uji coba

