



Scaffolding Practices in Sociology Learning: Strategies, Impacts, and Challenges for Teachers in Guiding Digital Native Learners

Praktik Scaffolding dalam Pembelajaran Sosiologi: Strategi, Dampak, dan Tantangan Guru dalam Membimbing Peserta Didik Digital Native

Adistia Akses Alviani^{1)*}, Atik Catur Budiati¹⁾

Universitas Sebelas Maret

*Correspondence : adistia_akses127@student.uns.ac.id

ABSTRACT

The gap in the use of digital technology occurs between teachers and digital native students, so teachers must develop appropriate learning strategies to overcome these problems. The purpose of this study was to determine teachers' strategies in providing sociology learning assistance to digital native students, the impact of providing sociology learning assistance for digital native students, and the challenges experienced by teachers in the scaffolding practices that were applied. The study was conducted at one of the high schools in Surakarta. The research method used a qualitative approach of the phenomenological type with data sources from interviews, observations, and documentation. The research informants consisted of sociology teachers, students, and vice principals. Data validity testing was carried out through triangulation, and data analysis used techniques from Creswell. The results of the study showed that teachers used scaffolding strategies in sociology learning for digital native students. The scaffolding in question includes: (1) the modeling stage, namely the teacher gives an example; (2) the imitation stage, students imitate the example; (3) reducing assistance, students begin to be independent; and (4) cognitive maturation. The challenges in scaffolding practice come from factors such as less cooperative students, get bored easily, and so on.

Keywords: Digital Native; Scaffolding; Sociology

ABSTRAK

Kesenjangan penggunaan teknologi digital terjadi antara guru dan peserta didik digital native, sehingga guru harus menyusun strategi pembelajaran yang tepat guna mengatasi permasalahan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui strategi guru dalam memberikan bantuan pembelajaran sosiologi kepada peserta didik digital native, dampak pemberian bantuan pembelajaran sosiologi bagi peserta didik digital native, dan tantangan yang dialami guru dalam praktik scaffolding yang diterapkan. Lokasi penelitian yaitu salah satu SMA di Surakarta. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif jenis fenomenologi dengan sumber data berasal dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informan penelitian terdiri atas guru sosiologi, peserta didik, dan wakil kepala sekolah. Uji validitas data dilakukan melalui triangulasi, dan analisis data menggunakan teknik dari Creswell. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan strategi scaffolding dalam pembelajaran sosiologi untuk peserta didik digital native. Scaffolding yang dimaksud mencakup: (1) tahap pemodelan, yakni guru memberikan contoh; (2) tahap peniruan, peserta didik meniru contoh tersebut; (3) pengurangan bantuan, peserta didik mulai mandiri; dan (4) pematangan kognitif. Tantangan yang dalam praktik *scaffolding* berasal dari faktor peserta didik yang kurang bisa diajak kerja sama, mudah bosan, dan lain-lain.

Kata Kunci: Digital Native; Scaffolding; Sosiologi

This is an open access article under the CC - BY license.



PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka berfokus pada pengoptimalan konten pembelajaran yang membebaskan guru dalam menentukan perangkat ajar. Perangkat ajar dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik, sehingga peserta didik dapat lebih dalam memahami konsep dari suatu materi (Khoirurrijal et al., 2022). Kurikulum Merdeka memiliki landasan sosiologis yang berkontribusi membangun pengetahuan masyarakat.

(Rahmawati et al., 2024). Pengetahuan tersebut berkembang salah satunya melalui bantuan teknologi digital yang kemudian membuka peluang belajar baru (Kemendikbudristek, 2024).

Teknologi digital menghadirkan kesempatan bagi guru dan peserta didik untuk mengakses sumber belajar yang lebih beragam (Wahyudi & Jatun, 2024). Hadirnya teknologi digital memberikan peluang pembelajaran yang lebih adaptif (Sabil & Pujiastuti, 2023). Teknologi digital seperti *E-book* dan video pembelajaran memungkinkan peserta didik belajar secara efektif, kolaboratif, dan kreatif (Sakti, 2023). Kondisi tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini yang termasuk ke dalam generasi digital atau *digital native*.

Digital native adalah generasi yang sejak kecil telah mengenal teknologi digital. Generasi ini lahir setelah tahun 1980-an di mana teknologi digital sedang berkembang (Handayani & Fauzi, 2023). *Digital native* tidak dapat lepas dari teknologi digital dan akan gelisah apabila tidak terhubung dengan internet (Sri et al., 2023). Karakteristik *digital native* diantaranya menyukai pembelajaran yang interaktif berbentuk visual, bekerja secara *multitasking*, menyukai hal yang instan, ingin selalu dihargai, dan lain-lain (Oktavia, 2019).

Hadirnya teknologi digital memunculkan dinamika tersendiri dalam proses pembelajaran. Gani & Adam dalam penelitiannya menyebutkan bahwa banyak peserta didik lebih suka membuka konten hiburan daripada membaca buku (Gani & Adam, 2024). Penelitian Jewarut & Suwarni menjelaskan bahwa peserta didik jarang memanfaatkan gadgetnya untuk belajar dan lebih sering menggunakannya untuk membuka konten hiburan (Jewarut & Sumarni, 2022). Prasanti & Wiranata dalam penelitiannya juga menjelaskan bahwa peserta didik dapat mengalami *Information overload* apabila terlalu banyak mengakses konten digital, sehingga menimbulkan kecanduan dan berdampak pada kegiatan belajar (Prasanti & Wiranata, 2025).

Penting bagi guru untuk mengimbangi kemampuan peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih terarah (Sitompul, 2022). Akan tetapi, nyatanya guru memiliki permasalahan tersendiri dalam menghadapi teknologi digital. Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa masih banyak guru yang belum memiliki pengetahuan dan penguasaan terhadap teknologi digital (Husna et al., 2023). Data dalam penelitian Subroto menyebutkan bahwa sekitar 58% guru merasa kewalahan dengan perkembangan teknologi digital yang begitu pesat, sehingga memengaruhi efektivitas mereka dalam mengajar (Subroto et al., 2023). Penelitian lain juga menyebutkan bahwa kurangnya kecakapan guru terhadap platform berbasis digital semakin tampak ketika muncul peserta didik yang lebih lihai dalam menggunakan platform digital itu sendiri. Hal tersebut terjadi karena adanya perbedaan generasi antara guru dan peserta didik (Ngongo et al., 2019).

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena terdapat permasalahan yang nyata antara peserta didik yang kurang memanfaatkan teknologi digital secara bijak dan guru yang kurang cakap dalam menggunakan teknologi digital, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mengatasinya. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran relevan dengan karakteristik peserta didik *digital native* dan efektif dalam mengatasi tantangan yang muncul akibat kesenjangan penguasaan teknologi antara guru dan peserta didik agar tercipta proses pembelajaran yang lebih adaptif dan terarah. Susanti et.al. dalam penelitiannya menyebutkan bahwa *scaffolding* dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, akan tetapi *scaffolding* yang diberikan juga harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik itu sendiri (Susanti et al., 2024). Berdasarkan penelitian tersebut, kebaharuan dari penelitian ini adalah menggabungkan antara strategi *scaffolding* dengan karakteristik peserta didik saat ini sebagai *digital native* yang sebelumnya belum diteliti. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menyoroti strategi *scaffolding* yang diberikan oleh guru, tetapi juga membahas tantangan-tantangan yang dialami guru ketika menerapkan strategi tersebut pada peserta didik *digital native*. Dengan begitu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) strategi guru dalam memberikan bantuan pembelajaran sosiologi kepada peserta didik *digital native*; (2) dampak pemberian bantuan pembelajaran sosiologi bagi peserta didik *digital native* dan; (3) tantangan yang dialami guru dalam praktik *scaffolding* yang diterapkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan tiga variabel yang didasarkan pada teori dan penelitian terdahulu, yaitu *scaffolding* dari teori Lev Vygotsky (Vygotsky, 1979), *digital native* dari penelitian Prensky (Prensky, 2001), dan pembelajaran sosiologi pada peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik indonesia nomor 12 tahun 2024. Penelitian dilakukan selama lima bulan dan berlokasi di salah satu SMA wilayah

Surakarta. Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif jenis fenomenologi yang berfokus pada pengalaman guru dalam memberikan bantuan belajar kepada peserta didik dalam pembelajaran sosiologi. Sumber data dalam penelitian ini berasal observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan diambil menggunakan *purposive sampling* atau pengambilan sampel dengan kriteria tertentu (Sugiyono, 2020: 289). Adapun kriterianya adalah guru sosiologi, peserta didik kelas X, XI, dan XII yang sering menggunakan teknologi digital dalam menyelesaikan penugasan, wakil kepala sekolah yang mengetahui memahami kebijakan sekolah terkait inovasi dan implementasi pembelajaran, serta wakil kepala sekolah yang terlibat dalam penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran. Berdasarkan kriteria tersebut didapatkan informan yaitu, Guru Sosiologi, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Wakil Kepala Sekolah Bidang Sarana Prasarana, dan peserta didik kelas X, XI, dan XII. Pengumpulan data diambil melalui observasi yang dilakukan selama pembelajaran sosiologi, wawancara yang dilakukan terhadap informan, dan dokumentasi berupa *file* penugasan. Validitas data penelitian diuji menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Teknik analisis data dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah Creswell, yaitu peneliti mengumpulkan data, mengorganisir data, membaca keseluruhan data, memberi kode, menghubungkan deskripsi dengan teori, menjelaskan makna data dengan teori yang sesuai (Creswell & Creswell, 2018: 280).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta didik saat ini termasuk dalam *digital native* atau generasi yang lahir ketika teknologi digital berkembang pesat. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa peserta didik memiliki karakteristik mudah menyerap teknologi digital, lebih suka yang instan, ketergantungan untuk mencari informasi di internet seperti Google dan ChatGPT, tidak suka membaca, dan sering membuka media sosial bahkan ketika pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa *digital native* terbiasa dengan teknologi digital, ingin mendapatkan informasi secara instan tanpa membaca secara detail, dominan mencari informasi dari sumber *online*, dan terhubung dengan banyak orang melalui media sosial (Silvi, 2019). Berdasarkan karakteristik tersebut, guru hendaknya memiliki strategi yang sesuai dalam memberikan bantuan belajar ketika pembelajaran sosiologi untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam penggunaan teknologi, bukan sekadar konsumsi informasi.

Strategi Guru Dalam Memberikan Bantuan Pembelajaran Sosiologi Kepada Peserta Didik *Digital Native*

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan, didapatkan data bahwa guru membuka pembelajaran dengan menyapa peserta didik. Kemudian, guru memberikan pendahuluan dengan memberikan materi pemantik. Selanjutnya, guru menyampaikan materi dengan bantuan PPT dan papan tulis. Sebelum memberikan penugasan, guru selalu menjelaskan langkah-langkah pengerjaannya. Guru memberi perhatian kepada peserta didik dengan menanyakan hal yang belum dipahami atau yang sekiranya hendak ditanyakan. Ketika peserta didik mengerjakan tugas, guru berkeliling kelas dan memantau penggunaan *gadget* peserta didik. Setelah tugas selesai, guru meminta beberapa peserta didik untuk melakukan presentasi. Sebelum menutup pembelajaran, guru memberikan kesimpulan. Hal ini dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



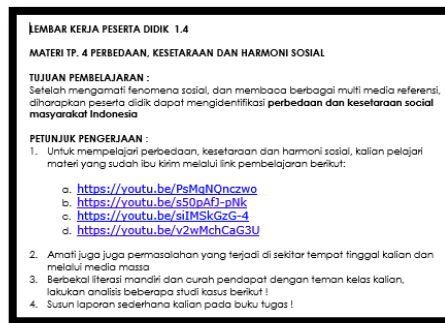
Gambar 1. Dokumentasi kegiatan observasi

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap dua guru sosiologi, didapatkan hasil sebagai berikut dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil wawancara terhadap guru sosiologi terkait proses pembelajaran

Kegiatan	Guru Sosiologi 1	Guru Sosiologi 2
Pendahuluan	“Awalnya saya memberikan <i>ice breaking</i> dan motivasi.”	“...Di awal, saya selalu memberikan motivasi, memberikan materi pemantik yang dekat dan realistis dengan peserta didik, memberikan contoh...”
Inti	“...Setelah itu masuk materi” “Saya biasanya mencari konten pembelajaran itu yang berisi tulisan berita tentang fakta, baik dengan media <i>offline</i> atau <i>online</i>, sehingga peserta didik harus membaca untuk mendapatkan informasi, tidak hanya mengandalkan ChatGPT.” “Saya selalu menyampaikan tujuan penugasan dan menyampaikan petunjuk/langkah-langkah penugasan secara jelas, secara tulisan dan secara verbal, agar cara berpikir peserta didik terkonsep dari awal.” “...Nantinya peserta didik saya suruh presentasi, tapi yang ditampilkan poin-poinnya saja, apakah mereka berhasil atau tidak.” “Setelah saya menyampaikan tugasnya apa, peserta didik kemudian mengerjakan tugas itu secara berkelompok...” “Saya selalu memberikan penjelasan kepada peserta didik yang bertanya atau mengalami kesulitan.” “Kalau sudah mapan, peserta didik belajar mandiri...” “Saya berkeliling kelas untuk memantau pekerjaan peserta didik dan memantau penggunaan <i>gadget</i> peserta didik.” “Saya juga memantau pengumpulan tugas peserta didik melalui Microsoft Teams mata pelajaran Sosiologi. Walaupun saya tidak secanggih mereka, tapi saya berusaha beradaptasi pakai teknologi digital dalam pembelajaran.”	“...Kemudian baru masuk ke materi dan penugasan.” “Saya pernah memberikan penugasan berupa analisis film agar peserta didik tidak bosan.” “Saya kemudian memberikan struktur tugas, masuk LK1, LK 2, dst.” “Saya sering memberikan <i>challenge</i> kepada peserta didik untuk melakukan presentasi tanpa membaca agar peserta didik menguasai keterampilan <i>public speaking</i> dan tidak menjadi generasi yang maunya instan.” “Setelah mereka tahu tugasnya, mereka mengerjakan tugas secara berkelompok maupun individu. Tapi, saya selalu minta setiap anggota kelompok memiliki bagian tugasnya masing-masing.” “Saya selalu menekankan agar peserta didik berdiskusi, berinteraksi dengan teman sekelompoknya, tidak hanya apa-apa cari di internet.” “Peserta didik nantinya hafal alur penugasan dan bisa belajar mandiri.” “Saya selalu memantau waktu pengumpulan tugas peserta didik baik secara langsung, maupun melalui Microsoft Teams.” “...Saya cenderung melihat kemandirian dan tanggung jawab peserta didik melalui ketepatan waktu dalam pengumpulan tugas. Kalau tidak tepat waktu, saya kurangi nilainya.”
Penutup	“Saya memberikan kesimpulan di akhir. Hari ini apa yang dipelajari, bagaimana sikap kalian setelah tahu...”	“Saya berinteraksi dengan peserta didik mengenai kesimpulan, inti pembelajaran hari ini.”

Adapun contoh penugasan yang diberikan guru kepada peserta didik dapat dilihat pada gambar 2 dan gambar 3 dibawah ini.



Gambar 2. Dokumentasi contoh lembar penugasan

Perhatikan dan simak beberapa contoh tantangan global berikut ! pilih tiap bidang 2 kasus, kemudian analisislah dengan teman kelompok kalian peluang, tantangan, dan sikap yang mesti dikembangkan bangsa Indonesia dalam menghadapinya

POLITIK	
contoh kasus	contoh kasus
1. Sengketa Laut Natuna dengan Tiongkok Pada awal Januari 2020, kapal-kapal penangkap ikan dan kapal penjaga pantai Tiongkok memasuki perairan di Zona Ekonomi Eksklusif (ZEE) Indonesia, dekat Kepulauan Natuna di Laut China Selatan. Meskipun Tiongkok tidak mengklaim Kepulauan Natuna secara langsung, mereka menyatakan bahwa perairan tersebut termasuk dalam "Nine-Dash Line", yang merupakan klaim sepihak Tiongkok atas sebagian besar Laut China Selatan.	2. Tekanan Internasional terkait Isu HAM di Papua Isu pelanggaran hak asasi manusia di Papua telah menjadi perhatian internasional, terutama setelah serangkaian kerusuhan di beberapa wilayah Papua pada tahun 2019 yang dipicu oleh isu rasisme dan tuntutan kemerdekaan. Beberapa negara dan organisasi internasional, seperti Vanuatu dan berbagai LSM HAM global, menyuarakan Indonesia di forum internasional seperti PBB terkait penanganan masalah di Papua.

Gambar 3. Dokumentasi contoh lembar penugasan

Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menghasilkan data yang sesuai. Guru sosiologi memiliki strategi untuk menerapkan pembelajaran sesuai karakteristik *digital native*. Strategi tersebut cocok dengan teori *scaffolding* milik Vygotsky yang membahas mengenai upaya pemberian bantuan belajar kepada anak atau orang yang kurang ahli untuk mencapai pematangan kognitifnya (Ernawati et al., 2020). Pemberian bantuan dilakukan oleh orang dewasa atau orang yang lebih ahli kepada orang yang mengalami kesulitan, hingga orang tersebut dapat mengatasi kesulitan dan menyelesaikan tugasnya (Wardani et al., 2023).

Mula-mula, guru membuka pembelajaran dengan menyapa peserta didik, kemudian guru memberikan motivasi dan menyampaikan materi pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan langkah awal dalam penerapan *scaffolding*, yaitu menjelaskan materi pembelajaran (Yusra et al., 2023). Selanjutnya, guru memberikan penugasan kepada peserta didik berupa diskusi kelompok dan menjelaskan alur penugasannya yang dapat dilihat pada gambar 2. Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa diskusi kelompok dalam *scaffolding* dapat mendorong kemampuan berpikir kritis peserta didik (Eka Putri, 2024). Berdasarkan penugasan seperti yang tertera pada gambar 2 dan 3, guru mencari konten pembelajaran yang berisi tulisan berita tentang fakta baik dengan media *offline* atau *online*, sehingga peserta didik harus membaca untuk mendapatkan informasi, tidak hanya mengandalkan bantuan AI. Penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa pemberian bantuan belajar *scaffolding* pada penugasan pemecahan masalah sosial dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Iqbal, 2022). Guru juga memberikan penugasan berupa analisis film agar peserta didik tidak bosan. Sugiharto dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis video yang dipandu oleh guru dengan menerapkan *scaffolding* dapat menjadikan proses belajar lebih interaktif (Sugiharto et al., 2025). Terkadang, guru memberikan *challenge* kepada peserta didik untuk melakukan presentasi tanpa membaca agar peserta didik menguasai keterampilan *public speaking* dan tidak menjadi generasi yang maunya instan. Menurut hasil penelitian yang dilakukan Susanti dijelaskan bahwa peningkatan kognitif peserta didik dapat muncul apabila peserta didik dapat menganalisis informasi dan mengemukakannya dalam suatu karya (Susanti et al., 2024). *Scaffolding* yang diterapkan guru pada awal pembelajaran hingga pemberian tugas termasuk dalam *scaffolding* tahap pertama, yaitu

pemodelan. Pemodelan adalah tahap di mana pendidik sebagai pihak yang lebih ahli, memberikan bantuan belajar berupa penjelasan verbal kepada peserta didik sebagai pihak yang kurang ahli (Vygotsky, 1979).

Setelah guru merasa cukup dalam memberikan pemodelan, peserta didik dipersilakan mengerjakan tugasnya secara berkelompok. Peserta didik mengerjakan tugasnya sesuai alur penugasan yang sebelumnya telah dijelaskan oleh guru. Kegiatan tersebut termasuk dalam *scaffolding* tahap kedua, yaitu **peniruan**. Peserta didik menirukan apa yang mereka amati dari pendidik, termasuk penjelasan yang diberikan (Vygotsky, 1979). Peran guru dalam tahap ini adalah memberikan arahan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan ketika berdiskusi atau ketika mengerjakan tugasnya. Implementasi *scaffolding* dalam konsep tersebut memberikan ruang guru untuk menjadi fasilitator untuk menunjang pembelajaran yang lebih responsif dan menyeluruh (Fatkhurrozy, 2024). Pembelajaran seperti ini juga memberikan ruang bagi peserta didik yang kurang aktif menjadi terlibat (Hasana et al., 2024).

Langkah yang dilakukan guru setelah peserta didik mulai terbiasa dan memahami alur penugasan adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri. Tahap ini termasuk dalam *scaffolding* tahap tiga, yaitu **pengurangan bantuan**, di mana pendidik mulai mengurangi *scaffolding* atau bantuan belajar ketika peserta didik mulai menguasai materi (Vygotsky, 1979). Vygotsky menekankan bahwa peserta didik dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan sekitar, sedangkan guru hanya berperan sebagai pendamping (Wardani et al., 2023). Guru melakukan pendampingan dengan memantau penggunaan gadget peserta didik agar proses belajar mandiri menjadi lebih optimal. Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa penjadwalan dan penggunaan media yang tepat ketika belajar dapat menjadi strategi untuk meningkatkan kemandirian peserta didik (Yusra et al., 2023). Guru juga memantau pengumpulan tugas peserta didik melalui Microsoft Teams, sebagai aplikasi yang fleksibel dan mudah diakses.

Dampak Pemberian Bantuan Pembelajaran Sosiologi Bagi Peserta Didik *Digital Native*

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru sosiologi dan peserta didik, didapatkan data, hal ini dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Hasil wawancara terhadap guru dan peserta didik terkait dampak pembelajaran sosiologi

Subjek	Hasil Wawancara
Peserta Didik Kelas X	"...Merasa terbantu karena guru memberikan instruksi yang jelas dalam penugasan, sehingga tidak membuat bingung."
Peserta Didik Kelas XI	"...Saya cukup terbantu dan lebih mudah dalam memahami kasus dalam penugasan setelah diberikan contoh yang dekat dengan kehidupan..."
Peserta Didik Kelas XII	"Terbantu-terbantu saja, dan lebih paham setelah dijelaskan..." "...Saya juga lebih bisa mengontrol penggunaan gadget ketika pembelajaran."
Guru Sosiologi 1	"...Akhirnya muncul kemampuan <i>explore</i> mereka. Ya di awal-awal masih minim, ya. Setelah dibiasakan itu oh dia sudah mengerti, sudah mulai mencari, kreativitasnya muncul, ditambahi, semakin lengkap. Dan itu secara mandiri pun anak-anak jalan." "Ketika dibiasakan, peserta didik menjadi mapan dan paham setiap alur penugasan berupa analisis, sudah mempengaruhi kemampuan skolastik, menalar untuk menyelesaikan masalah itu bisa. Bisa mengurangi tingkat <i>copy paste</i> mereka dari internet, AI."
Guru Sosiologi 2	"Tentunya mereka akan tercetus pemikiran. Misalnya kaya konflik kemarin, misalnya ada gencatan senjata, terus kenapa ada perang lagi? Seperti itu anak akan bertanya-tanya."

Hasil penugasan dapat dilihat pada gambar 4 dibawah ini.

KELOMPOK	
1	(8)
2	(17)
3	(31)
4	(37)
5	

Kelas : XII Fase F

Bidang politik

Kasus : Pemilihan Presiden dan Pengaruh
Asing dalam Media Sosial

peluang :	tantangan :
1. Akses informasi yang lebih luas Media sosial memungkinkan masyarakat mendapatkan informasi dari berbagai sumber internasional, termasuk pandangan politik dan kebijakan dari negara-negara lain 2. Kolaborasi internasional dalam pemantauan pemilu, pengaruh asing sering melibatkan bahwa proses pemilu berlangsung secara demokratis. 3. Dukungan internasional untuk demokrasi, negara-negara atau organisasi asing yang mendukung demokrasi dapat mendorong proses pemilihan presiden yang lebih inklusif dan adil.	1. Penyebaran disinformasi dan hoaks 2. Polarisasi politik Memecah belah masyarakat berdasarkan identitas, ideologi atau agama hal itu memicu konflik sosial 3. Manipulasi perilaku pemilih Memanfaatkan data pribadi yang diambil melalui media sosial, oknum asing dapat menargetkan kelompok pemilih tertentu dengan iklan politik yang sangat spesifik 4. Kecurangan dalam pemilihan umum yang berlangsung lebih awal sebelum waktu pemilu yang ditentukan

Gambar 4. Dokumentasi hasil penugasan

Data penelitian yang disajikan menunjukkan adanya dampak yang dirasakan oleh guru dan peserta didik setelah menerapkan tiga tahap *scaffolding*. Dampak tersebut masuk tahap keempat dalam *scaffolding*, yaitu **penguasaan materi** sesuai zona kognitif peserta didik, sehingga mereka dapat melanjutkan tugas berikutnya tanpa perlu bimbingan dari pendidik (Vygotsky, 1979). Guru menekankan adanya dampak setelah pemberian bantuan pembelajaran sosiologi kepada peserta didik. Berdasarkan data hasil wawancara, guru menyatakan bahwa muncul pemikiran dan kemampuan peserta didik dalam menganalisis. Dilihat dari gambar 4, kemampuan peserta didik dalam menalar untuk memecahkan suatu permasalahan menjadi muncul. Ketika guru membiasakan peserta didik untuk belajar mandiri, hal tersebut juga bisa berjalan. Munculnya kemampuan peserta didik tersebut dapat mengurangi tingkat *copy paste* mereka terhadap internet dan AI. Peserta didik juga merasa terbantu dan lebih paham setelah guru memberikan bantuan belajar secara bertahap, sehingga peserta didik dapat mengerjakan tugas secara mandiri tanpa merasa bingung. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa memang ada peningkatan dari kognitif peserta didik setelah diterapkannya *scaffolding* dalam pembelajaran (Zam Ichwan et al., 2024). Penelitian lain juga menjelaskan bahwa penguasaan materi yang dialami peserta didik dapat terjadi ketika *scaffolding* berhasil diterapkan secara efektif (Marlina & Rahayu, 2025).

Tantangan Yang Dialami Guru Dalam Praktik *Scaffolding* Yang Diterapkan

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru sosiologi, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, dan kepala sekolah bidang sarana dan prasarana, didapatkan data dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel. 3 Hasil wawancara guru terkait tantangan dan cara mengatasi tantangan dalam praktik *scaffolding*

Subjek	Hasil Wawancara
Guru Sosiologi 1	“Kendalanya, ada anak yang kadang kurang tepat waktu dalam mengumpulkan tugas, berbeda dengan anak yang punya motivasi tinggi.” “Kita harus selalu memberikan motivasi dan dorongan.”
Guru Sosiologi 2	“Anak sekarang itu mudah bosan.” “Sulitnya itu, kalau saya masuk ke kelas yang pasif, disuruh apa-apa diam.” “...Kalau menemukan anak yang seperti itu, ya, saya dampingi.”
Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum	“Tantangannya yang jelas itu, terutama di siswa. Sekarang kan sistemnya zonasi, ya. Jadi karakter dan kecepatan anak itu berbeda-beda.” “...Di proses pembelajaran kan tentunya kita juga harus disesuaikan dengan karakter anak, ya. Kalau karakter anak yang seperti itu harus kita dampingi.” “Jelas, kita ada pelatihan ya. Kemarin itu ada pelatihan pembuatan modul ajar pakai Gamma, ada pakai AI. Jadi nanti kita sesuaikan dengan apa yang kita butuhkan. Kemarin pas awal-awal kita pembuatan modul yang baik itu bagaimana, ya kita sesuaikan, narasumbernya tentang pembuatan modul.

	Terus misalkan pingin tentang berteknologi, misalkan Teams, kita undang narasumber dari luar.”
Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum	“...Untuk sarana pembelajaran yang mungkin perlu kita tingkatkan adalah meng-<i>upgrade</i> dari perangkat PC kita. Karena, perangkat PC kita masih banyak yang speknya itu edisi lama.” “...Ada kerja sama dengan pihak ketiga, di sini pihak alumni membantu pengadaan laptop untuk guru. Jadi, guru punya laptop semua dan boleh dibawa pulang. Tidak hanya untuk mengajar di sekolah.”

Terdapat tantangan yang dialami guru ketika praktik *scaffolding* diterapkan. Pertama, guru mengalami kesulitan ketika ada peserta didik yang kurang memiliki motivasi untuk belajar, sehingga sulit untuk diajak kerja sama. Kedua, karakteristik mudah bosan yang dimiliki peserta didik membuat guru harus pintar-pintar mencari bentuk penugasan yang lebih menarik untuk memancing minat peserta didik. Ketiga, perbedaan kecepatan berpikir antar peserta didik. Keempat, ketika berada di kelas yang pasif, diskusi dan tukar pendapat secara langsung menjadi kurang hidup. Kelima, peserta didik yang tidak tepat waktu dalam mengumpulkan tugas.

Menghadapi tantangan tersebut, guru berusaha memantau dan membimbing peserta didik secara menyeluruh dengan memperhatikan setiap kesulitan yang dialami. Hambatan belajar yang dialami peserta didik dapat diatasi dengan memberikan perhatian kepada peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang telah dibentuk (Marlina & Rahayu, 2025). Selain itu, pihak wakil kepala sekolah bidang kurikulum juga sangat mendukung adanya peningkatan kompetensi guru dengan mengadakan pelatihan, seperti pelatihan menggunakan teknologi digital, pelatihan dalam memilih metode pembelajaran, dan lain-lain. Pelatihan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi membantu meningkatkan keterampilan guru dalam menguasai bidang tersebut (Wahyumi et al., 2025). Berdasarkan konfirmasi dari pihak wakil kepala sekolah bidang sarana dan prasarana, sekolah menyediakan laptop untuk masing-masing guru untuk menunjang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Sekolah juga memantau kinerja guru dengan mengadakan kegiatan evaluasi yang diselenggarakan secara rutin.

Secara garis besar, hasil dan pembahasan dalam penelitian dapat dilihat pada bagan 1 di bawah ini:



Bagan 1. Hubungan hasil penelitian dengan teori

Praktik *scaffolding* yang dilakukan guru terbagi menjadi empat tahap. Pertama, pemodelan, dimana guru memberikan contoh/langkah-langkah terlebih dahulu kepada peserta didik sebelum memulai penugasan. Kedua, peniruan, dimana peserta didik meniru setelah guru memberikan contoh. Ketiga, pengurangan bantuan, dimana peserta didik mulai mengerjakan tugasnya secara mandiri. Keempat, pematangan kognitif, terjadi ketika

peserta didik dapat mengerjakan tugasnya secara mandiri dan memahami konteks yang diberikan. Tugas yang diberikan sesuai tahapan tersebut secara tidak langsung dapat memancing peserta didik untuk berpikir kritis dan bertanggung jawab. Secara tidak langsung, peserta didik juga diarahkan untuk menggunakan teknologi bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat bantu untuk memahami materi secara lebih mendalam dan terstruktur. Selain itu, guru mulai mencoba menggunakan berbagai platform digital sederhana sebagai bagian dari proses pembelajaran, seperti penggunaan PPT, video pembelajaran, dan Microsoft Teams. Langkah kecil ini menunjukkan adanya kemauan guru untuk belajar dan beradaptasi dengan perkembangan zaman, meskipun prosesnya berjalan perlahan. Dengan demikian, penerapan *scaffolding* berbasis teknologi tidak hanya membantu peserta didik belajar lebih mandiri dan kritis, tetapi juga memberikan ruang bagi guru untuk bertumbuh dan mengembangkan kompetensi digitalnya. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih efektif, relevan, dan kontekstual di tengah derasnya arus digitalisasi pendidikan.

Temuan menarik dari penelitian ini adalah keberhasilan *scaffolding* tidak hanya ditentukan oleh strategi yang digunakan guru dalam mendampingi peserta didik, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh dukungan dari lingkungan sosial dan institusional sekolah. Dalam konteks sosial, dukungan tersebut mencerminkan adanya kolaborasi antara berbagai aktor pendidikan, yaitu guru, peserta didik, dan wakil kepala sekolah yang secara kolektif menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap perubahan zaman. Keberadaan peserta didik sebagai bagian dari generasi *digital native* menuntut sistem sosial sekolah untuk bertransformasi, baik dari aspek budaya belajar, penggunaan teknologi, maupun pola komunikasi. Keberhasilan penerapan *scaffolding* berbasis teknologi tidak hanya mencerminkan efektivitas strategi pedagogis semata, tetapi juga menjadi cerminan dari kesiapan sosial sekolah dalam merespons dinamika kebutuhan belajar generasi saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat strategi yang dilakukan oleh guru dalam menghadapi peserta didik *digital native*. Dalam strategi tersebut, guru melakukan beberapa tahapan *scaffolding*, mulai dari pemberian materi, penjelasan mengenai langkah-langkah pengerjaan tugas, pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk mengerjakan secara mandiri, hingga pemantauan yang dilakukan guru ketika peserta didik mengerjakan penugasan. Guru akan memberikan bantuan berupa penjelasan ketika terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan. Guru juga memantau penggunaan *gadget* peserta didik ketika pembelajaran dan memantau pengumpulan penugasan melalui Microsoft Teams. Dampak pemberian bantuan secara bertahap oleh guru dirasakan, baik oleh guru itu sendiri maupun peserta didik. Guru menekankan adanya perkembangan kemampuan berpikir peserta didik dan peserta didik merasa lebih paham atas penugasan yang diberikan. Adapun tantangan yang dirasakan guru dalam praktik *scaffolding* berasal dari faktor peserta didik yang kurang bisa diajak kerja sama dan faktor dari guru sendiri yang kurang menguasai teknologi. Gambaran umum penelitian ini menunjukkan bahwa strategi *scaffolding* dapat diterapkan untuk menghadapi peserta didik dengan karakteristik *digital native*, karena strategi tersebut memberikan dampak positif bagi kognitif peserta didik *digital native*. Seiring dengan itu, saran untuk pemerintah, pemerintah perlu meningkatkan pelatihan teknologi digital bagi guru dan menyediakan perangkat digital, baik di daerah perkotaan maupun daerah pedesaan yang akses teknologi digitalnya masih terbatas. Pemerintah juga dapat meluncurkan program yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran untuk menghadapi karakteristik *digital native*, guna menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Secara keseluruhan, penelitian ini masih terbatas dan hanya dilakukan pada mata pelajaran sosiologi. Oleh karena itu, saran untuk penelitian selanjutnya adalah meneliti efektivitas praktik *scaffolding* dalam pembelajaran bagi *digital native* apabila diterapkan dalam mata pelajaran yang lain.

Daftar Pustaka

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Desain Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5 ed.).
- Eka Putri, E. R. W. (2024). Scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) dalam Pembelajaran Sosiologi Materi Metode Penelitian Sosial Kelas X-2 SMA Negeri 7 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(8). <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i8.2024.9>
- Ernawati, D. W., Damris, Asrial, & Muhaimin. (2020). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Scaffolding untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa pada Mata Kuliah Biokimia I* (1 ed.). Komunitas

Gemulun Indonesia.

- Fatkhurrozy, Y. (2024). Penerapan Scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) Kelas XI 7 SMAN 1 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(3). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i3.2024.14>
- Gani, R., & Adam, A. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Rendahnya Minat Baca Siswa Man 1 Ternate. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, 6(3), 1–11. <https://journalpedia.com/1/index.php/jpp/article/view/3126%0Ahttps://journalpedia.com/1/index.php/jpp/article/download/3126/3167>
- Handayani, F., & Fauzi, F. (2023). Kendala-Kendala Yang Dihadapi Digital Native Dalam Pencarian Informasi. *Shaut Al-Maktabah : Jurnal Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi*, 15(1), 31–39. <https://doi.org/10.37108/shaut.v15i1.766>
- Hasana, I., Kamalya, F. M., Jalaludin, A. M., & Mulyatna, F. (2024). Profil Pengajaran Guru dalam Kaitannya terhadap Motivasi dan Keterlibatan Peserta Didik Kelas XI melalui Model Problem-Based Learning dengan Metode Diskusi- Presentasi dan Direct Instruction. *SINASIS*, 5(1), 220–230.
- Husna, K., Fadhillah, F., Harahap, U. H. S., Fahrezi, M. A., Manik, K. S., Ardiansyah, M. Y., & Nasution, I. (2023). Transformasi Peran Guru Di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *Perspektif : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 1(4), 154–167. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v1i4.694>
- Iqbal, Y. (2022). Penerapan Strategi Pembelajaran Scaffolding pada Materi Penelitian Sosial sebagai Pemecehan Masalah Sosial. *Paradigma*, 3(2), 74–83. <https://doi.org/10.53682/jpsre.v3i2.5486>
- Jewarut, S., & Sumarni, M. L. (2022). Studi Pemahaman Literasi Digital Serta Efek Domino Perkembangan Soft Skills Siswa Daerah Perbatasan. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 505–512. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.151>
- Kemendikbudristek. (2024). *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran badan Standar, Kurikulum, dan asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>
- Khoirurrijal, Fadriati, Sofia, Makrufi, A. D., Gandi, S., Muin, A., Tajeri, Fakhrudin, A., Hamdani, & Suprapno. (2022). *Pengembangan Kurikulum Merdeka* (1 ed.).
- Marlina, L., & Rahayu, Y. M. (2025). Penerapan Metode Scaffolding Pada Zone Of Proximal Development (ZPD) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X-1 SMAN 6 Kota Tangerang Selatan. *Pro Patria*, 8(1).
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto. (2019). Pendidikan di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 628–638.
- Oktavia, S. (2019). Peran Perpustakaan Dan Pustakawan dalam Menghadapi Generasi Digital Native. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 3(1), 81–89. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um008v3i12019p081>
- Prasanti, K., & Wiranata, I. H. (2025). Dampak Negatif Penyalahgunaan Teknologi Terhadap Proses Pendidikan. *Senja KKN*, 4, 335–345.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: Do They Really Think Differently? *On the Horizon*, 9(6). <https://doi.org/10.4324/9780203987735.ch5>
- Rahmawati, S., Astuti, D., & Fadriati. (2024). Peran Guru dalam Pengembangan Kurikulum Merdeka. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3032.
- Sabil, M. A., & Pujiastuti, H. (2023). Kurikulum Merdeka: Tantangan dan Peluang di Era Digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5033–5045.
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Silvi, O. (2019). Peran Perpustakaan dan Pustakawan dalam Menghadapi Generasi Digital Native. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 3(1), 81–89. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um008v3i12019p081>
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>
- Sri, R., Mahendra, D. salsabilla, Umami, N., & Purwaningtyas, F. (2023). Pola Perilaku Penelusuran Informasi Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara di Era Digital Native. *Comit: Communication, Information and Technology Journal*, 1(2), 112–120. <https://doi.org/10.47467/comit.v1i2.40>

- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Sugiharto, D., Nur Afifah, D. S., & Setiani, R. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran pada Model Problem Based Learning dengan Metode Scaffolding Materi Peluang Kejadian untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 229–243.
- Susanti, N. E., Wahyu, I., Utami, P., & Trisanti, D. Y. (2024). Analisis Penerapan Scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) dalam Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) di SMKN 10 Malang. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya*, 4(5). <https://doi.org/10.17977/um067.v4.i5.2024.2>
- Vygotsky, L. (1979). *Mind in Society* (2 ed.). Harvard University Press.
- Wahyudi, N. G., & Jatun. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444–451.
- Wahyumi, H. K., Darlan, S., & Affandi, M. (2025). Implementasi Pelatihan Pembatik dalam Meningkatkan Kompetensi TIK Guru SMA. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 397–405.
- Wardani, I. R., Putri Zuani, M. I., & Kholis, N. (2023b). Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332–346. <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>
- Yusra, R., Ishaq, G. M., Septiva, S. D., & Gusmaneli. (2023). Strategi Pembelajaran Scaffolding dalam Membentuk Kemandirian Mahasiswa. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 28–32. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.17874>
- Zam Ichwan, N. S., Idris, H., & Tikollah, M. R. (2024). Pengaruh Penerapan Metode Scaffolding Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI AKL pada Mata Pelajaran PAPJDM di UPT SMK Negeri 1 Gowa. *Future Academia*, 2(4), 427–442. <https://doi.org/https://doi.org/10.61579/future.v2i4.153>