TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i4.3187

MENGUKUR TINGKAT PENERIMAAN DAN KEPUASAN SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN PAI DENGAN MODEL HANNAFIN DAN PECK

Measuring Student Acceptance and Satisfaction Towards PAI Learning Using the Hannafin and Peck Model

Mulyawan Safwandy Nugraha[1], Yusup Hamdani Bakhtiar[2], Ujang Dedih[3]
UIN Gunung Djati Bandung
mulyawan@uinsgd.ac.id; yusuphamdani703@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 4, 2024	Jun 7, 2024	Jun 10, 2024	Jun 13, 2024

Abstract

In the era of the industrial revolution 4.0, everything is digital. Children are no strangers to gadgets. So parents and educators must try extra hard so that gadgets can become a medium for learning and learning for children. Educators must be smart and creative in choosing learning models or methods that will be applied to students at school, as well as in Islamic Religious Education learning. Teachers are required to be creative and innovative in developing learning models or methods. The approach used in this study is a qualitative approach that aims to understand the phenomena experienced by the research subjects. The Hannafin and Peck model is a teaching design model consisting of three phases, namely the needs analysis phase, the design phase, and the development and implementation phase. Advantages: This model can produce learning products because it is product-oriented. The model performs assessment and iteration at each phase. Identifying gaps in the first stage can help the analysis stage. The downside: This model can only be used for certain (uncommon) problems. More inclined to media creation.

Keyword: Learning Effectiveness, learning Islamic Religious Education, The Hannafin, Peck Model

Jurnal Tsaqofah is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak : Di era revolusi industri 4.0, segala sesuatunya serba digital. Anak-anak sudah tidak asing lagi dengan gadget. Sehingga orang tua dan pendidik harus berusaha ekstra keras agar gadget bisa menjadi media belajar dan belajar bagi anak. Pendidik harus pandai dan kreatif dalam memilih model atau metode pembelajaran yang akan diterapkan pada siswa di sekolah, maupun dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Guru dituntut kreatif dan inovatif dalam mengembangkan model atau metode pembelajaran. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian. Model Hannafin dan Peck merupakan model desain pengajaran yang terdiri dari tiga fase, yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi. Keunggulan: Model ini dapat menghasilkan produk pembelajaran karena berorientasi pada produk. Model ini melakukan penilaian dan pengulangan pada setiap fase. Identifikasi kesenjangan pada tahap pertama dapat membantu tahap analisis. Sedangkan kelemahannya: Model ini hanya dapat digunakan untuk permasalahan tertentu (tidak umum). Lebih condong pada penciptaan media.

Kata Kunci: Efektivitas Pembelajaran, pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Model Hannafin dan Peck

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor dan merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia menjalani kehidupan. Pendidikan juga merupakan aspek utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat menentukan keberadaannya dimasa yang akan datang. Masa dahulu untuk menguasai dunia, manusia menggunakan otot sebagai senjatanya, namun sekarang untuk menguasai dunia dengan menggunakan ilmu pengetahuan (Khasana et al., 2018).

Pendidikan memberikan kesempatan untuk belajar dalam segala hal. Pendidikan akan membawa kita kearah yang lebih baik. Salah satunya dengan belajar. Menurut Geoch menyatakan "*Learning is a change in performance as a result of practice"*. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seharihari oleh setiap orang terutama siswa (Heriyanto, 2011). Kegiatan belajar tidak hanya dapat dilakukan disekolah akan tetapi dimana saja, baik di rumah atau di tempat umum. Dalam belajar yang terpenting adalah proses, karena proses inilah yang menentukan tujuan belajar akan tercapai atau tidaknya. Ketercapaian dalam proses belajar mengajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut baik yang menyangkut perubahan bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Teori belajar kognitif yang berakar pada teori pemrosesan informasi merupakan landasan dari pengembangan visualisasi. Ide dasar dari teori beban kognitif adalah bahwa kapasitas kognitif dalam memori kerja terbatas, sehingga jika beban belajar terlalu banyak, maka pembelajaran akan terhambat *de Jong* (de

Jong, 2010). Dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode/teknik serta media pembelajaran (Yazid et al., 2020).

Dengan adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran. Dengan tersedianya media pembelajaran, guru sebagai pendidik dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim emosional yang sehat diantara peserta didik. Bahkan media pembelajaran ini selanjutnya dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Dengan demikian ide yang abstrak dan asing, sifatnya menjadi konkrit dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Jika media pembelajaran ini dapat di fungsikan secara tepat dan proporsional, maka proses pembelajaran akan dapat berjalan efektif, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang dibuat juga harus mempertimbangkan tentang karakteristik peserta didik (Solehudin, 2019).

Dapat diketahui bahwa masa anak-anak adalah masa bermain. Permainan yang menarik akan membuat mereka merasa senang. Menikmati bermain dalam permainan maupun meciptakan sebuah permainan dengan beragam peraturan itu adalah sikap anak - anak yang tidak perlu dikhawatirkan. Menurut Meggit (2013:215), menyatakan bahwa seorang anak belajar untuk menyesuaikan perilakunya setelah mendapat apresiasi dan hukuman (Khasana et al., 2018). Belajar sambil bermain merupakan suatu manfaat tersendiri bagi perserta didik, mereka tidak hanya bermain dan bersenang-senang saja tetapi mereka juga dapat belajar dari sebuah permainan, yaitu dengan sebuah media pembelajaran dengan sistem permainan (Gogik, 2023).

Model atau metode dalam pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Model tersebut harus bisa menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi/IPTEK pada zaman itu. Agar peserta didik dapat dididik dengan tepat karena menggunakan model atau metode pembelajaran yang tepat dan juga menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK.

Apalagi pada zaman sekarang eranya revolusi industry 4.0 yang semuanya sudah serba digital. Anak anak sudah akrab dengan gadget. Sehingga orang tua dan guru harus berusaha ekstra keras agar gadget itu dapat menjadi media belajar dan pembelajaran bagi anak-anak.

Dunia pendidikan harus mengikuti perkembangan IPTEK yang semakin hari semakin inovatif dan kreatif. Agar mampu menyediakan output yang berkualitas dan tidak kalah saing dengan output siswa yang sudah maju satu langkah dalam mempraktikkan IPTEK di era yang sudah canggih ini, maka guru harus memikirkan inovatif dan media apa yang cocok untuk setiap pembelajaran yang diajarkan (Ponza et al., 2018).

Model atau metode pembelajaran itu banyak sekali, guru atau pendidik harus pandai dan kreatif dalam memilih model atau metode pembelajaran yang akan diterapkan kepada peserta didik di sekolah. Begitupun dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Guru-guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan model atau metode pembelajaran.

METODE

Menurut jenisnya penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dimana peneliti harus mengunakan diri sebagai instrumen kunci sebagai pengumpul data penelitian. Dan berupaya menggali informasi yang sesuai dengan fokus penelitian melalui respoden, peneliti diharapkan fleksibel dan reflektif serta tetap mengambil jarak. Menurut Hadari Nawawi bahwa penelitian kualitatif penelitian yang bersifat atau memiliki karakteristik, bahwa datanya dinyatakan dalam keadaan sewajarnya atau sebagaimana adanya (natural setting), dengan tidak dirubah dalam bentuk symbol-simbol atau bilangan (Nawawi, 2020). Pada hakekatnya penelitian kualitatif ini digunakan karena tiga pertimbangan, yaitu: (1) menyesuaikan metode kualiatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda; (2) metode ini menyajikan secara langsuang hubungan antara peneliti dan informan; dan (3)metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman, pengaruh bersama dari terhadap pola-pola yang dihadapi (Lexy J. Moleong, 2019).

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan *kualitatif*, yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, pandangan, motivasi, tindakan sehari hari, secara holistik dan dengan metode deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa (naratif) pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Pendekatan ini digunakan agar data yang diperoleh adalah data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari irforman serta dokumen atau perilaku yang diamati. Penyelidikan kualitatif akan mencari dan mendapatkan data yang alami (natural) berangkat dari realitas dan memphoto-copy apa adanya disebut proktayal, yaitu semua elemen-elemen data diangkatnya (Abdul

Manab, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Hannafin and Peck ialah model desain pengajaran yang terdiri dari tiga fase, yaitu fase analisis keperluan, fase desain, serta fase pengembangan dam implementasi (Nadzir, 2023). Dalam model ini, penilaian dan pengulangan perlu dijalankan dalam setiap fase. Model ini adalah model desain pembelajaran berorientasi produk.

Fase pertama dari model Hannafin and Peck adalah analisis kebutuhan. Fase ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran termasuklah di dalamnya tujuan dan objektif media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran. Setelah semua keperluan diidentifikasi Hannafin dan Peck menekankan untuk menjalankan penilaian terhadap hasil itu sebelum meneruskan pembangunan ke fase desain (Adi Pratomo & Agus Irawan, 2015).

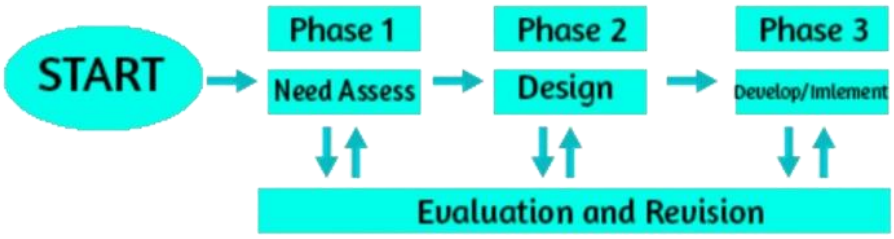
Fase yang kedua dari model Hannafin and Peck yaitu fase desain. Di dalam fase ini informasi dari fase analisis dipindahkan ke dalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Hannafin and peck menyatakan fase desain bertujuan untuk mengidentifikasikan dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut (Suryana et al., 2014).

Salah satu dokumen yang dihasilkan dalam fase ini adalah dokumen *story board* yang mengikuti urutan aktifitas pengajaran berdasarkan keperluan pelajaran dan objektif media pembelajaran seperti yang diperoleh dalam fase analisis keperluan. Seperti halnya pada fase pertama, penilain perlu dijalankan dalam fase ini sebelum dilanjutkan ke fase pengembangan dan implementasi.

Fase ketiga dari model Hannafin and Peck yaitu fase pengembangan dan implementasi. Hannafin dan Peck mengatakan aktivitas yang dilakukan pada fase ini adalah penghasilan diagram alur, pengujian, serta penilaian formatif dan penilaian sumatif (Sudarmika et al., 2018). Dokumen story board akan dijadikan landasan bagi pembuatan diagram alur yang dapat membantu proses pembuatan media pengajaran. Untuk menilai kelancaran media yang dihasilkan seperti kesinambungan link, penilaian dan pengujian

dilaksanakan pada fase ini. Hasil dari proses penilaian dan pengujian ini akan digunakan dalam proses pengubahsesuaian untuk mencapai kualitas media yang dikhendaki.

Model Hannafin and Peck menekankan proses penilaian dan pengulangan harus mengikutsertakan proses-proses pengujian dan penilaian media pembelajaran yang melibatkan ketiga fase secara berkesinambungan (Yuli Yanti et al., 2020). Lebih lanjut Hannafin and Peck menyebutkan dua jenis penilaian yaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif adalah penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media sedangkan penilaian sumatif dilakukan setelah media telah selesai dikembangkan (Kustandi & Darmawan, 2020).



Ket. Model pengembangan Hannafin & Peck (Meo, 2019)

Konseptual model hannafin and peck

Model ini berorientasi pada produk, artinya model desain hannafin and peck bisa menghasilkan media pembelajaran, seperti; video pembelajaran, multimedia pembelajaran, dan modul. Model-model yang tergolong sebagai model yang berorientasi pada produk biasanya ditandai dengan empat asumsi pokok yaitu: (Metode & Dan, 2015)

a. produk atau program pembelajaran memang sangat diperlukan,
b. produk atau program pembelajaran baru memang perlu diproduksi,
c. produk atau program pembelajaran memerkukan proses uji coba dan revisi,
d. produk atau program pembelajaran dapat digunakan hanya dengan bimbingan dari fasilitator.

Dalam model ini, penilaian dan pengulangan perlu dijalankan dalam setiap fase.

Kelebihan dan kelemahan model hannafin and peck

a. Kelebihan

1) Model ini bisa menghasilkan sebuah produk pembelajaran karena berorientasi pada produk.
2) Model ini melakukan penilaian dan pengulangan pada setiap fase.
3) Adanya identifikasi kesenjangan pada fase pertama yang dapat membantu tahap analisis.

b. Kelemahan

1) Model ini hanya dapat digunakan untuk masalah tertentu (tidak umum).
2) Lebih condong dalam pembuatan media.

KESIMPULAN

Model Hannafin dan Peck merupakan model desain pengajaran yang terdiri dari tiga fase, yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi. Keunggulan: Model ini dapat menghasilkan produk pembelajaran karena berorientasi pada produk. Model ini melakukan penilaian dan pengulangan pada setiap fase. Identifikasi kesenjangan pada tahap pertama dapat membantu tahap analisis. Sedangkan kelemahannya: Model ini hanya dapat digunakan untuk permasalahan tertentu (tidak umum). Lebih condong pada penciptaan media.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Manab. (2015). Penelitian pendidikan pendekatan kualitatif. In *Kalimedia* (Vol. 17).

Adi Pratomo, & Agus Irawan. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal POSITIF*, *1*(1), 14–28.

de Jong, T. (2010). Cognitive load theory, educational research, and instructional design: Some food for thought. *Instructional Science*, *38*(2), 105–134. https://doi.org/10.1007/s11251-009-9110-0

Gogik, B. (2023). *Belajar sambil bermain dalam meningkatkan psikomotorik anak tk di sekolah maitreyawira*. *10*(1), 149–159.

Heriyanto, D. (2011). Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Metode Jigsaw Pada Siswa Kelas XI IPS3 SMA Negeri 1 Cepogo Boyolali Semester 1 Tahun Pelajaran 2010/2011 Djoko Heriyanto. *Publikasi Ilmiah*, 29–39.

Khasana, I. N., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan media monopoli

dengan model Hannafin dan Peck mata pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, *6*(2), 203–211. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20292

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.

Lexy J. Moleong, D. M. A. (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi). PT. Remaja Rosda Karya. *Https://Doi.Org/10.1016/j.Carbpol.2013.02.055*, *95*(1), 100–106.

Meo, M. (2019). MEMBENTUK NILAI-NILAI KARAKTER. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *6*, 167–176.

Metode, M., & Dan, H. (2015). *Model Desain Pembelajaran Hannafin & Peck* (Issue 1).

Nadzir, H. N. (2023). Pengembangan E-Modul Menggunakan Model Hannafin and Peck pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, *3*(1), 47–55. https://doi.org/10.23887/jmt.v3i1.58570

Nawawi, H. (2020). *Penelitian Terapan*. Gajah Mada University Press.

Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, *6*(1), 9–19.

Solehudin, T. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Prezi Berbasis Cloud Pada Materi PAI Bahasan Abbasiyah. *Computer Based Information System Journal*, *7*(2), 1–9. https://doi.org/10.33884/cbis.v7i2.1319

Sudarmika, K. B., Parmiti, D. P., & ... (2018). Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech …*, *6*(1), 20–29. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20259

Suryana, I. M., Suharsono, N., & Kirna, dan I. M. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Cetak Memggunakan Model Hannafin & Peck. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Teknologi Pembelajaran (Volume 4 Tahun 2014)*, *4*, 1–1.

Yazid, M., Kudsiah, M., Apriana, D., & Sulastri, A. (2020). Sosialisasi Media Pembelajaran untuk Guru Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Dimaswadi*, *1*(1), 27–30.

Yuli Yanti, I., Pudjawan, I. K., & Wayan Suwatra, I. I. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Model Hannafin Anf Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Technology*, *4*(1), 67. https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24094