

KAJIAN LITERATUR: SCAFFOLDING BERBASIS MEDIA DALAM MENDUKUNG ZONE OF PROXIMAL DEVELOPMENT (ZPD) PESERTA DIDIK

Nenti Anjani¹⁾, Leli Nisfi Setiana²⁾, Turahmat³⁾

Universitas Islam Sultan Agung

nentianjani29@gmail.com¹⁾, lelinisfi@unissula.ac.id²⁾, lintangsastra@unissula.ac.id³⁾

Abstrak

Penelitian ini hadir dengan tujuan untuk mengkaji secara kritis bahwa ZPD dalam proses pembelajaran di sekolah, dapat ditangani dengan bantuan atau *scaffolding* berupa media kreatif dari guru sebagai fasilitator pembelajaran. Penggunaan metode dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif melalui studi literatur dan fokus penelitian ini berkaitan dengan jurnal penelitian sebelumnya yang didapatkan melalui google cendekia berkaitan dengan *scaffolding* media dan ZPD. Hasil temuan yang didapatkan dalam penelitian bahwa media pembelajaran terbukti dapat berfungsi sebagai *scaffolding* yang tepat dalam mendukung ZPD peserta didik karena memiliki peran yang beragam yaitu dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, mendukung pembelajaran diferensiasi, menambah wawasan dan kreativitas, meningkatkan pemecahan masalah, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Abstract

This study aims to critically examine the concept that the Zone of Proximal Development (ZPD) within the school in the process can be affectively supported through scaffolding in the form of creative media provided by teachers as learning facilitators. The research employs a descriptive qualitative method through a literature review, focusing on previous scholarly articles obtained from Google Scholar that discuss scaffolding media and ZPD. The findings indicate that instructional media can function as effective scaffolding to support student; ZPD, as it serves multiple roles: enhancing learning engagement, supporting differentiated instruction, expanding knowledge and creativity, fostering problem-solving skills, and ultimately improving students' academic performance.

Sejarah Artikel

Diterima:12-01-2025

Direview:17-03-2025

Disetujui:30-04-2025

Kata Kunci

media pembelajaran,
scaffolding, ZPD,

Article History

Received:12-01-2025

Reviewed:17-03-2025

Published:30-04-2025

Key Words

learning media,
scaffolding, ZPD,

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi jembatan emas yang mampu mengantarkan setiap jiwa yang melewatinya kepada kehidupan yang lebih baik, mulai dari perubahan pola pikir hingga kelayakan dan kesejahteraan hidup. Pendidikan di Indonesia saat ini sedang menerapkan sistem kurikulum merdeka melalui profil pelajar pancasila. Profil pelajar pancasila merupakan hal-hal yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dengan menunjukkan karakter dan kompetensi didalamnya. Selain itu, profil pelajar pancasila yang berisi nilai-nilai luhur pancasila dapat dijadikan penguat jati diri peserta didik. Hal tersebut selaras dengan visi pendidikan Indonesia yaitu “Mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya pelajar pancasila.” (Santika, 2023). Terdapat enam dimensi dalam profil pelajar pancasila, salah satunya yaitu mandiri. Menurut Rahayu (2023), tujuan lain dari kurikulum merdeka adalah meningkatkan kemandirian siswa dalam menggali pengetahuan berdasarkan pengalaman langsung serta dinamika yang terjadi, termasuk dalam penyesuaian mengikuti perubahan yang membentuk karakter peserta didik.

Kemandirian adalah hal yang harus dicapai dengan melewati konsisten terlebih dahulu, baik konsisten dalam diri individu itu sendiri maupun konsisten berupa dorongan yang diberikan oleh orang lain berupa bantuan secara bertahap. Berkaitan dengan kemandirian yang dapat dicapai oleh setiap individu baik bersifat kognitif maupun sosial, dalam konteks inilah teori Vygotsky mengenai *Zone of Proximal Development* (ZPD) menjadi menarik untuk dibahas, terlebih berkaitan dengan perkembangan individu dalam dunia pendidikan (Rohaendi & Laelasari, 2020).

Berdasarkan pandangan Vygotsky, proses pembelajaran seorang anak dimulai sejak berada dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD), atau zona perkembangan proksimal. Zona tersebut merujuk pada area perkembangan anak yang belum sampai pada tahap mampu untuk menyelesaikan tugasnya secara mandiri, tetapi dengan bantuan yang diberikan oleh orang yang lebih mahir baik orang tua, guru, maupun teman sebaya maka anak tersebut dapat menyelesaikan tugasnya. Pada tahap inilah proses perkembangan belajar aktif berlangsung karena interaksi sosial dianggap penting untuk mendorong perkembangan kognitif anak (Harun *et al*, 2022). Berdasarkan pemaparan tersebut, maka peran pemberian bimbingan atau bantuan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak menjadi sangat penting untuk diperhatikan, sebab setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda.

Membahas mengenai tahap perkembangan anak, maka hal tersebut sangat relevan dengan proses pembelajaran mereka ketika di sekolah. Terlebih peran guru sebagai fasilitator di kelas bagi peserta didik harus mampu mengetahui tahap perkembangan setiap peserta didiknya, agar mampu memberikan bantuan atau *scaffolding* yang tepat bagi mereka. Berkaitan dengan pembelajaran, *Scaffolding* merupakan sebuah proses berupa dukungan atau bimbingan yang diberikan oleh guru secara bertahap kepada peserta didik yang belum mampu atau kesulitan memahami konsep dan sesuatu yang kompleks (Wulandari *et al*, 2024).

Berbagai kesulitan yang dialami oleh peserta didik membuat guru harus menyediakan bantuan-bantuan untuk mengatasi keberagaman kesulitan yang dialami oleh peserta didiknya, sebab perbedaan kesulitan yang ada maka akan menghadirkan penanganan atau bantuan yang berbeda hingga mereka dapat menyelesaikan kesulitan tersebut secara mandiri. Di era saat ini dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat membuat pendidikan juga harus beradaptasi untuk mengintegrasikan teknologi didalamnya. Teknologi dipahami sebagai serangkaian metode ilmiah guna mencapai tujuan praktis. Dengan kata lain, teknologi adalah ilmu yang menyediakan produk serta alat yang dapat berguna dan diperlukan oleh manusia agar dapat menjalani kehidupan yang berkelanjutan dan nyaman (Kemendikbud, 2016).

Dalam dunia pendidikan, teknologi bukanlah sebuah hal yang baru sebab perkembangan teknologi, pasti berawal dari seseorang yang telah mencapai pendidikan itu sendiri. Serta teknologi merupakan sesuatu yang perlu dipelajari, terlebih kaya akan kebermanfaatan dalam teknologi itu sendiri. Hal tersebut selaras dengan pendapat Zainuri (2021) bahwa teknologi dalam pendidikan memberikan banyak kebermanfaatan, baik untuk guru maupun peserta didik. Teknologi dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran, memfasilitasi pengajaran yang lebih beragam dan menarik, serta membantu guru mengomunikasikan materi pembelajaran. Selain itu, kebermanfaatan lain juga dapat dirasakan oleh peserta didik yaitu teknologi menawarkan beberapa variasi pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana menyenangkan selama proses pembelajaran dan memungkinkan peserta didik lebih memahami materi pembelajaran. Hal ini menjadi letak keunikan dari *scaffolding* berbasis media, karena media digital tidak hanya sebagai alat bantu visual tetapi juga dapat menjadi sarana yang mendukung dalam mendorong *Zone of Proximal Development* (ZPD) peserta didik. Selama ini pendekatan *scaffolding* banyak dibahas hanya dalam konteks berupa interaksi yang terjalin antara peserta didik dan guru, namun ternyata fungsi dari *scaffolding* lebih luas dari itu. Jalinan interaksi antara peserta didik dan pendidik dapat dituangkan dalam bentuk media yang mampu menjembatani uluran tangan guru dan penerimaan dukungan oleh peserta didik.

Aziz dan Arifin (2021) berpendapat bahwa dalam dunia pendidikan dan pengajaran, media merupakan sebuah alat atau bahan yang menyebarkan informasi untuk memfasilitasi tercapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka media menjadi sarana yang tepat bagi guru dalam menangani dan mendukung *Zone of Proximal Development* (ZPD) peserta didik sebagai bentuk *scaffolding* yang tepat. Kemudian pendapat lain datang dari Rahmawati (2022) yang menyatakan bahwa dalam ZPD, guru juga harus mampu berkreasi agar peserta didik bisa mengembangkan pengetahuan mengenai suatu konsep budaya peserta didik sendiri dengan cara mengajukan pertanyaan dan memrepresentasikan pemikiran. Berdasarkan pemaparan tersebut berkaitan dengan kreasi ZPD, penelitian ini hadir dengan tujuan untuk mengkaji secara kritis bahwa ZPD dalam proses pembelajaran di

sekolah, dapat ditangani dengan bantuan atau *scaffolding* berupa media kreatif dari guru sebagai fasilitator pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, artikel ini memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang hubungan *scaffolding* media dan ZPD dalam ruang lingkup pembelajaran modern. Kemudian secara praktis, artikel ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dan pengembang media pembelajaran mengenai pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan ZPD peserta didik di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui *studi literature* yaitu sebuah pencarian kepustakaan melalui jurnal dan buku pengetahuan (Syamsuddin, 2020). Fokus literatur dalam metode ini berkaitan dengan jurnal-jurnal penelitian sebelumnya yang didapat dari hasil pencarian melalui google cendekia. Kemudian dilakukan pengklasifikasian yang membahas mengenai *Zone Of Proximal Development* (ZPD), *Scaffolding*, dan kreativitas media ajar dalam pendidikan dan mengidentifikasi temuan-temuan yang relevan. Selanjutnya, melakukan analisis yang berkaitan dengan *scaffolding* media dalam mendukung ZPD peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil studi pustaka dari berbagai sumber yang relevan, ditemukan bahwa *scaffolding* berbasis media memiliki kontribusi yang efektif dalam mendukung *Zone of Proximal Development* (ZPD) peserta didik. Media pembelajaran yang dipilih oleh guru menyesuaikan dengan tingkat kebutuhan peserta didik berdasarkan zona atau area yang perlu ditingkatkan. Di era saat ini, teknologi berkembang sangat cepat dan semakin canggih sehingga membawa dampak perubahan dalam dunia pendidikan. Maka, media yang dipilih oleh guru dapat diselaraskan dengan kemajuan tersebut, agar proses pembelajaran menjadi lebih relevan dan sesuai dengan perkembangan zaman peserta didik.

Media-media tersebut diantaranya yaitu video pembelajaran interaktif, platform kuis digital, infografis, dan *Flipbook*. Peran media sebagai *scaffolding* dalam mendukung *Zone of Proximal Development* (ZPD) peserta didik diantaranya yaitu :

1. Media membantu meningkatkan daya tarik pembelajaran.
2. Media mendukung diferensiasi pembelajaran.
3. Menambah wawasan dan meningkatkan kreativitas.
4. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
5. Meningkatkan hasil belajar.

Pembahasan

Vygotsky mendefinisikan bahwa zona perkembangan proksimal merupakan alat perencanaan pembelajaran sekaligus sebagai tolak ukur antara perkembangan anak saat ini yang ditentukan dengan cara memecahkan masalah secara mandiri dan tingkat perkembangan potensial yang dapat dicapai dengan bantuan melalui bimbingan yang diberikan oleh orang yang lebih mahir atau dewasa (Vasileva & Balyasnikova, 2019). Secara sosiologi dalam paradigma, Aljohani (2017) menjelaskan dengan pendekatan konstruktivisme Vygotsky bahwa kepribadian terbentuk melalui proses sosial yang dimulai sejak seseorang dilahirkan sampai akhir hayatnya sehingga melalui proses sosialisasi, individu dapat memperoleh sikap dan perilaku tingkah laku yang sesuai dengan tingkah laku kelompoknya. sehingga penilaian proses dan hasil belajar saling berkaitan karena hasil merupakan buah dari proses itu sendiri.

Teori Vygotsky juga mengasumsikan bahwa anak-anak adalah makhluk yang aktif dan subjektif, serta terbentuknya pengetahuan diperoleh dengan cara berinteraksi melalui lingkungan sosial dan budaya. Menurut teori Vygotsky, lingkungan sosiokultural memainkan peran penting dalam proses kognitif dan bagaimana cara anak-anak berpikir. Menurut sudut pandang Vygotsky, perkembangan anak merupakan proses konflik dan resolusi dialektis yang tiada akhir. Anak-anak memperoleh *pengetahuan melalui proses* pemecahan masalah, melalui internalisasi (Hyun, 2020).

Pendapat lain datang dari Arif (2024) bahwa teori dari Vygotsky memberikan penekanan mengenai lingkungan sosial dan budaya tempat seseorang berada sangat memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif. Konsep zona perkembangan proksimal atau *zone of proximal development (ZPD)* menjadi salah satu konsep utama teori ini, yang memberikan pemahaman mengenai keefektifan pembelajaran dapat terjadi ketika peserta didik terlibat ke dalam berbagai tugas yang sedikit melampaui kemampuan mereka saat ini, tetapi tetap dapat dicapai dengan bantuan dari orang yang lebih mahir baik dari guru maupun teman sebaya. Pendekatan tersebut dikenal sebagai *scaffolding*, yaitu bantuan yang sifatnya sementara diberikan oleh orang lain guna membantu peserta didik dalam mencapai pemahaman dengan tingkat lebih tinggi. Dukungan ini dapat berupa bimbingan langsung dari guru, petunjuk langkah demi langkah, atau penggunaan alat bantu visual seperti diagram atau benda-benda konkrit. Inti dari teori Vygotsky adalah interaksi antara aspek internal dan eksternal pembelajaran dan lingkungan sosial pembelajaran. Menurut teori Vygotsky, fungsi kognitif manusia muncul dari interaksi sosial individu dalam konteks budaya (Suardipa, 2020). ZPD menjadi landasan bagi guru untuk merancang pembelajaran yang efektif, dimana siswa dapat berkembang melampaui batas kemampuan mereka saat ini.

Peran Media Sebagai Scaffolding Dalam Pembelajaran

Dukungan yang diberikan oleh guru dalam membantu ZPD peserta didik sebagai bentuk *scaffolding* salah satunya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan

sebuah alat penunjang yang digunakan sebagai penghubung dalam mentransferkan bahan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didiknya (Karo-Karo, 2018). Kemudian pendapat lain disampaikan oleh Gandana (2019) mengenai media yang berperan sebagai sarana komunikasi dan dapat berbentuk visual maupun audiovisual dengan fungsi yang dimilikinya yaitu untuk menyampaikan pesan atau informasi. Berdasarkan pemaparan dari dua narasumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat penunjang yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan bahan pembelajaran atau informasi kepada peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran begitu berarti dalam memberikan dukungan selama proses pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran tersebut diakibatkan karena media pembelajaran dapat mendukung dan mempermudah proses penyampaian dan penerimaan materi yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik, serta sangat memungkinkan dalam mempermudah keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Hal tersebut karena peserta didik akan lebih merasa termotivasi dalam mempelajari materi yang dibahas (Kustiawan, 2016:8). Menurut Rozie (2018), jika seorang pendidik memandang media dapat memberikan manfaat yang baik, maka hal tersebut akan memberikan kemudahan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai sehingga hal tersebut memberikan efek kepada peserta didik agar lebih giat dan bisa mendapatkan prestasi belajar semaksimal mungkin. Pemilihan, pengembangan, dan penggunaan media pembelajaran begitu krusial sehingga seorang pendidik dituntut untuk benar-benar mampu memilih dan memanfaatkan media secara optimal.

Lents dan Levie mengatakan bahwa terdapat empat fungsi yang dimiliki oleh media pembelajaran terutama dalam bagian visual yang diterapkan, salah satunya yaitu fungsi afektif yang dapat menggambarkan dari kegembiraan peserta didik ketika belajar dan membaca teks dalam menyajikan gambar. Kemudian media memiliki fungsi di ranah kognitif yaitu melalui bentuk visual, media dapat berguna dalam memahami sekaligus menjadi pengingat mengenai informasi yang terdapat dalam gambar yang telah tersaji. Terdapat fungsi atensi yaitu berguna untuk mengarahkan perhatian peserta didik agar dapat berfokus dengan isi suatu pelajaran yang berkaitan dengan gambar atau visual. Selanjutnya ada fungsi kompensatoris yang dapat terlihat dari hasil yang diberikan terkait dengan pemahaman suatu teks, supaya mampu membantu memberikan pemahaman peserta didik yang kurang mahir membaca (Mukkaromah, 2022).

Media Membantu Meningkatkan Daya Tarik Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, Media memiliki peran krusial guna menumbuhkan dan meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap minat pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat, dapat menjadi pahlawan selama proses pembelajaran berlangsung, baik bagi guru dan peserta didik yang berfungsi meningkatkan semangat selama proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung. Hal tersebut didukung oleh hasil

penelitian yang dilakukan oleh Mansur (2020) dan dapat ditarik kesimpulan bahwa media infografis yang diterapkan selama proses pembelajaran berhasil menarik minat mahasiswa didikannya, hal tersebut dibuktikan dengan angket yang telah diisi oleh mahasiswa dan menunjukkan hasil yang positif. Mahasiswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung, menjadi lebih sering bertanya, menjawab pertanyaan, serta memberikan pernyataan terkait topik bahasan pembelajaran.

Di tahun berikutnya, Yulianto (2022) juga memberikan pendapat dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran *Flipbook* interaktif dalam bentuk *youtube* berhasil meningkatkan daya tarik peserta didik, dikarenakan media video memiliki kesan yang menarik dalam keberlangsungan proses kegiatan belajar. Penelitian serupa dilakukan oleh Gundana (2023) bahwa anak-anak lebih menyukai materi pembelajaran yang disampaikan dalam bentuk visual, audio, maupun interaktif. Pemanfaatan gambar, musik, video, serta permainan edukasi dapat memberikan proses pembelajaran menjadi lebih menggembirakan dan menarik. Hal tersebut membantu fokus lebih terjaga sekaligus mendorong semangat ketika belajar.

Pada tahun yang sama, Adnyana (2023) melakukan sebuah penelitian terkait media gambar terhadap minat belajar IPAS kepada peserta didik sekolah dasar yang menunjukkan bahwa media tersebut memberikan respon yang positif dari peserta didiknya sehingga dapat meningkatkan daya tarik selama proses pembelajaran berlangsung. Turut ikut serta, penelitian media pembelajaran era modern juga dilakukan oleh Zulfah (2023) menggunakan media permainan edukasi *wordwall*, penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar peserta didik yang sangat signifikan antara siklus I 78%, siklus II 83,6%, dan siklus III menunjukkan hasil 91%. Dengan demikian, pemanfaatan media dalam proses pembelajaran bukan hanya sekadar sebagai pelengkap, melainkan juga sebagai strategi penting guna menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

Media Mendukung Pembelajaran Diferensiasi

Zona proksimal atau ZPD setiap peserta didik tentu saja berbeda-beda, sehingga sangat memungkinkan bagi guru dalam menerapkan diferensiasi selama proses pembelajaran. Akibat dari perbedaan yang beragam tersebut maka guru dapat memfasilitasi media yang beragam disesuaikan dengan area yang perlu dikembangkan oleh setiap peserta didiknya. Penelitian yang dilakukan oleh Gundana (2023) memberikan hasil bahwa setiap peserta didik dapat diberikan media yang sesuai dengan kebutuhan mereka, hal tersebut dikarenakan setiap peserta didik memiliki kendala atau kesulitan belajarnya masing-masing. Penelitian lain dilakukan oleh Annissabrina (2023) berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran komik strip digital guna mendukung pembelajaran diferensiasi, penelitian tersebut menunjukkan hasil yang sangat valid terhadap keberhasilan proses pembelajaran yakni rata-rata presentasi penilaian kevalidan sebesar 97,92% melalui uji dari tim ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Menambah Wawasan dan Meningkatkan Kreativitas

Dalam proses pembelajaran, media tidak hanya memiliki kegunaan sebagai alat bantu guru tetapi juga memiliki fungsi yang jauh lebih krusial yaitu menambah wawasan serta dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Berdasarkan konsep Vygotsky dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD), media turut andil bertindak sebagai *scaffolding* untuk mencapai pemahaman yang lebih tinggi. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Susdamayanti (2024) bahwasanya media APRORI yang digunakannya dapat meningkatkan kreativitas peserta didiknya dalam menyelesaikan proyek properti tari berupa topeng, semula kreativitas peserta didik hanya mendapat 69,3% kemudian meningkat secara signifikan menjadi 82,5%. Tidak hanya dari segi kreativitas saja tetapi media APRORI tersebut juga menambah wawasan peserta didiknya, yang semula memiliki tingkat sebesar 84,75% berubah menjadi 95%.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Susdamayanti, di tahun yang sama diperkuat oleh penelitian Nurwanti (2024) yaitu menyebutkan bahwa media poster miliknya memberikan pengaruh terhadap kebermanfaatan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik sekolah dasar di SDN Dukuh Kupang 5 Surabaya. Selaras dengan dua penelitian sebelumnya, Judijanto (2024) dalam penelitiannya mengenai media pembelajaran *Box's Spok* juga menghasilkan hal yang positif terkait peningkatan kreativitas peserta didik dan mampu mengembangkan keterampilan kritis peserta didik yang sangat relevan dengan era modern saat ini. Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa berbagai media yang digunakan oleh guru dapat memberikan efek atau hasil yang signifikan dalam menambah wawasan dan meningkatkan kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini, dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menangani ZPD peserta didik agar peserta didiknya mendapatkan hasil maksimal dalam mencapai kemampuan tertinggi.

Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah tidak hanya dapat dilakukan oleh peserta didik secara individu tetapi juga perlu didukung oleh media yang dapat digunakan dan tersedia di lingkungan belajar. Media dapat dijadikan fungsi sebagai *scaffolding* dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah peserta didik dan bisa membantu meningkatkan proses berpikir. Pendapat tersebut dapat diperkuat melalui hasil penelitian yang dilakukan oleh Haryani (2024) yang menggunakan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran matematika, hasil penelitian tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik, tidak hanya itu saja hasil penelitiannya juga memberikan pengaruh positif lain terhadap motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian lain datang dari Mukarima (2024) dengan media pembelajaran *magic board* yang digunakan dalam penelitian tersebut, kemudian dapat menghasilkan terjadinya peningkatan kemampuan berpikir kritis guna memecahkan masalah serta memahami ide, hasil tersebut

menunjukkan persentase yang luar biasa yaitu terjadinya peningkatan sebesar 105% dari prasiklus ke siklus ke II dan dapat membuktikan bahwa nilai tersebut termasuk kategori sangat baik.

Penelitian lebih baru dilakukan oleh Ishak (2025) menggunakan eksperimen media pembelajaran Geoenzo pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Polewali. Berdasarkan hasil analisis statistik yang dilakukannya diperoleh nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 87,93 dan telah melampaui nilai rata-rata kelas kontrol yang sebelumnya lebih unggul, dengan demikian penelitian eksperimen menggunakan media tersebut dinyatakan efektif. Melalui beberapa penelitian yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa peran media memberikan dampak yang sangat besar bagi peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik, maka dari itu guru dapat menggunakan media yang berfungsi sebagai *scaffolding* terhadap peserta didik dengan area zona proksimal pemecahan masalah yang perlu ditingkatkan tersebut.

Meningkatkan Hasil Belajar

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut merupakan fungsi *scaffolding* pada ZPD peserta didik guna mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran bukan hanya berfungsi sebagai pelengkap, melainkan sebagai bentuk strategi yang dapat diterapkan oleh guru untuk mengantarkan peserta didiknya kepada pemahaman optimal yang dapat diraihinya. Pernyataan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh Jama'ah (2024) berkaitan dengan media pembelajaran kantong literasi yang berhasil memberikan dampak positif yaitu mendapatkan hasil kevalidan literasi 83% dengan kategori sangat valid, kemudian hasil rekapitulasi kepraktisan 88,75%, serta hasil rekapitulasi belajar kognitif peserta didik sebesar 86%. Penelitian selanjutnya berkaitan dengan hasil belajar dilakukan oleh Supriyaddin (2024) menggunakan media *flash card* pada siswa kelas V MI Al-Mujahidin dengan hasil yang diperoleh sangat valid berdasarkan tingkat kevaliditasan dengan persentase 87%, kemudian kepraktisan media menunjukkan persentase 93% yang berarti sangat praktis, selanjutnya hasil belajar kognitif pada tingkat ketuntasan klasikal sebesar 91%, 24% peserta didik baik sekali pada aspek afektif, 64% kategori baik, 9% masuk dalam kategori cukup baik. Serta aspek psikomotor menunjukkan 67% dalam kategori baik, dan 36% berada dalam kategori cukup baik.

Tidak kalah menarik dari penelitian sebelumnya, eksperimen penerapan media pembelajaran canva yang dilakukan oleh Darwis (2024) yang dilakukan pada dua kelas di MA Ibtidassalam yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol tepatnya di kelas XI IPS 1 dengan jumlah peserta didik sebanyak 21, serta kelas XI IPS 2 memiliki jumlah peserta didik sebanyak 24. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media canva termasuk dalam kategori efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menunjukkan bahwa

canva dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik tingkat menengah atas. Melalui hasil penelitian yang telah dijabarkan, sudah terbukti bahwa media pembelajaran tidak perlu diragukan lagi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga dalam hal ini guru dapat menggunakan media yang efektif guna mengatasi ZPD peserta didik dengan hasil belajar yang perlu ditingkatkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *Scaffolding* berbasis media memiliki peranan penting dalam mendukung pencapaian *Zone of Proximal Development* (ZPD) peserta didik. Media bisa difungsikan sebagai scaffolding efektif untuk menangani keberagaman ZPD peserta didik di kelas, sehingga guru dapat mengoptimalkan tingkat kemampuan peserta didik. Peranan media sebagai *Scaffolding* diantaranya yaitu dapat membantu meningkatkan daya tarik pembelajaran, mendukung pembelajaran diferensiasi, menambah wawasan dan meningkatkan kreativitas, Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, Serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Saran

Sebagai tindak lanjut dari temuan ini, disarankan bagi pendidik agar dapat menentukan dan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Kemudian, pendidik juga perlu memastikan bahwa media pembelajaran yang digunakan berfungsi sebagai *scaffolding* yang dapat mendorong ZPD peserta didik dalam mencapai hasil optimal. Selanjutnya, saran juga diberikan kepada pihak sekolah dan lembaga pendidikan untuk dapat memberikan pelatihan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Peneliti juga merekomendasikan terkait penelitian lanjutan yang hendak dilakukan untuk menguji efektivitas *scaffolding* dalam konteks pembelajaran dengan berbagai model dan jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyan, Komang Sury., & Gusti Ngurah.2023.Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar pada Siswa Sekolah Dasar.*Edukasi:Jurnal Pendidikan Dasar*,4(1):61-70. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Annisabrina,Imelsi.2023.Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip Digital untuk Mendukung Pembelajaran Diferensiasi di Kelas IV SD. Thesis:Universitas Jambi.
- Aljohani, M. (2017). Principles of "constructivism" in foreign language teaching. *Journal of literature and art studies*, 7(1), 97-107. <https://doi.org/10.17265/2159-5836/2017.01.013>
- Arif,Muh.2024.*Pendidikan Karakter di Era Digital*.Batam:CV. Rey Media Grafika.
- Aziz, Siti Hanifatul., & Fatkhul Arifin. 2021. Penggunaan media colored stick untuk meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan

bilangan bulat pada siswa sekolah dasar kelas III' *Elementar: Jurnal pendidikan dasar*, 1(2),2021,250-263. <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i2.21947>

Darwis,et al.2024.Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibtidassalam.*JUPE:Jurnal Pendidikan Ekonomi*,12(1):85-91. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91>

Gandana, Gilar.2019.*Literasi ICT dan Media Pendidikan dalam Perspektif Anak Usia Dini*.Tasik Malaya: Ksatria Siliwangi.

Gandana, Gilar., et al.2023.Peran Media dalam Bingkai Etnopedagogik sebagai Upaya Optimalisasi Pencapaian Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini Masa Depan.*Jurnal Elementaria Edukasia*,6(4):2117-2125. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7778>

Harun, Z., Mohd, I., Hazlin, F., Zetty, ., & Muhammad, N. 2022. Teori Vygotsky dalam Pembelajaran Murid dan Kaitan dengan Ciri Murid Berkeperluan Khas Penglihatan.*ATTARBAWIY: Malaysian Journal of Education*, 6(1):57-63. <https://doi.org/10.53840/attarbawiy.v6i1.34>

Haryani, M., Wahyuningtyas, R., Sakinah, Z. N., Susilo, B. E. (2024). Studi Literatur: Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality dalam Pembelajaran Matematika Guna Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *PRISMA*, Prosiding Seminar Nasional Matematika 7, 359-367.

Hidayat, arif. 2024. Teori Vygotsky dan transformasi pembelajaran matematika: sosiokultural, scaffolding, zona perkembangan proksimal, bahasa dan pikiran.

Hyun, chi choi. 2020. Piaget versus vygotsky: implikasi pendidikan antara persamaan dan perbedaan. *Jiemar: journal of industrial engineering & management reseacrh*, 1(2):286-293. <https://doi.org/10.7777/jiemar.v1i3.92>

Ishak, Suryadi.2025.Pengaruh Media Pembelajaran Goenzo terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Sistematis. *Jurnal Edumatic*,6(1):55-68. <https://doi.org/10.21137/edumatic.v6i1.1444>

Jama'ah, Jama'ah., Angga Putra., & Khaerunnisyah.2024.Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Literasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.*Jurnal Evaluasi dan Strategis Pendidikan Dasar*,1(1):15-20. [10.54371/jekas.v1i1.324](https://doi.org/10.54371/jekas.v1i1.324)

Karo-karo, isran rasyid. 2018. Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom:Jurnal pendidikan dan matematika*. 7(1):91-95. <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>

Kemendikbud. 2016. KBBI Online. *In Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemdikbud*.

Kustiawan, Usep.2016.*Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.Malang: Penerbit Gunung Samudera.

Mansur, Hamsi., & Rafiudin. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1):37-48.

Mukarima, Ulfa Sadina., Wawan, W., Agus, S., Eka, F., & Choirudin, C.2024.Penerapan Model Based Learning Dengan Media Pembelajaran Magic Board untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis.*JPTK:Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*,1(3):152-155. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.367>

- Mukkaromah, Aenullael., & Meyyana, A., 2022. Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1):43-50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Nurwanti, Tina., & Reza Syehma. 2024. Kajian Literatur tentang Manfaat Media Pembelajaran Poster pada Tema "Benda Di Sekitarku" untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas III di SDN Dukuh Kupang 5 Surabaya. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1):96-104. <https://doi.org/10.25078/aw.v9i1.2803>
- Rahayu, Dini Nur Oktavia., et al. 2023. Profil Pelajar Pancasila sebagai Upaya dalam Upaya Membentuk Karakter Masyarakat Global. *Jurnal Visipena*, 14(1):14-28. <https://doi.org/10.46244/visipena.v14i1.2035>
- Rahmawati, F., & Purwaningrum, J.P. 2022. Penerapan Teori Vygotsky dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 4(1):1-4.
- Rohaendi, S., & Laelasari. 2020. Penerapan Teori Piaget dan Vygotsky Ruang Lingkup Bilangan dan Aljabar pada Siswa Mts Plus Karangwangi. *PRISMA*, 9(1):65. <https://doi.org/10.35194/jp.v9i1.886>
- Rozie, Fachrur. 2018. persepsi guru sekolah dasar tentang penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran. *Widyagogik: jurnal pendidikan dan guru sekolah dasar*, 5(2):1-12. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v5i2.3863>
- Suardipa, I Putu. 2020. Proses scaffolding pada zone of proximal development (ZPD) dalam pembelajaran. *WIDYACARYA*, 4(1), 79-92. <https://doi.org/10.55115/widyacarya.v4i1.555>
- Santika, Rani., & Febrina. 2023. Implementasi Profil Pelajar Pancasila sebagai Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6):6641-6653.
- Susdamayanti, Rini. 2024. Penggunaan Media Aprori Berbasis Diferensiasi untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kebhinekaan Global Siswa. *Jurnal Didatika Pendidikan Dasar*, 8(1):87-110. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i1.1320>
- Supriyaddin, S., Hasan, H., Budiman, B., & Rahman, A., 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2):57-63. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.432>
- Syamsuddin, S., & Ulfa Zafirah. 2020. Analisis Pendekatan Sanitasi dalam Menangani Stunting (Studi Literatur). *Jurnal Sulolipu: Media Komunikasi Civitas Akademika dan Masyarakat*, 20(2):303-309. <https://doi.org/10.32382/sulolipu.v2i20.1745>
- Vasileva, O., & Balyasnikova, N. (2019). (Re)Introducing Vygotsky's thought: From historical overview to contemporary psychology. *Frontier psychology*, 10, 1-15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01515>
- Wulandari, Hayati R., & Maifit Hendriyani. 2024. Studi Literatur-Scaffolding dengan Metode Defragmenting Struktur Berpikir Masalah HOTS. *Dharmas Education Journal*, 5(1):15-25. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i1.1196>
- Yulianto, Dwi. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif dalam PMRI berbasis Youtube untuk Meningkatkan Daya Tarik Terhadap Siswa. *Symmetry*:

Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Educations, 7(2):193-209. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v7i2.6630>

Zainuri, A., & Dewi R. 2021. *Teknologi Pendidikan*. CV Penerbit Kiara Media.

Zulfah, Nadhirotuz.2023.Pemanfaatan Game Media Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.*PUBMEDIA:Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*,1(1):1-11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>