

Integrasi Media Pembelajaran dalam Penerapan Model Pembelajaran Hannafin and Peck di Sekolah

Marisa Dwi Kurnia¹, Sri Marmoah²

^{1,2} Universitas Sebelas Maret

marisadwii.20@student.uns.ac.id, marmuah@staff.uns.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi pendidikan mendorong guru merancang media pembelajaran secara terencana, tetapi banyak media digital masih digunakan tanpa mengikuti kerangka desain yang sistematis. Model Hannafin and Peck, melalui tahapan needs assessment, design, development, implementation, dan evaluation, menawarkan pendekatan untuk integrasi media yang efektif. Kajian ini menggunakan metode literature review terhadap 20 artikel terbitan 2014-2025 yang diperoleh dari Google Scholar dan ResearchGate dengan kata kunci terkait model pembelajaran Hannafin and Peck. Hasil analisis menunjukkan bahwa media seperti video animasi, e-modul, permainan edukatif, LKS digital, dan multimedia interaktif yang dikembangkan melalui model ini terbukti meningkatkan motivasi, relevansi materi, partisipasi, dan hasil belajar.

Kata Kunci: model Hannafin and Peck; media pembelajaran; desain pembelajaran

Abstract

The development of educational technology has encouraged teachers to design learning media in a planned manner, yet many digital media are still used without referring to a systematic design framework. The Hannafin and Peck model, through the stages of needs assessment, design, development, implementation, and evaluation, offers an effective approach to media integration. This study employs a literature review method involving 20 articles published between 2014 and 2025, obtained from Google Scholar and ResearchGate using keywords related to the Hannafin and Peck model. The findings indicate that learning media such as animated videos, e-modules, educational games, digital worksheets, and interactive multimedia developed using this model have been proven to enhance motivation, content relevance, participation, and learning outcomes.

Keywords: Hannafin and Peck model; learning media; instructional design

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal metode dan strategi pembelajaran di sekolah. Dalam proses pembelajaran hadirnya teknologi merupakan hal yang sudah tidak asing lagi. Sudah banyak aktivitas manusia dibantu oleh teknologi (Wahyuni et al., 2024). Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi secara satu arah dari guru ke siswa, tetapi harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik (Riska et al., 2025). Generasi siswa saat ini cenderung lebih responsif terhadap pendekatan pembelajaran yang melibatkan teknologi dan media digital yang menarik (Manjillatul Urba et al., 2024). Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain proses pembelajaran yang selaras dengan perkembangan zaman.

Media pembelajaran digital seperti video, animasi, dan aplikasi edukatif sudah mulai digunakan di berbagai sekolah, namun masih banyak guru yang memanfaatkan media tersebut secara teknis semata, tanpa melalui proses perencanaan yang sistematis dan terstruktur. Media sering kali hanya dijadikan pelengkap atau hiburan di tengah pembelajaran, bukan sebagai bagian penting dari strategi instruksional yang mendukung tercapainya tujuan belajar (Ahmad Fakhri Hutaeruk, 2022). Hal ini menyebabkan media yang digunakan kurang berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar maupun motivasi siswa. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang efektif, dan potensi media sebagai alat bantu utama pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal. Padahal, dalam konteks perubahan kurikulum yang sangat penting dan tidak bisa diabaikan. Perencanaan pembelajaran tidak hanya mencakup penyusunan perangkat ajar secara administratif, tetapi juga menuntut guru untuk mampu menganalisis kebutuhan belajar siswa, menentukan strategi yang tepat, memilih media yang sesuai, serta merancang asesmen yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran (Romadhon et al., 2024). Perencanaan pembelajaran sangat penting dilakukan sebelum memulai pembelajaran. Perencanaan merupakan tahap awal penyusunan pembelajaran yang akan dilakukan. Perencanaan menjadi pedoman dalam melaksanakan pembelajaran (Januarti et al., 2023). Adanya perencanaan yang baik, akan menghasilkan pelaksanaan pembelajaran yang efektif.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk merancang pembelajaran secara sistematis adalah model desain instruksional Hannafin

and Peck. Model ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu *need assessment*, *design and development*, serta *implementation and evaluation*. Model Hannafin and Peck memberikan kerangka kerja yang memungkinkan guru untuk mendesain pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan siswa dan berbasis data. Dalam model ini, media pembelajaran dirancang dan diintegrasikan secara tepat sejak tahap awal, sehingga tidak bersifat acak atau sekadar tambahan (Sabrina & Febriani Sya, 2024). Hal ini membuat proses belajar lebih terarah dan meningkatkan peluang ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Namun, masih sedikit guru maupun praktisi pendidikan yang memahami bagaimana mengintegrasikan media pembelajaran secara menyeluruh dalam kerangka model Hannafin and Peck. Kurangnya pemahaman ini berdampak pada perencanaan pembelajaran yang kurang komprehensif dan penggunaan media yang tidak efektif (Unil Ilma & Safwandy Nugraha, 2024). Oleh karena itu, melalui kajian literatur ini, penulis ingin mengkaji lebih dalam bagaimana integrasi media pembelajaran dapat dilakukan dalam model pembelajaran Hannafin and Peck di sekolah, sekaligus menyoroti urgensi pendekatan ini dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mendorong partisipasi aktif siswa di kelas.

Berbagai penelitian mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital menunjukkan adanya potensi dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa, namun sebagian besar penelitian masih menempatkan media hanya sebagai pelengkap tanpa melalui perencanaan instruksional yang sistematis. Misalnya, penelitian (Zulfa & Prastowo, 2023) mengungkapkan bahwa penggunaan video interaktif dapat meningkatkan perhatian dan keaktifan siswa sekolah dasar, tetapi penerapannya belum dikaitkan secara mendalam dengan model desain pembelajaran tertentu sehingga penggunaannya masih bersifat parsial. Hal serupa ditemukan dalam penelitian (Abdali et al., 2025) yang menegaskan bahwa guru cenderung menggunakan media animasi sekedar sebagai variasi pembelajaran, bukan sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang terstruktur. Jika dikaitkan dengan judul penelitian ini, kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa media digital memang mampu menarik perhatian siswa, namun belum sepenuhnya terintegrasi ke dalam kerangka desain pembelajaran Hannafin and Peck di sekolah.

Di sisi lain, beberapa penelitian telah menekankan pentingnya desain instruksional dalam proses perencanaan pembelajaran. (Tricia et al., 2021) menyoroti bahwa tahap *needs assessment* dalam model Hannafin and Peck sangat membantu guru dalam memahami kebutuhan dan karakteristik peserta didik sehingga pemilihan media menjadi lebih tepat sasaran. Sementara itu, (Awaliah et al., 2024) menekankan bahwa tahap *design and*

development pada model Hannafin and Peck berperan penting dalam penyusunan media pembelajaran yang selaras dengan tujuan instruksional. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih terbatas pada pembahasan alur perencanaan, tanpa menyoroti secara detail bagaimana media digital dapat diintegrasikan secara menyeluruh ke dalam setiap tahap model Hannafin and Peck.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Ady Prasetya et al., 2021) memperlihatkan keberhasilan pengembangan media video animasi dalam meningkatkan pemahaman matematis siswa melalui perencanaan yang matang dan sistematis. Hal yang sama ditunjukkan oleh (Arditya Isti & Aguk Wardoyo, 2020) yang mengembangkan media animasi untuk materi sifat-sifat cahaya di sekolah dasar, di mana keberhasilan media ini sangat dipengaruhi oleh tahapan desain yang dilakukan secara runtut. Namun, berdasarkan penelusuran literatur awal yang dilakukan secara sistematis pada tahap identifikasi dalam pendekatan Systematic Literature Review, ditemukan bahwa sebagian besar penelitian lebih menitikberatkan pada pengembangan dan efektivitas media pembelajaran tanpa mengaitkannya secara eksplisit dengan model desain pembelajaran tertentu, termasuk model Hannafin and Peck. Sehingga, penerapan dan kontribusi model Hannafin and Peck dalam pengembangan media pembelajaran digital relatif kurang mendapatkan perhatian dalam kajian empiris. Padahal, model Hannafin and Peck memiliki karakteristik yang sederhana, fleksibel, dan berorientasi pada keterlibatan peserta didik sejak tahap analisis kebutuhan. Temuan ini mengindikasikan adanya kesenjangan penelitian, khususnya terkait integrasi media pembelajaran digital dalam kerangka model Hannafin and Peck, yang hingga saat ini masih terbatas dan belum dikaji secara mendalam.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *systematic literature review* (SLR) *descriptive*. “*Systematic Literature Review (SLR) studies aim to identify relevant primary papers, extract the required data, analyze, and synthesize results to gain further and broader insight into the investigated domain.*” SLR bertujuan untuk mengidentifikasi data primer yang relevan, mengekstrak data yang dibutuhkan, menganalisis, dan mensintesis hasil untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam dan luas tentang topik yang diteliti (van Dinter et al., 2021). Fokus kajian dari penelitian ini adalah integrasi media pembelajaran dalam penerapan model pembelajaran Hannafin and Peck di sekolah. Sebelum melakukan pencarian literature, langkah awal yang harus

dilakukan ialah menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi yang relevan seperti dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
1. Artikel membahas integrasi media pembelajaran dalam model pembelajaran Hannafin and Peck di sekolah. 2. Artikel diterbitkan dalam 12 tahun terakhir (2014-2025). 3. Artikel ditulis dalam bahasa Indonesia dan atau bahasa Inggris. 4. Artikel dapat diakses secara penuh oleh penulis.	1. Artikel yang tidak membahas integrasi media pembelajaran dalam model pembelajaran Hannafin and Peck di sekolah. 2. Artikel dalam bahasa asing, selain bahasa Indonesia dan Inggris. 3. Artikel yang tidak dapat diakses penuh oleh penulis.

Kajian pustaka dalam penelitian ini disusun menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk menjamin keterlacakan dan transparansi proses penelusuran sumber. Literatur yang digunakan berasal dari artikel ilmiah terbitan tahun 2014-2025 yang tersedia dalam bentuk *full text* PDF dan telah melalui proses *peer review*. Penelusuran artikel dilakukan melalui basis data *Google Scholar* dan *ResearchGate*. Pemilihan kedua basis data tersebut didasarkan pada pertimbangan aksesibilitas terhadap jurnal nasional terakreditasi dan jurnal internasional bereputasi, khususnya yang banyak memuat penelitian di bidang pendidikan.

Proses SLR dilakukan secara bertahap dan sistematis. Tahap pertama adalah identifikasi, yaitu penelusuran artikel menggunakan kata kunci “media pembelajaran” dan “model pembelajaran Hannafin dan Peck” dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Pada tahap ini diperoleh sejumlah artikel awal yang relevan dengan topik penelitian. Tahap kedua adalah screening, yaitu penyaringan artikel berdasarkan kesesuaian judul, abstrak, tahun terbit, serta bahasa publikasi (Indonesia dan Inggris) yang berkaitan dengan model Hannafin dan Peck. Tahap selanjutnya adalah uji kelayakan (*eligibility*), yang dilakukan melalui analisis mendalam terhadap isi artikel, meliputi tujuan penelitian, metode, konteks pendidikan, serta relevansi temuan dengan fokus kajian. Tahap terakhir adalah inklusi akhir, yaitu penetapan artikel yang benar-benar memenuhi seluruh kriteria penelitian. Melalui rangkaian tahapan tersebut, dari sejumlah artikel awal yang diperoleh pada tahap identifikasi,

ditetapkan sebanyak 20 artikel yang dinilai paling relevan dan layak untuk dianalisis lebih lanjut dalam penelitian ini.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis dari 20 artikel yang menjelaskan integrasi media pembelajaran dalam penerapan model pembelajaran Hannafin dan Peck di sekolah ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Literatur Model Pembelajaran Hannafin and Peck

No	Penulis (Tahun)	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Negara	Integrasi Media Pembelajaran
1.	(Nur Azizah et al., 2025)	Analysis Of The Hannafin And Peck Instructional Design Model Islamic Education Learning	Metode kualitatif	Indonesia	Modul/ Perangkat Ajar
2.	(Arifin et al., 2023)	Pengembangan Media Animasi Flash Asam Basa dengan Metode Hannafin dan Peck	Mixed method research	Indonesia	Media Animasi Flash Asam Basa
3.	(Awaliah et al., 2024)	Penerapan Model Pengembangan Perangkat Desain Pembelajaran pada Hannafin and Peck	Metode kualitatif	Indonesia	Perangkat Desain Pembelajaran
4.	(Boangmanalu et al., 2018)	Pengembangan Media Komik dengan Model Hannafin dan	Mixed methods research	Indonesia	Media Komik

		Peck pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun 2017/2018			
5.	(Dahmayanti et al., 2024)	Analisis Penerapan Model Hannafin and Peck sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran yang Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK	Metode kualitatif	Indonesia	Desain Pembelajaran Interaktif
6.	(Farhan et al., 2025)	Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer Dengan Model Hannafin dan Peck Berbasis Augmented Reality	Metode kuantitatif	Indonesia	Media Komputer Berbasis AR
7.	(Pratomo Adi & Irawan Agus, 2015)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck	R&D	Indonesia	Multimedia Interaktif
8.	(Yuli Yanti et	Pengembangan Lembar Kerja	Mixed methods	Indonesia	Lembar Kerja

	al., 2020)	Siswa Model Hannafin and Peck untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	research		Siswa
9.	(Nur Khasanah et al., 2018)	Pengembangan Media Monopoli dengan Model Hannafin and Peck Mata Pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja	Mixed methods research	Indonesia	Media Monopoli
10.	(Sinta Mertasari & Nyoman Ganing, 2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar	Metode kuantitatif	Indonesia	Media Pembelajaran Powtoon Berbasis PBL
11.	(Mulyati et al., 2024)	Analisis Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran Hannafin And Peck Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN Sukamantri Cileunyi	Metode kuantitatif	Indonesia	Perangkat pembelajaran Interaktif
12.	(Nadzir, 2023)	Pengembangan E-modul Menggunakan	R&D	Indonesia	E-modul

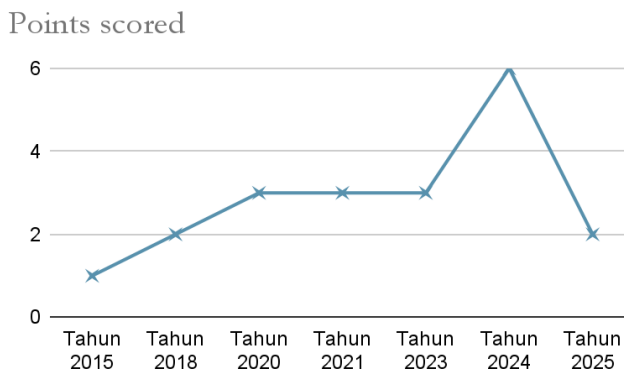
		Model Hannafin and Peck pada Mata Pelajaran Seni Budaya			
13.	(Nazliati et al., 2024)	Game-Based Development Using the Hannafin and Peck Model for the Tajwid's Learning Media	R&D	Indonesia	Permainan Interaktif
14.	(Safwandy Nugraha et al., 2024)	Analisis SWOT Penerapan Desain Pengembangan Pembelajaran Model Hannafin & Peck di RA Al Ihsan	Metode kualitatif	Indonesia	Perangkat Pembelajaran
15.	(Made Pebiana Saputra & Kt Ngr Semara Putra, 2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif dengan Model Hannafin and Peck pada Muatan IPA Kelas IV	R&D	Indonesia	Multimedia Interaktif
16.	(Magdalena et al., 2020)	Penerapan Model Pengembangan Perangkat Desain Pembelajaran pada Hannafin and Peck	R&D	Indonesia	Perangkat Desain Pembelajaran

17.	(Safwandy Nugraha, 2024)	Eksplorasi Model Hannafin and Peck Sebagai Alternatif Pendekatan Pembelajaran Inovatif pada Mata Pelajaran PAI di Sekolah Dasar	Metode kualitatif	Indonesia	Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi
18.	(Ady Prasetya et al., 2021)	Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika	R&D	Indonesia	Video Animasi
19.	(Unil Ilma & Safwandy Nugraha, n.d.)	Integrasi Teknologi dalam Model Hannafin and Peck: Transformasi Pembelajaran PAI yang Dinamis	Metode kualitatif	Indonesia	Teknologi Digital
20.	(Nursafitri et al., 2023)	Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Lampung Timur	R&D	Indonesia	Permainan Edukatif Ular Tangga
21.	(Magdalena et al., 2020)	Penerapan Model-Model Desain	R&D	Indonesia	Perangkat Desain Pembelajaran

		Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat			
--	--	--	--	--	--

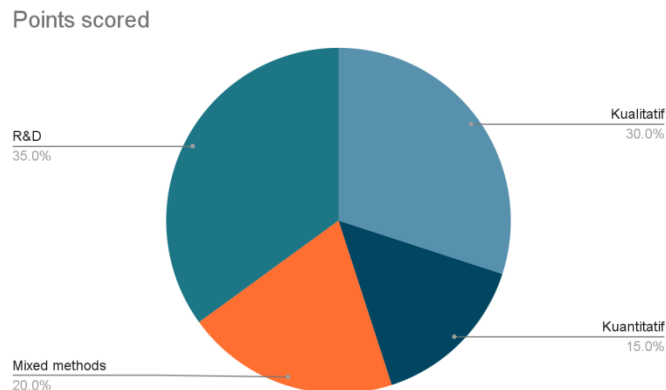
(Sumber: *Google scholar, ResearchGate*)

Pada Tabel 2, diperlihatkan adanya distribusi publikasi artikel dari tahun ke tahun terkait dengan integrasi teknologi dalam penerapan model pembelajaran Hannafin and Peck di sekolah yang dijadikan rujukan. Dari data tersebut dapat dibuat bagan distribusi publikasi artikel seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Distribusi Artikel

Pada rentang tahun 2014 hingga 2025 tercatat sejumlah 20 artikel yang sesuai dengan topik pembahasan. Tahun 2015 tercatat 1 artikel yang membahas tentang integrasi media dalam model pembelajaran Hannafin and Peck di sekolah. Pada tahun 2018 dan 2025 terdapat 2 artikel yang sesuai. Tahun 2020, 2021, dan 2023 yaitu ada 3 artikel yang relevan dengan topik. Sementara, yang paling banyak terdapat pada tahun 2024 yaitu 6 artikel relevan.



Gambar 2. Metode Penelitian

Berdasarkan jenis penelitian yang digunakan pada literatur artikel ditunjukkan oleh Gambar 2. Dari 20 artikel yang relevan dengan topik pembahasan, Research and Development yang paling banyak digunakan dengan 7 artikel atau sekitar 35%. Selanjutnya, penelitian kualitatif yang menempati urutan kedua dengan 6 artikel atau sekitar 30%. Disusul mixed methods (campuran dari penelitian kuantitatif dan kualitatif) 4 artikel atau sekitar 20% dan terakhir penelitian kuantitatif dengan jumlah 3 artikel atau sekitar 15% dari total keseluruhan artikel.

Pembahasan

Dari hasil analisis 20 artikel, terlihat bahwa berbagai bentuk media digital seperti multimedia interaktif, video animasi, e-modul, dan permainan edukatif lebih optimal jika disesuaikan dengan tahapan model Hannafin and Peck. *“Effective collaborative reflection is characterized by a focus on student learning, a critical interrogation of experience, multiple perspectives of seeing, and productive interactions during post-lesson discussions”* (Lin, Yang, 2025). Penelitian Nur Azizah et al. (2025) menegaskan efektivitas model Hannafin and Peck dalam merancang perangkat ajar Pendidikan Agama Islam. Integrasi media dimulai sejak tahap analisis kebutuhan, dengan karakteristik peserta didik dan materi sebagai dasar utama penentuan jenis media. Temuan yang sejalan juga tampak pada studi Awaliah et al. (2024) dan Magdalena et al. (2020), yang menempatkan desain perangkat pembelajaran sebagai elemen inti dalam pengembangan media. Media visual bergerak muncul sebagai tren yang dominan. Arifin et al. (2023) mengembangkan animasi flash pada materi asam basa, sementara Ady Prasetya et al. (2021) mengintegrasikan video animasi dalam pembelajaran matematika. Keduanya menunjukkan bahwa animasi mampu memperkuat

pemahaman konsep melalui visualisasi yang menarik dan konkret. Hasil ini konsisten dengan penelitian Boangmanalu et al. (2018) serta Made Pebiana Saputra dan Semara Putra (2021) yang membuktikan efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi dan capaian belajar siswa.

Media berbasis permainan edukatif juga menjadi bagian penting dalam integrasi model ini. Nazliati et al. (2024) mengembangkan permainan interaktif untuk materi tajwid, sedangkan Nursafitri et al. (2023) menerapkan media ular tangga berbasis Hannafin and Peck dalam mata pelajaran PAI. Kedua studi tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan mampu meningkatkan partisipasi siswa apabila penyusunannya mengikuti alur pengembangan yang sistematis. Penggunaan teknologi digital mutakhir turut terlihat dalam berbagai penelitian. Farhan et al. (2025) memperlihatkan keberhasilan penggunaan augmented reality pada pembelajaran perangkat keras komputer, sedangkan Pratomo Adi dan Irawan Agus (2015) menerapkan multimedia interaktif berbasis web dengan pendekatan Hannafin and Peck. Studi Unil Ilma dan Safwandy Nugraha (tanpa tahun) juga menyoroti transformasi pembelajaran berbasis teknologi digital dalam pendidikan agama melalui model ini. Selain itu, lembar kerja dan e-modul menjadi bagian dari bentuk media yang dikembangkan. Yuli Yanti et al. (2020) menemukan bahwa LKS berbasis model Hannafin and Peck dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Nadzir (2023) juga menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan melalui tahapan model ini memberikan fleksibilitas tinggi dan akses belajar yang lebih luas.

Penelitian lain mengungkap bahwa media konvensional juga dapat disesuaikan dengan pendekatan desain sistematis. Nur Khasanah et al. (2018) mengembangkan media monopoli untuk IPS melalui analisis kebutuhan dan uji coba terstruktur. Sementara itu, Sinta Mertasari dan Nyoman Ganing (2021) memodifikasi powtoon berbasis problem based learning menggunakan tahapan Hannafin dan Peck, menunjukkan bahwa model ini dapat dikombinasikan dengan pendekatan pedagogis lainnya. Di luar aspek pengembangan, beberapa penelitian secara khusus membahas efektivitas implementasi media di sekolah. Mulyati et al. (2024) meninjau respons siswa terhadap penggunaan model Hannafin and Peck dalam pembelajaran PAI dan menemukan bahwa media interaktif mampu mendorong keterlibatan emosional dan kognitif. Sebaliknya, studi Dahmayanti et al. (2024) dan Safwandy Nugraha et al. (2024) menekankan bahwa keberhasilan implementasi dipengaruhi oleh kesiapan guru, fasilitas sekolah, dan pemahaman terhadap tahapan model. Melalui

analisis SWOT, Safwandy Nugraha et al. (2024) mengidentifikasi bahwa kekuatan utama model ini terletak pada struktur pengembangannya yang sistematis, sedangkan kelemahannya berkaitan dengan keterbatasan pelatihan guru dan dukungan sarana. Magdalena et al. (2020) juga menunjukkan bahwa kemampuan adaptasi kurikulum menjadi faktor pendukung penerapan model di Madrasah Aliyah.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, integrasi media pembelajaran dalam model Hannafin and Peck menunjukkan tiga kecenderungan utama. Pertama, media yang dikembangkan bersifat fleksibel dan adaptif, mencakup perangkat ajar, multimedia interaktif, animasi, permainan edukatif, LKS, e-modul, hingga augmented reality. Variasi ini memungkinkan penyesuaian media dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik materi, dan jenjang pendidikan. Kedua, pengembangan media secara konsisten mengikuti tahapan sistematis model Hannafin and Peck, yaitu needs assessment, perancangan, dan pengembangan, sehingga media dirancang berdasarkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, serta melalui uji coba bertahap sebelum diterapkan. Ketiga, implementasi media berbasis model ini memberikan dampak positif terhadap motivasi, partisipasi, interaksi, dan hasil belajar siswa, khususnya melalui penggunaan media visual bergerak dan permainan edukatif yang mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif. Meskipun demikian, kajian ini memiliki beberapa keterbatasan metodologis. Literatur yang dianalisis terbatas pada artikel yang diakses, sehingga temuan belum sepenuhnya merepresentasikan seluruh variasi implementasi model Hannafin and Peck. Selain itu, kajian ini juga berfokus pada analisis deskriptif tanpa sintesis kuantitatif, sehingga belum mengukur besaran efektivitas media secara statistik.

E. REFERENSI

- Abdali, Y., Anwar, H., Nadjamuddin, A., & Studi PGMI IAIN Sultan Amai Gorontalo, P. (2025). Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Video Animasi Dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Kelas V Di Sekolah Dasar. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(1), 41–57. <https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/mida/article/view/7980/3931>
- Ady Prasetya, W., Wayan Suwatra, I. I., & Putu Putrini Mahadewi, L. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran

- Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Ahmad Fakhri Hutaeruk, H. (2022). *Media Pembelajaran dan TIK Desember* (Matias Julyus Fika Sirait, Ed.; 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Arditya Isti, L., & Aguk Wardoyo, A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, IV(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>
- Arifin, I. N., Arif, R. M., Arifin, V. M., Juniarti, Y., & Sutisna, I. (2023). Desain Pengembangan E-Modul IPA Materi Kalor Berbasis Flipbook Maker Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIKA*, 14(1), 99–111.
<https://doi.org/10.37411/pedagogika.v14i1.2192>
- Awaliah, S. M., Rahmawati, D., & Djuanda, U. (2024). Penerapan Model Pengembangan Perangkat Desain Pembelajaran Pada Hannafin and Peck. *Karimah Taubid*, 3(5), 5475–5480.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtaubid.v3i5.13158>
- Boangmanalu, D., Nyoman Jampel, I., & Wayan Suwatra, I. I. (2018). Pengembangan Media Komik Dengan Model Hannafin Dan Peck Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun 2017/2018. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 170–179. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20288>
- Dahmayanti, S., Nugraha, M. S., & Tarsono, T. (2024). Analisis Penerapan Model Hannafin and Peck sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran yang Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK. *ISLAMIKA*, 6(1), 236–254.
<https://doi.org/10.36088/islamika.v6i1.4243>
- Farhan, M., Sumaryana, Y., & Rahmat Hidayat, C. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer Dengan Model Hannafin Dan Peck Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Elektro Dan Informatika SWADHARMA*, 5(1), 66–74.
<https://ejournal.swadharma.ac.id/index.php/jeis/article/view/630/466>
- Januarti, V., Marmoah, S., & Sriyanto, M. I. (2023). Perencanaan pembelajaran fase A dalam implementasi kurikulum merdeka di sekolah

- dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 11(3).
<https://doi.org/10.20961/ddi.v11i3.76376>
- Lin, Yang. (2025). Integrating Video Analysis To Enhance Collaborative Reflection In Lesson Study. *Teaching And Teaching Education*, 166.
<https://doi.org/10.1016/j.tate.2025.105167>
- Made Pebiana Saputra, I., & Kt Ngr Semara Putra, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Dengan Model Hannafin And Peck Bermuatan Ipa Kelas IV. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(1), 2021.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32085>
- Magdalena, I., Septiarini, A. A., & Nurhaliza, S. (2020). Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 241–265.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Manjillatul Urba, Annisa Ramadhani, Arikah Putri Afriani, & Ade Suryanda. (2024). Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital? *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 50–56.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265>
- Mulyati, Y., Safwandy Nugraha, M., Dedih, U., & Sunan Gunung Djati Bandung, U. (2024). Analisis Respon Siswa terhadap Penerapan Model Pembelajaran Hannafin and Pack pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Tarbawi Al-Haditsab: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 111–123. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24235/tarbawi.v9i1.16493>
- 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>
- Nazliati, Rita Sari, & Alfiatunnur. (2024). Game-Based Development Using the Hannafin and Peck Model for the 'Tajwid's Learning Media. *International Journal of Basic Educational Research*, 1(1), 21–27.
<https://doi.org/10.14421/ijber.2024.11-03>
- Nur Azizah, R., Nugraha, M. S., Dedih, U., & Diana, A. (2025). Analysis Of The Hannafin And Peck Instruksional Design Model Islamic

- Education Learning. *INTIHA: Islamic Education Journal*, 2(3), 338–357.
<https://doi.org/10.58988/intiha.v2i3.351>
- Nur Khasanah, I., Putu Parmiti, D., & Gde Wawan Sudatha, I. (2018). Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran IPS Di SD Mutiara Singaraja. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 202–211.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20292/12346>
- Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J., Nursafitri, L., Mahya Fanny, A., Haris Hermanto, M., Irsyadi, I., Nur Halimah, A., Hidayah, S., & Darussalam Lampung, S. (2023). *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 7, Issue 1). http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- Pratomo Adi, & Irawan Agus. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck. *JurnalPOSITIF*, 1(1), 14–28.
<https://ejurnal.poliban.ac.id/index.php/Positif/article/view/204/470>
- Riska, N., Rosmilawati, I., & Juansah, D. E. (2025). Integrasi Teknologi AI Dalam Pembelajaran Adaptif Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan JURINOTEP*, 4(1), 180–198. <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v3i1>
- Romadhon, K., Sunan Kalijaga Yogyakarta, N., & Agama Islam Nahdatul Ulama Sumatera Selatan, I. (n.d.). *Analisis Kompetensi Guru terhadap Penyusunan Perangkat Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Teacher Competency Analysis of Preparing Learning Tools for the Independent Curriculum in Elementary Schools*.
- Sabrina, N., & Febriani Sya, M. (2024). *Konsep Perencanaan Pembelajaran dan Model Pengembangan Perangkat Desain Pembelajaran* (Vol. 3, Issue 4).
- Safwandy Nugraha, M. (2024). Eksplorasi Model Hannafin and Peck Sebagai Alternatif Pendekatan Pembelajaran Inovatif pada Mata Pelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Permata : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 317–329.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47453/permata.v5i2.3053>
- Safwandy Nugraha, M., Azizah, R. N., & Endih, U. (n.d.). Analisis SWOT Penerapan Desain Pengembangan Pembelajaran Model Hannafin & Peck di RA Al Ihsan. *Al-Muhadzab: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia*

- Dini, 01(02), 66–82. Retrieved September 30, 2025, from <https://jurnal.staidaf.ac.id/almuhadzab/article/view/346>
- Sinta Mertasari, P., & Nyoman Ganing, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4, 288–298. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jpppg.v4i2>
- Tricia, P., Andriani, P., Gde, I., Sudatha, W., & Suartama, I. K. (2021). E-Summary Teaching Materials with Hannafin & Peck Models for Training Participants in the Human Resources Development Agency. *INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL RESEARCH AND REVIEW*, 4(3), 534–542. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i3>
- Unil Ilma, M., & Safwandy Nugraha, M. (n.d.). Integrasi Teknologi dalam Model Hannafin and Peck: Transformasi Pembelajaran PAI yang Dinamis. *Khulasah Islamic Studies Journal* | E. <https://doi.org/10.55656/ksij.v6i1.183>
- van Dinter, R., Tekinerdogan, B., & Catal, C. (2021). Automation of systematic literature reviews: A systematic literature review. *Information and Software Technology*, 136, 106589. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2021.106589>
- Wahyuni, W., Helmi, H., Irmawati, I., & Fitri, F. (2024). Efektivitas Penggunaan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Konatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.62203/jkjp.v2i1.21>
- Yuli Yanti, I., Pudjawan, I. K., & Wayan Suwatra, I. I. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Model Hannafin And Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Technology*, 4(1), 67. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24094>
- Zulfa, F. N., & Prastowo, A. (2023). Pemanfaatan Video Interaktif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(5), 1833–1841. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5589>