

Eksplorasi Model Hannfin and Peck Sebagai Alternatif Pendekatan Pembelajaran Inovatif pada Mata Pelajaran PAI di Sekolah Dasar

Gina Nurul Shobarina^{1✉*}, Tarsono^{2✉}, Mulyawan Safwandy Nugraha^{3✉}

¹²³Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

Email : ginansofficial@gmail.com¹, tarsono@uinsgd.go.id², mulyawan@uinsgd.ac.id³

Received: 2024-06-07; Accepted: 2024-08-05; Published: 2024-08-31

Abstrak

This research aims to analyze the exploration of the Hannafin and Peck model as an alternative innovative learning approach in PAI subjects. The Hannafin and Peck model is a learning design model that consists of three phases. 1) requirements analysis phase, 2) design phase, 3) development and implementation phase. This model is product-oriented, usually learning media such as learning videos, learning multimedia, or modules. This research uses a qualitative approach with a 4D development model (define, design, develop, and disseminate) aimed at producing or perfecting certain products, and testing the effectiveness of these products.

The result obtained show that this model is considered good and effective if implemented as an alternative innovative learning approach, because it is an update to existing learning models. However, the expected results have not yet reached a perfect level because of the various challenges and phase that must be passed. The products produced are in the form of modules (printed teaching materials), learning videos, and students making the Palestinian flag as a form of empathy and sympathy for Muslim countries. Apart from that, the strategy used is picture and picture as a learning model for prayer movement teaching materials.

Keywords: *Learning Model; Hannfin and Peck; Innovative Learning*

Abstraksi

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis eksplorasi model Hannafin and Peck sebagai alternatif pendekatan pembelajaran inovatif pada mata pelajaran PAI. Model Hannafin dan Peck adalah model desain pembelajaran yang terdiri dari tiga fase. 1) fase analisis keperluan, 2) fase desain, 3) fase pengembangan dan implementasi. Model ini berorientasi pada produk, biasanya media pembelajaran seperti video pembelajaran, multimedia pembelajaran, atau modul. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop, and disseminate*) bertujuan untuk menghasilkan atau menyempurnakan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Hasil yang diperoleh bahwa model ini dinilai baik dan efektif apabila diimplementasikan sebagai alternatif pendekatan pembelajaran inovatif, karena sebagai pembaruan model pembelajaran yang ada. Hanya saja, hasil yang diharapkan memang belum mencapai taraf sempurna karena ragam tantangan dan fase yang harus dilewati. Produk yang dihasilkan berupa modul (bahan ajar cetak), video pembelajaran, dan pembuatan bendera Palestina yang dilakukan oleh siswa sebagai bentuk empati dan simpati terhadap

Negara muslim. Selain itu, strategi yang digunakan ialah picture and picture sebagai model pembelajaran untuk materi ajar gerakan shalat.

Keywords: *Model Pembelajaran; Hannfin and Peck; Pembelajaran Inovatif*

INTRODUCTION

Pendidikan Agama Islam memiliki peran sentral dalam membentuk karakter dan moral siswa. Oleh karena itu, perkembangan model pembelajaran yang efektif menjadi krusial untuk memastikan pemahaman yang mendalam terhadap ajaran agama Islam. Doktrin masyarakat menguak bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dipandang tidak berubah sejak masa Rasulullah Saw hingga zaman sekarang. Materi yang diperoleh siswa sejak tingkat SD/MI sampai Perguruan Tinggi merasa tak ada ubahnya, apalagi jika disampaikan dengan metode, media, dan model pembelajaran yang membosankan, membuat jenuh hingga tak risau lagi untuk siap tidak memperhatikan, sama halnya dengan menganggap mudah materi PAI, padahal implementasinya setiap hari bahkan setiap saat dalam ragam kegiatan.

Saat ini, pendidikan Islam menghadapi tantangan signifikan akibat kemajuan teknologi yang canggih, terutama seiring dengan bergulirnya revolusi industri 4.0. Tantangan pendidikan Islam belum sepenuhnya teratasi karena dampak dari perubahan zaman ini. Dunia pendidikan Islam kini harus dihadapkan kembali dengan hadirnya kemajuan teknologi era 5.0. maka, perlunya pengembangan untuk memenuhi kebutuhan PAI dari berbagai aspek, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta mengintegrasikannya dalam kurikulum Sekolah Dasar. Kebutuhan tersebut menjadi semakin mendesak karena tantangan dalam dunia pendidikan pada era society 5.0 yang menuntut agar lembaga pendidikan, termasuk Sekolah Dasar mampu menghasilkan lulusan yang responsif terhadap teknologi. (Santoso et al., 2023)

Robbins mendefinisikan “*A model is an abstraction of reality, a simplified representation of some real word phenomenon*”. Bermakna bahwa model sebagai bentuk representasi dari beberapa fenomena yang ada dalam dunia nyata. Gustafson dan Branch menegaskan urgensi model dalam pembelajaran dapat membantu untuk membentuk konsepsi representasi dari realitas dan menyederhanakan hal yang kompleks, serta mengembangkan sarana operasional dan teknik penerapan suatu metode. Soekamto dan Udin Sarifudin berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan suatu struktur konsep yang menunjukkan langkah-langkah sistematis dalam merancang pengalaman belajar untuk mencapai hasil pembelajaran tertentu. Model ini berperan sebagai panduan bagi perancang desain pembelajaran dan pengajaran dalam merencanakan serta melaksanakan kegiatan pembelajaran. (Setiani & Priansa, 2015)

Peneliti melakukan penelitian di SD Rakhmatullah, Jl. Geoasri Sindanglaya, Kec. Cimenyan, Kab. Bandung, Jawa Barat. Pertimbangannya ialah, bahwa sekolah tersebut sudah berdiri sejak lama, yakni 2016. Sekolah berkembang dan maju dengan sangat baik. Namun terjadi kemunduran hingga pada akhirnya tahun 2023 dimulai kembali dari 0. Maka dari itu, pendidik dan tenaga pendidik yang ada pada saat ini harus senantiasa melakukan upgrade dan update agar sekolah berkembang kembali, dan menepis image buruk dari masyarakat.

Diantara permasalahan yang timbul di Sekolah Dasar Rakhmatullah ini ialah implementasi model pembelajaran yang membosankan, sehingga minat dan motivasi siswa menurun. Hal ini diperlukan adanya eksplorasi baru terkait model pembelajaran, agar gairah siswa dalam belajar meningkat. Sekolah ini menerima ABK meski memang tidak menyediakan fasilitator khusus ABK. Di setiap level kelasnya, setidaknya ada seorang ABK. Hal ini menimbulkan adanya kesenjangan pertemanan antar siswa yang berkebutuhan khusus dengan siswa normal. Maka, strategi dan pendekatan inovatif mesti diupayakan untuk meminimalisir hal demikian terjadi dalam kurun waktu yang lebih panjang lagi. Pendidik yang berstatus *fresh graduate* sehingga minim pengalaman mengajar, menjadi ihwal yang perlu diperhatikan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diupayakan lah sebuah alternatif pendekatan inovasi untuk

menghasilkan perubahan dan perkembangan ke arah yang lebih baik. Salah satu diantaranya ialah eksplorasi model Hannafin and Peck, yang berorientasi pada produk.

Seiring waktu berlalu, kurikulum yang terus mengalami perubahan secara signifikan, konten dan konteks PAI diperbarui secara kontinu, menjadi sebuah tantangan untuk mengevaluasi kemampuan diri dalam memberikan kesan terbaik bagi dunia pendidikan di Indonesia. Dengan hadirnya ragam desain model pembelajaran diharapkan mampu menjadi alternatif pendekatan pembelajaran Inovatif bagi materi PAI. (Abas et al., 2024) Eksplorasi terhadap model Hannafin and Peck pada mata pelajaran PAI diharapkan dapat membuka ruang untuk pengembangan kurikulum yang lebih dinamis dan lebih responsif terhadap kebutuhan siswa. Melalui pendekatan ini, diharapkan pembelajaran PAI dapat menjadi lebih interaktif, menumbuhkan pemahaman yang holistik terhadap ajaran agama, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. (Ahmad, 2017)

Adapun penelitian yang relevan diantaranya ialah artikel dengan judul Pengembangan media ular tangga mata pelajaran PAI bagi siswa SD di Lampung Timur, setelah melewati 3 tahapan model Hannafin and Peck, hingga melibatkan validator dan uji coba kelayakan, menegaskan bahwa media ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang baru sehingga siswa tertarik untuk belajar lebih giat lagi dan prestasi belajar meningkat. Permainan ini menggunakan dadu, bidak, dan bidangnya yang berbentuk persegi bergambar ular dan tangga, serta kartu pertanyaan yang dirancang secara khusus terkait pendidikan. (Nursafitri et al., 2023) Adapula penelitian yang berjudul Pengembangan Konten Materi Shalat Siswa SD dengan Prezi Video, jenis penelitiannya menggunakan R&D dengan model Hannafin and Peck serta telah melalui ketiga tahapannya. Penelitian ini menghasilkan materi pembelajaran shalat untuk siswa SD melalui Prezi Video, berpotensi menjadi sarana pembelajaran PAI. Fokusnya adalah penjelasan mengenai bacaan dan tata cara shalat subuh. (Mulyadi & Ruhiat, 2022)

Dari hasil penelitian yang relevan menunjukkan persamaan dan perbedaan, yakni kesamaan model Hannafin and Peck yang diimplementasikan, dan media yang berbeda, baik itu hasil rancangan teknologi secara langsung atau bukan. Dalam upaya menghadirkan dan menyempurnakan produk yang menunjang pembelajaran ini disesuaikan dengan kebutuhan setiap sekolah atau level. Kemampuan siswa dalam berkarya dan menggunakannya, serta perlu adanya uji validitas dan kelayakan produk dibawah bimbingan fasilitator.

Berdasarkan paparan yang telah disajikan, artikel ini bertujuan untuk menggali peluang eksplorasi model Hannafin and Peck sebagai alternatif pendekatan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Dengan merinci konsep-konsep utama model ini, memberi landasan teoretis yang kuat untuk mendukung implementasi praktis dalam konteks pembelajaran agama Islam di tingkat pendidikan.

RESEARCH METHODOLOGY

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop, and disseminate*) bertujuan untuk menghasilkan atau menyempurnakan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Fajri & Taufiqurrahman, 2017) Penelitian ini mendefinisikan bagaimana kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Kemudian mendesain atau merancang prototipe modul serta video pembelajaran. Pengembangan dilakukan untuk menyempurnakan serta mengimplementasikan hingga tahap penyebaran.

Penelitian ini dilakukan pada hari Selasa, 07 November 2023 yang berlokasi di SD Rakhmatullah, Jl. Geoasri Sindanglaya, Kec. Cimenyan, Kab. Bandung, Jawa Barat, Kode Pos 40195. Teknik pengambilan data melalui observasi penerapan model Hannafin and Peck di level 2, wawancara kepada kepala sekolah, seorang guru PAI, dan seorang siswa kelas 2 dari 8 orang siswa disertai studi dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati hasil implementasi model Hannafin and Peck sebagai alternatif pendekatan pembelajaran mata pelajaran PAI. (Octaviana et al., 2022)

RESULTS AND DISCUSSION

A. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Rakhmatullah Bandung

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas 2 Sekolah Dasar Rakhmatullah, melalui observasi ditemukan bahwa guru menetapkan tujuan pembelajaran dengan jelas, berkaitan dengan materi PAI yang hendak diajarkan. Hal ini berlandaskan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, akan kebutuhan dan minat siswa, serta menyisipkan sikap-sikap seperti simpati, empati, toleransi dan hikmah yang dapat dipetik dibalik keadaan yang terjadi, Free Palestine misalnya. Sedangkan tujuan pembelajaran dapat diukur dan tercapai melalui model Hannafin and Peck, dikarenakan model ini menghasilkan produk atau program dengan melewati beberapa fase, hingga implementasi. Dengan adanya buah karya ini, dapat meninjau sejauh mana siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran. Pembuatan bendera Palestina, contohnya.

Di Sekolah Dasar Rakhmatullah ini, apabila dikatakan dapat diserupakan dengan sistem privat atau les Bimba AIUEO. Mengapa? Karena pemilihan, pengaturan, dan pemanfaatan sumber belajar disesuaikan dengan kemampuan siswa, dan mendukung pemahaman siswa terhadap konsep-konsep PAI. Di level 2, ada contoh mewarnai dan mengisi tugas dalam selembar kertas yang diberikan oleh guru mengenai Rukun Islam. Adapun sistem pengembangan materi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan karakteristik siswa melalui visi yang sama dengan misi yang berbeda. Misal, visi atau tujuannya sama mengenai pemahaman dan praktik shalat, sehingga penyusunan materi yang sistematis ini dapat memudahkan pemahaman siswa, baik dari segi tatacara gerakan atau bacaan.

Setelah guru menganalisis karakteristik siswa, dan hal itu kemudian guru melakukan pengembangan materi pembelajaran yang relevan. Diantaranya ialah pembuatan modul bahan ajar, (Westomi et al., 2018) kemudian pembuatan video pembelajaran. (Sofiani, 2021) Kedua produk ini berupa bahan ajar cetak dan digital. Tentunya sudah melewati ketiga tahap model Hannafin and Peck ini. Hasilnya bahwa siswa antusias dan konsentrasi dalam belajar, karena siswa memiliki pusat perhatiannya tersendiri. Tidak ada yang merasa tertinggal jauh daripada teman-temannya hanya karena ia belum mencapainya, namun setiap siswa memiliki tracknya masing-masing.

Dinas memberikan 1 laptop untuk 1 siswa SD dan dibawa pulang ke rumah. Sehingga pemanfaatan dan pemerataan teknologi ini dapat dirasakan oleh semua siswa dalam proses pembelajaran, hal ini berada di luar kendala faktor kecukupan ekonomi keluarga. Adapun media lainnya yaitu ada proyektor, yang biasa digunakan untuk memutar film atau video kisah dan inspiratif, khususnya dalam mencapai tujuan pembelajaran kisah-kisah dalam sejarah peradaban Islam. Model Hannafin and Peck yang apabila diterapkan dapat mengisi dan membangkitkan antusiasme siswa karena adanya produk atau program yang dirasa hadir sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Adapun pemilihan metode yang sesuai dengan

model Hannafin and Peck ini, disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan siswinya serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Di SD Rakhmatullah ini terdapat ABK di setiap kelasnya, ini menjadi salah satu tantangan guru dalam menyikapi keberagaman siswa. Setiap siswa yang normal meski standar dalam bersikap, tetap saja memiliki ciri khasnya masing-masing. Maka disini guru memberi perhatian khusus. Penyampaian materi dilakukan dengan jelas dan menarik karena jumlah siswa yang dapat dijangkau. Partisipasi dan respon siswa sejauh ini tergolong baik dalam menyikapi implementasi model Hannafin and Peck. Hanya saja memang, produk yang dihasilkan pun masih tergolong sederhana. Dikarenakan, kondisi disana yang dapat dikatakan 'baru bangkit kembali setelah melewati badai problematika dalam dunia pendidikan'. Jatuh bangunnya sebuah lembaga pendidikan menjadi hal yang wajar dalam upaya perjuangan mencerdaskan anak bangsa. Eksistensi dirintis kembali, administrasi diperbarui, sistem dirancang sedemikian rupa agar siswa tetap mendapatkan haknya dalam mengenyam pendidikan.

Guru yang tergolong fresh graduate memiliki semangat juang dan jiwa idealisme yang tinggi. Sehingga mampu menyesuaikan strategi belajar dan metode pembelajaran meski belum memiliki pengalaman yang banyak di sekolah. Maka dari hasil observasi yang telah dilakukan, simpulannya ialah model ini terkesan efektif apabila diimplementasikan, namun evaluasi yang disarankan ialah karena model Hannafin and Peck ini berorientasi pada produk, memerlukan waktu yang tidak sebentar, melewati ketiga tahap beserta validitas dan melakukan uji coba kelayakan serta penggunaan model pengembangan R&D agar lebih baik tujuan yang ingin dicapai dan hasil yang diharapkannya.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada kepala sekolah untuk memperoleh pandangannya mengenai implementasi model Hannafin and Peck. Kepala sekolah, Ibu Nurvina Intan Kusumah, S.Pd., sudah familiar dengan model Hannafin and Peck ini dalam konteks pembelajaran PAI. Model ini dinilai mampu meningkatkan pembelajaran PAI, artinya efektif, efisien, dan bermakna. Ada insentif atau fee khusus bagi guru yang menerapkan desain model pembelajaran tertentu, diantaranya ya dalam menerapkan model Hannafin and Peck ini. Tercatat dalam RPP, menjadi rekam jejak dokumen yang kemudian diserahkan kepada pihak berwenang, sehingga insentif khusus tersalurkan tanpa rekayasa. Perihal pihak yayasan atau sekolah memastikan kemampuan guru dalam mengakses materi dan pelatihan model Hannafin and Peck ini, maka diselenggarakan pelatihan model desain pembelajaran, baik dalam lingkup intern atau mengikuti pelatihan dari luar. Karena, bagaimana bisa dan benar suatu desain model pembelajaran berbasis proyek dicanangkan dan diimplementasikan kepada siswa, apabila gurunya tidak terlebih dahulu harus mengetahui dan memahaminya, apakah perencanaan akan terkonsep dan terlaksana secara sistematis? Terlebih bagaimana dengan tujuan pembelajarannya? Maka dari itu, sudah semestinya guru terlebih dahulu mengikuti pelatihan.

Bagaimana cara memantau evaluasi dari model ini? Yakni adanya supervisi. Jadi ketika guru menerapkan model ini, sambil di supervisi apakah guru bersangkutan pun telah benar mengikuti prosedur model Hannafin and Peck nya atau belum. Maka hal ini jauh dievaluasi sebelum produk itu dirancang dan diimplementasikan. Dengan adanya bimbingan dari fasilitator serta pengujian dan penilaian dalam setiap fasenya, akan menghasilkan evaluasi dari evaluator atau supervisor, baik terhadap guru maupun siswa serta rancangan dan implementasinya. Supervisor yang dilakukan oleh kepala sekolah dan wakil kepala sekolah dilakukan dalam jangka waktu satu bulan satu kali, dan bergilir pada setiap kelas dengan waktu yang telah ditentukan.

Kesenjangan yang terjadi di Sekolah Dasar Rakhmatullah, jika dilihat dari aspek antar guru dipastikan tidak adanya kesenjangan dikarenakan tingkat usia yang merata hampir setara sehingga tidak terjadi adanya ego merasa diri saya senior atau junior, komunikasi saling terbuka sehingga pendapat dan tujuan bersama dalam terkendali. Adapun kesenjangan antar siswa, dikarenakan adanya siswa ABK (Anak Berkebutuhan Khusus) di level 2, sehingga pertemanan yang terjalin antara siswa normal pada umumnya dengan seorang siswa ABK tersebut berjarak atau bahkan enggan berteman. Namun jikalau dilihat dari aspek ekonomi tidak ada kesenjangan. Tantangan dari siswa itu ya ABK itu. Adapun karakteristik siswa secara komprehensif dinilai baik, khususnya siswa-siswi yang normal. Adapun jika telah mencapai level 5 dan siswa ABK dianggap tidak mumpuni dalam menyelesaikan pendidikan dasar, seperti diikutkannya ANBK, maka secara hormat akan dipindahkan pada sekolah yang memfasilitasi dan menanganinya secara khusus.

Dalam tahap fase desain, setelah melewati fase analisis keperluan. Akan di uji cobakan apakah layak atau tidak (media pembelajaran atau program tersebut). Pengujian dan penilaian ada di setiap fase. Penggunaan model Hannafin and Peck, atau diciptakannya produk, media, dan atau program harus berada di bawah bimbingan fasilitator. (Hadiansyah, 2018)

Wawancara kedua dilakukan kepada guru PAI, yakni Ibu Siska Nurhayati, S.Pd. Guru sudah mengetahui istilah model Hannafin and Peck, namun belum begitu memahaminya. Apabila di terapkan di SD Rakhmatullah ini dipandang akan berdampak dikarenakan setiap siswa memiliki karakter dan keperluan pembelajaran yang beragam. Terlebih dalam model Hannafin and Peck ini terdiri dari fase analisis kebutuhan dan fase desain. Faktanya sudah hampir serupa terkait dengan apa yang telah sekolah terapkan mengenai orientasi produk atau program atau media, hanya saja tidak diketahui istilahnya namun sesaat setelah mendengar deskripsi dari peneliti tentang model Hannafin and Peck, barulah dinilai serupa. Jika dipandang akan efektif dalam penerapan model Hannafin and Peck ini, sekolah akan memberikan dukungan dan fasilitas. Hambatan atau tantangan produk dan program diantaranya harus mengajukan proposal kepada yayasan agar dana mengalir. Adanya perancangan dan tujuan yang jelas serta perizinan agar ditanggunggjawab apabila terjadi hal-hal di luar kendali.

Tujuan pembelajaran ya ada di poin pertama. Contoh strategi dari model Hannafin and Peck diantaranya ialah model pembelajaran picture and picture. Mengapa demikian? Model pembelajaran ini merupakan pendekatan kooperatif yang menekankan kerjasama dengan memanfaatkan gambar yang diatur dan dipasangkan untuk membentuk urutan yang rasional. Dalam materi ajar shalat, siswa diberi potongan gambar gerakan shalat, dan diminta untuk menyusunnya dengan baik dan benar. Untuk P5 tidak diterapkan, hanya melihat situasi dan kondisi saja. Free Palestine misalnya, membuat bendera. Adapun cara menilai pemahaman dan pencapaian siswa dalam membuat produk ialah menilai dari kemampuan. Misal dalam membuat bendera Palestina, jika mereka paham, maka mereka akan mewarnai dengan benar bendera Palestina, tidak sembarang. Teknologi yang digunakan, ialah adanya in fokus dan proyektor. Siswa pakai laptop 1 orang 1, karena dapat dari Dinas dan dibawa pulang.

Kemudian wawancara ketiga dilakukan kepada salah satu siswa kelas 2, yakni Faiz Fathurahman. Ketika guru menyampaikan materi PAI, sewaktu-waktu membuat kantuk. Meski memang beragam media, metode dan model pembelajaran dilalui, tetap saja, jiwa klasik penyampaian materi PAI seperti ceramah hadir sewaktu-waktu. Namun siswa tetap merasa terlibat dan aktif dalam pembelajaran PAI. Siswa mendengar penjelasan model Hannafin and Peck secara singkat dan bermakna, intinya berorientasi pada produk dan kemudian dicontohkan, sehingga mampu memahami maksud tujuannya. Siswa lebih mudah mengerti dan

memahami materi, karena diikutsertakan atau aktif dalam membuat suatu produk meski dalam taraf sederhana, untuk kelas dua SD. Siswa belajar menggunakan laptop, “seru dan menyenangkan”, katanya. Namun tetap berada dalam pengawasan orang tua dan guru di sekolah. Agar pembelajaran tidak terkesan klasik dan monoton, guru senantiasa memberikan dan menerapkan ragam desain model pembelajaran agar bernuansa asik dan menyenangkan.

Berdasarkan temuan yang diperoleh peneliti di lapangan, alangkah baiknya dikonfirmasi dengan teori yang relevan untuk meyakinkan dan dapat mengarahkan hasil di lapangan menjadi lebih terarah. Sebagaimana pembahasan berikut ini yang peneliti paparkan.

Desain pembelajaran adalah langkah untuk membentuk kondisi pembelajaran. Proses desain pembelajaran menghasilkan suatu rencana atau rancangan untuk mengarahkan pengembangan pembelajaran, yang disebut sebagai prototype atau blueprint. Ini menjadi hal yang sangat krusial dalam pelaksanaan proses pembelajaran, terutama ketika dikembangkan dengan tujuan utama untuk mencapai proses pembelajaran yang kondusif, berkualitas, dan bertanggungjawab, sesuai dengan visi negara. (Magdalena et al., 2020)

Pendidikan Agama Islam mencakup berbagai topik, antara lain Al-Qur'an, Hadits, Aqidah, Akhlak, Ibadah, Sejarah, Fiqh. Abdurrahman Saleh berpendapat bahwa Pendidikan Agama Islam adalah upaya membimbing dan membina siswa agar ketika siswa telah menyelesaikan pendidikannya, siswa dapat memahami dan mengikuti ajaran Islam serta menciptakan landasan wawasan dunia. (Purnama et al., 2023) Pendidikan Agama Islam di sekolah diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran agama Islam. Nazarudin Rahman menegaskan mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran PAI, yakni 1) PAI merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar, yaitu kegiatan yang melibatkan bimbingan, pengajaran, atau latihan yang dijalankan secara terencana dan sadar terhadap tujuan yang ingin dicapai, 2) siswa perlu dipersiapkan untuk mencapai tujuan PAI, 3) Guru PAI harus disiapkan untuk melaksanakan tugasnya, mencakup perencanaan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan, 4) kegiatan pembelajaran PAI diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. (Ahyat, 2017)

Pendidikan dalam era modern tidak dapat dilepaskan dari kemajuan teknologi digital yang canggih. Pendidikan memainkan peran paling krusial dalam dinamika kehidupan. Inovasi dalam bidang pendidikan menjadi suatu keharusan, karena perubahan pandangan terhadap pendidikan dan ilmu pengetahuan yang sangat penting. Tanpa pembaruan, pendidikan dapat mengalami stagnasi. Peningkatan kreativitas guru dalam penyajian pembelajaran menjadi prinsip yang sangat esensial untuk diimplementasikan. Hal ini memungkinkan seorang guru menciptakan metode pembelajaran baru, memberikan variasi dalam proses pengajaran, dan membuat siswa lebih aktif dan kreatif. Kriteria seorang guru yang kreatif diantaranya ialah fleksibel, optimis, penuh rasa hormat, tangkas, humoris, inspiratif, lembut, disiplin, responsif, dan empatik. (Zabidi, 2020)

Multimedia berasal dari kata “multi” dan “media”, yang bermakna “banyak atau lebih dari satu” dan “alat atau sarana untuk berinteraksi dan berkomunikasi”. Istilah ini menggambarkan sebuah alat yang menggabungkan berbagai media seperti suara, gambar, video, dan unsur media lainnya. (Asyhar, 2021) Secara umum, multimedia adalah kombinasi berbagai elemen seperti grafik, teks, suara, video, dan animasi yang bersatu untuk menyajikan informasi, pesan, atau materi pelajaran. Dengan demikian, multimedia mengacu pada penggabungan teks, video, gambar, animasi, seni, dan suara yang bergerak secara bersamaan menggunakan teknologi komputer. (El Syam & Haryanto, 2022) Multimedia pembelajaran interaktif merujuk pada program aplikasi (*software*) yang terdiri dari berbagai

elemen media seperti teks, grafis, foto, animasi, video, suara, yang disajikan secara interaktif. Manfaatnya meliputi peningkatan daya tarik dalam proses pembelajaran, interaktivitas yang lebih tinggi, pengurangan waktu mengajar, peningkatan kualitas pembelajaran siswa, fleksibilitas untuk melakukan proses belajar mengajar diberbagai waktu dan tempat, serta peningkatan sikap belajar siswa. (Pratomo & Irawan, 2015)

Pemanfaatan teknologi pada dasarnya bertujuan untuk melancarkan aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi digital merupakan contoh konkrit bagaimana kita sebagai masyarakat saat ini, tidak dapat menghindari perkembangan teknologi yang sangat pesat. Kemajuan dalam ranah digital pada aspek pendidikan juga berdampak signifikan pada dinamika interaksi antara pendidik dan siswa. Siswa yang umumnya memiliki tingkat literasi teknologi yang baik cenderung merasa cepat bosan ketika pembelajaran dilaksanakan secara konvensional. Penggunaan paradigma teacher centered kurang efektif ketika diterapkan untuk mengajarkan pengetahuan yang memerlukan dialog dengan siswa. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dari guru dalam memilih media pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan aktivitas belajar akan menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat diserap dengan maksimal oleh siswa. (Apriansyah, 2020)

Teori yang diungkapkan oleh Schwarz & White, menyatakan bahwa model adalah serangkaian representasi, aturan-aturan, dan struktur argumen yang mendorong seseorang untuk melakukan prediksi dan penjelasan. Dengan dasar konsep tersebut, dapat dipahami bahwa pengertian model menitikberatkan pada ide aturan, struktur, dan representasi untuk mencapai tujuan yang jelas dan terorganisir. (Schwarz & White, 2005) Adapun definisi pengembangan menurut Gustafson, menyatakan bahwa pengembangan melibatkan lima kategori kegiatan, termasuk 1) analisis kebutuhan dan kondisi yang ada, 2) perancangan spesifikasi lingkungan belajar yang efektif dan efisien, 3) pengembangan aspek-aspek sesuai dengan siswa dan pengelolaan materi, 4) implementasi materi yang dikembangkan, dan 5) evaluasi formatif dan sumatif terhadap hasil pengembangan. (Gustafson, 1991) (Syamsuddin, 2021) Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu konsep pelaksanaan aktivitas yang dilakukan secara sistematis untuk mencapai hasil optimal.

B. Model Hannafin and Peck di Sekolah Dasar Rakhmatullah Bandung

Michael J. Hannafin dan Kyle L. Peck adalah pencetus model Hannafin and Peck. Dalam *The Design, Development and Evaluation of Instructional Software*, bahwa tahapan pembelajaran melalui CAI (*Computer Assisted Instruction*) melalui tiga tahap, yakni penilaian kebutuhan, tahap perancangan, dan tahap pengembangan dan implementasi. (Fuad & Ghufro, 2014) Model Hannafin dan Peck adalah model desain pembelajaran yang terdiri dari tiga fase. 1) fase analisis keperluan, 2) fase desain, 3) fase pengembangan dan implementasi. Model ini berorientasi pada produk, biasanya media pembelajaran seperti video pembelajaran, (Darmanta et al., 2016) multimedia pembelajaran, atau modul. (Rohmah & Tegeh, 2022) Model ini menggunakan bantuan komputer dalam pembelajaran.

1. Fase analisis keperluan, melibatkan pengidentifikasian keperluan yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran. Mencakup tujuan dan objektivitas media pembelajaran yang akan dibuat, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan oleh objek sasaran, serta hal menunjang lainnya. Definisi analisis keperluan menurut John McNeil adalah *'the process by which one defines educational needs and decides what their priorities are'*. Artinya, bahwa analisis keperluan merupakan sebuah proses yang mendefinisikan keperluan pendidikan dan

menetapkan prioritas sesuai dengan hal yang paling penting dalam suatu sistem pendidikan. (Yanti et al., 2020)

2. Fase desain, informasi yang diperoleh dari fase pertama kemudian di susun dalam bentuk dokumen yang menjadi pedoman media pembelajaran. Fase desain ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan prinsip-prinsip terbaik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut.
3. Fase pengembangan dan implementasi, melibatkan pembuatan diagram alur, pengujian, serta penilaian formatif dan sumatif. (Pratomo & Irawan, 2015) Penilaian formatif merupakan evaluasi yang dilakukan selama proses pengembangan media, sementara penilaian sumatif dilakukan pada akhir proses. Oleh karena itu, media dikembangkan dan pembelajaran diimplementasikan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan berdasarkan analisis kebutuhan dan desain yang telah dilakukan.

Setiap fase akan mengalami penilaian dan pengujian, hingga produk yang dihasilkan akan disupervisi layak tidaknya untuk diimplementasikan. Tujuannya untuk memastikan produk berada dalam jalur yang sesuai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Model desain sistem pembelajaran yang berfokus pada produk umumnya bergantung pada asumsi keberadaan program pembelajaran yang dikembangkan dalam periode waktu tertentu. Model-model desain sistem pembelajaran ini menerapkan proses analisis kebutuhan yang ketat. Pengguna produk atau program pembelajaran yang dihasilkan melalui penerapan desain sistem pembelajaran dalam model ini biasanya tidak memiliki kontak langsung dengan pengembang program. Hubungan langsung antara pengguna program dan pengembang program hanya terjadi saat proses evaluasi terhadap prototype program. Model-model yang berfokus pada produk umumnya dapat diidentifikasi melalui empat asumsi pokok, yaitu:

- a. Produk atau program pembelajaran memang sangat diperlukan
- b. Produk atau program pembelajaran baru perlu diproduksi
- c. Produk atau program pembelajaran memerlukan proses uji coba dan revisi
- d. Produk atau program pembelajaran dapat digunakan meskipun hanya dengan bimbingan dari fasilitator. (Magdalena et al., 2020)

Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan produk dan menguji efektivitasnya. Peneliti memilih metode ini karena ingin menghasilkan video dengan metode tertentu, yakni bahwa penelitian berorientasi pada produk dan relevan dalam konteks pendidikan hingga dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Meskipun penelitian dan pengembangan ini sederhana dan tidak berlangsung dalam beberapa tahun, pemilihan model penelitian menggunakan versi Hannafin and Peck karena orientasinya pada produk pembelajaran. (Wahidah, 2021)

Model pembelajaran *picture and picture* sebagai media dalam proses pembelajaran. Wardani menyatakan bahwa model ini berupa program atau reformasi strategis yang dirancang untuk mencapai pembelajaran, dengan pedoman yang mencakup tanggungjawab guru dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan kegiatan pembelajaran. Menekankan pada urgensi keberadaan kelompok, secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi saling mendukung, merawat, dan memelihara. Soekamto berpendapat bahwa model ini, yakni *cooperative by picture and picture* merupakan suatu kerangka kerja konseptual yang menggambarkan *picture and picture* sebagai suatu prosedur sistematis untuk mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, serta fungsi sebagai kerangka kerja yang inovatif. (Sandy, 2021)

Adapun keunggulan model picture and picture ialah:

- ✓ Materi yang diajarkan menjadi lebih terfokus karena guru memberikan penjelasan singkat mengenai kompetensi yang harus dicapai pada awal sesi pembelajaran
- ✓ Dengan menunjukkan ilustrasi terkait topik yang sedang dipelajari, siswa dapat lebih cepat memahami materi pembelajaran
- ✓ Guru memberikan tugas kepada siswa untuk memeriksa ilustrasi yang disediakan, sehingga memungkinkan peningkatan daya nalar atau daya pikir siswa
- ✓ Kesadaran siswa terhadap tanggungjawab mereka dapat ditingkatkan karena guru mengajukan pertanyaan mengenai alasan dibalik pengurutan gambar yang diberikan kepada mereka
- ✓ Siswa memiliki kesempatan untuk melihat gambar langsung yang disajikan oleh guru, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih berkesan.

Model picture and picture ini pun memiliki kekurangan, yakni:

- Memerlukan waktu yang cukup lama
- Dapat menyebabkan kegaduhan di dalam ruang kelas
- Beberapa siswa terkadang tidak merasa senang apabila diminta untuk bekerja kelompok
- Kesulitan dalam mendapatkan foto yang memiliki kualitas tinggi dan sesuai dengan materi ajar
- Menemukan ilustrasi yang sejajar dengan tingkat pemahaman atau pemikiran logis siswa merupakan suatu tantangan. Penggunaan ilustrasi sebagai komponen utama dalam mendiskusikan materi ajar belum umum dilakukan oleh guru dan siswa
- Keterbatasan dalam penyediaan materi untuk mencari atau membuat foto sesuai dengan kebutuhan. (Aisyah et al., 2023)

CONCLUSION

Melalui model Hannafin and Peck, produk yang dihasilkan berupa berupa modul (bahan ajar cetak), video pembelajaran, dan siswa menghasilkan buah karya pembuatan bendera Palestina, sebagai bentuk empati dan simpati terhadap Negara muslim yang sedang terjadi serangan genosida. Hal itu dapat menentukan sejauh mana siswa paham akan materinya.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi dokumen, simpulannya ialah model ini dinilai efektif apabila diimplementasikan. Hanya saja memang belum mencapai taraf kesempurnaan. Dikarenakan model desain ini memerlukan waktu yang tidak sebentar untuk menciptakan atau menyempurnakan produk atau program pembelajaran PAI, serta perlu adanya unsur lain yang mendukung. Evaluasi yang disarankan ialah karena model Hannafin and Peck ini berorientasi pada produk, memerlukan waktu yang tidak sebentar, melewati ketiga tahap beserta validitas dan melakukan uji coba kelayakan serta penggunaan model pengembangan R&D agar lebih baik tujuan yang ingin dicapai dan hasil yang diharapkannya.

REFERENCE

- Abas, S., Alirahman, A. D., & Mabrur, H. (2024). Humanizing STEM-Based Learning (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) for the Transformation of Islamic Education in the 21st Century. *Educana: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 98-120. <https://doi.org/10.21111/educana.v8i1.11429>
- Abas, S., Mabrur, H., Muhaimin, A., Syauqi, M., & Ubaidillah, M. L. (2024). Evaluation Analysis of Islamic Religious Education Curriculum at Madrasah Tsanawiyah Ar Ruhama Kuningan. *Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 14(2), 265-280. <https://doi.org/10.33367/ji.v14i2.5932>
- Ahmad, Z. F. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Mawaris Mata Pelajaran Agama Islam Kelas XII SMA IT Abu Bakar. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 6(6), 580-591.
- Ahyat, N. (2017). Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 4(1), 24-31.
- Aisyah, N., Ijudin, I., Marliyana, C., & Nurlaeni, W. (2023). Analisis metode picture and picture dalam proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI). *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 104-111. <https://doi.org/10.52434/jpai.v2i1.2889>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18.
- Asyhar, R. (2021). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Raja Grafindo Perada.
- Darmanta, G., Suwatra, I. I. W., & Parmiti, D. P. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vi Semester Genap Di Sd Negeri 2 Banyuning Tahun Pelajaran 2015-2016. *Jurnal Edutech Undiksha*, 4(2).
- El Syam, R. S., & Haryanto, S. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(6), 804-822. <https://doi.org/10.46799/jsa.v3i6.444>
- Fajri, K., & Taufiqurrahman, T. (2017). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1), 1-15.
- Fuad, M., & Ghufron, A. (2014). Pengembangan Program CAI Dalam Pembelajaran PAI Materi Haji Dan Umrah Untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(1), 94-97. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i1.2461>
- Gustafson, K. L. (1991). *Survey of Instructional Development Models*. ERIC Clearinghouse on Information & Technology.
- Hadiansyah, T. (2018). *Pengembangan Buku Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran Untuk Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA). <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/3421>
- Magdalena, I., Septiarini, A. A., & Nurhaliza, S. (2020). Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *PENSA*, 2(2), <https://doi.org/241-265.10.36088/pensa.v2i2.1034>
- Mulyadi, R., & Ruhiat, Y. (2022). Pengembangan Konten Materi Shalat Pada Siswa Sekolah Dasar Dengan Prezi Video. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 18-27. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).9490](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).9490)

Nursafitri, L., Fanny, A. M., Hermanto, M. H., Irsyadi, I., Halimah, A. N., & Hidayah, S. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Bagi Siswa Sekolah Dasar di Lampung Timur. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 90-101. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7978>

Octaviana, D. R., Sutomo, M., & Sahlan, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 146-154. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.270>

Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 1(1).

Purnama, W. C., Annas, F., Musril, H. A., & Darmawati, G. (2023). Perancangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Android Menggunakan Kodular Kelas X di SMA N 1 IV Koto. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1304-1311. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.7246>

Rohmah, S., & Tegeh, I. M. (2022). Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PAI. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 215-224. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.43365>

Sandy, S. H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Type Picture And Picture Untuk Meningkatkan Akhlakul Kharimah Dan Prestasi Belajar Siswa (Studi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II SD Negeri 36 Pagar Alam). *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(2), 79-90. <https://doi.org/10.33369/diadik.v11i2.18497>

Santoso, B., Triono, M., & Zulkifli, Z. (2023). Tantangan Pendidikan Islam Menuju Era Society 5.0: Urgensi Pengembangan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 54-61.

Schwarz, C. V., & White, B. Y. (2005). Metamodeling Knowledge: Developing Students' Understanding of Scientific Modeling. *Cognition and instruction*, 23(2), 165-205. https://doi.org/10.1207/s1532690xci2302_1

Setiani, A., & Priansa, D. J. (2015). *Manajemen Siswa dan Model Pembelajaran*. Bandung.

Sofiani, K. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Video Animasi* (Doctoral dissertation, UNUSIA).

Syamsuddin, N. (2021). Model-Model Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 10(3), 247-254.

Wahidah, N. I. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam Menggunakan E-Modul Berbasis Website* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA). <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/20602>

Westomi, J. A., Ibrahim, N., & Sukardjo, M. (2018). Pengembangan Paket Modul Cetak Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk Siswa SMA Negeri 1 Wangi-wangi Kabupaten Wakatobi. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 138-151.

Yanti, I. Y., Pudjawan, I. K., & Suwatra, I. I. W. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Model Hannafin and Peck untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Technology*, 4(1), 67-72. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24094>

Zabidi, A. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran PAI di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang. *INSPIRASI (Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam)*, 3(2), 128-144. <https://doi.org/10.61689/inspirasi.v3i2.134>