

PENERAPAN *SCAFFOLDING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN DAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII B SMPN 4 MALANG

Febria Saputri

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: febria.saputri.2331347@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v4.i8.2024.20

Keywords

Scaffolding
Learning
Art and Culture

Abstract

This research aims to describe the application of the scaffolding method to improve students' skills in arts and culture learning for class VII B SMPN 4 Malang. Apart from that, it also analyzes the relationship between the application of scaffolding and the students' advanced abilities and need for guidance. This research uses a qualitative approach. The methods used to compile this article are literacy studies and field observations. Literacy studies are carried out by analyzing detailed information from several literacy and documentation sources. Field observations were carried out by observing in depth the application of scaffolding in arts and culture learning at SMPN 4 Malang over a certain period of time. The application of scaffolding is carried out optimally by providing assistance and guidance in demonstrating techniques and processes in developing combinations and gradations in design to less advanced students. Apart from that, for advanced students, teachers become facilitators for advanced students by providing opportunities to become mentors for less advanced students. This scaffolding method provides maximum achievement in improving students' skills and abilities and providing meaningful experiences.

1. Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran, munculnya hambatan belajar peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran merupakan sesuatu yang wajar. Hal ini merupakan proses berpikir yang dilakukan peserta didik untuk mencapai kemampuannya secara optimal. Pembelajaran era saat ini memberikan tuntutan untuk menguasai keterampilan yang tidak serta merta mengedepankan kemampuan kognitif saja (Suryaningsih & Nurlita, 2021). Namun, kemampuan yang harus dikuasai adalah kemampuan berpikir kreatif yang menjadi aspek kompetitif pada era saat ini. Proses berpikir kreatif merupakan kemampuan dalam mengembangkan gagasan baru atau eksplorasi konsep dengan mengombinasikan sesuatu yang baru berdasarkan potensi dan minat peserta didik (Dewi, 2021).

Eksplorasi konsep dan pengembangan gagasan baru sering diterapkan pada pembelajaran seni budaya. Pembelajaran seni budaya merupakan aspek penting dalam sistem pendidikan untuk meningkatkan proses berpikir kreatif dan menguatkan penguasaan peserta didik mengenai keragaman ekspresi budaya (Wurtiningsih, 2023). Penguatan kemampuan dalam pembelajaran seni budaya ini menjadi upaya untuk menyiapkan peserta didik menghadapi era teknologi 5.0 yang memuat kompetensi problem solving, berpikir kreatif, membentuk ruang kolaborasi dan berpikir sistematis (Fricticarani et al., 2023). Peran pembelajaran seni budaya adalah memberikan pengembangan pembelajaran yang kontekstual berbasis keterampilan. Dalam hal ini, dapat

meningkatkan proses berpikir kreatif dan kualitas pembelajaran terpenuhi sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik berdasarkan perkembangan era teknologi 5.0.

Pada pelaksanaannya, seni budaya menjadi salah satu pembelajaran yang dianggap sebagai kegiatan terbatas pada kemampuan kognitif dan keterampilan, sehingga peserta didik tidak memiliki motivasi untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan berpikir kreatif. Dalam hal ini, diperlukan upaya pendampingan secara berkelanjutan dengan memperhatikan Zone of Proximal Development (ZPD). Pada konsep yang dipaparkan Vygotsky, Zone Proximal Development (ZPD) merupakan perkembangan kemampuan individu yang dibedakan menjadi dua tingkatan, yaitu perkembangan aktual dan kemampuan potensial (Suardipa, 2020). Kemampuan aktual dicerminkan pada perkembangan kemampuan individu dalam menyelesaikan tugas-tugasnya secara mandiri, sedangkan kemampuan potensial tampak dari kemampuan individu dalam menyelesaikan tugas-tugasnya dengan bimbingan orang yang lebih dewasa dan lebih berkompeten. Jarak antara kedua tingkatan kemampuan tersebut yang dinamakan Zone of Proximal Development (ZPD). Strategi pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran seni budaya melalui pendekatan Zone of Proximal Development (ZPD) adalah scaffolding.

Pemberian teknik pengajaran scaffolding digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik. Dalam hal ini, berpikir kreatif merupakan proses yang digunakan setiap individu untuk membentuk kombinasi baru dan memunculkan ide yang mendukung keterampilannya. Hal ini sejalan dengan adanya pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk membuka ruang kolaborasi dengan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif (Martiana, 2021). Penerapan teknik scaffolding dibutuhkan peserta didik kelas VII B SMPN 4 Malang pada pembelajaran seni budaya. Pembelajaran seni budaya pada semester 1 tahun ajaran 2023/2024 membahas terkait konsep mendesain yang merujuk pada keterampilan peserta didik, yaitu pada elemen mencipta. Pada elemen mencipta ini, sebelumnya peserta didik melalui proses memahami terlebih dahulu meliputi konsep mendesain, teknik dan komposisi mendesain. Selanjutnya konsep-konsep yang sudah dipahami tersebut diterapkan dengan melakukan perancangan dan pengaplikasian desain pada media fungsi

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi literatur dan observasi di SMPN 4 Malang. Studi literatur digunakan untuk menemukan data dan menganalisis secara sistematis dari beberapa sumber literasi yang relevan. Studi literasi diartikan sebagai ringkasan analisis dari badan penelitian mengenai masalah penelitian dengan cara menggambarkan, mengevaluasi, dan mengklasifikasi ilmu yang telah diketahui dalam suatu bidang tertentu. Penelitian ini mengambil sumber literasi melalui jurnal dan penelitian terdahulu. Observasi lapangan dilakukan dengan mengamati secara mendalam mengenai simbol, program, kegiatan, atau peristiwa di SMPN 4 Malang dalam kurun waktu tertentu secara berkesinambungan. Observasi merupakan kegiatan yang melibatkan kekuatan indera mulai dari pendengaran, penglihatan, perasa, sentuhan, dan cita rasa untuk menemukan fakta-fakta peristiwa empiris.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Konsep Scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD)

Metode scaffolding merupakan metode yang berkaitan dengan tahapan perkembangan pada Zone of Proximal Development (ZPD) yang dikemukakan oleh Vygotsky. Vygotsky membagi peserta didik berdasarkan tingkat perkembangannya menjadi dua, yaitu kemampuan aktual dan kemampuan potensial. Zone of Proximal Development (ZPD) pada tingkat kemampuan aktual terjadi apabila peserta didik mampu menyelesaikan tugas secara mandiri, sedangkan kemampuan potensial membutuhkan bimbingan arahan dari orang yang lebih berkompeten untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan tugasnya sehingga nantinya dapat mencapai kemampuan aktual (Agustyaningrum et al., 2022).

Zone of Proximal Development (ZPD) merupakan pendekatan yang memfokuskan peran guru dalam memberikan bimbingan secara terarah pada peserta didik untuk menyelesaikan tugas-tugasnya dan mengembangkan kemampuannya. Dalam hal ini, konsep yang dipaparkan Vygotsky tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran seni budaya, yaitu dengan melakukan pengajaran

secara terbimbing untuk meningkatkan keterampilan dan proses berpikir kreatif peserta didik. Konsep ini menjadi salah satu yang perlu dipertimbangkan bagi guru dalam merancang proses pembelajaran yang berpihak pada peserta didik (student center). Hal ini dikarenakan konsep ini memberikan pendekatan pembelajaran yang sistematis berdasarkan kemampuan peserta didik, sehingga nantinya hal ini dapat membentuk suatu pengalaman belajar yang mendukung potensi diri.

Tharp dan Gallimore berpendapat bahwasanya tingkat perkembangan Zone of Proximal (ZPD) terdiri atas empat tahapan (Suardipa, 2020), yaitu :

3.1.1. Tahap Pertama : More Dependence to Others Stage

Pada tahapan ini proses belajar peserta didik banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan orang lain seperti guru maupun teman sejawat. Hal ini memunculkan model pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan kemampuan kognitif secara konstruktif

3.1.2. Tahap Kedua : Less Dependence External Assistance Stage

Pada tahapan ini, bantuan yang diberikan pada proses belajar peserta didik mulai berkurang dan sudah berada pada tahap bagaimana peserta didik banyak membantu dirinya sendiri (self assistance)

3.1.3. Tahap Ketiga : Internalization and Automatization Stage

Pada tahapan ini, proses belajar peserta didik secara tidak langsung sudah masuk ke ranah pribadinya. Kesadaran diri dalam mengembangkan potensinya sudah muncul tanpa adanya bimbingan yang lebih besar dari orang lain. Namun, dalam tahapan ini peserta didik belum mencapai proses berpikir secara matang dan belum mengenali identitas diri.

3.1.4. Tahap Keempat : De-automatization Stage

Pada tahapan ini, proses belajar peserta didik sudah mencapai kesadaran diri dan menuangkan perasaan dan emosional secara berulang-ulang. Dalam hal ini, peserta didik sudah mampu mencapai tingkat perkembangan secara maksimal, dimana sudah berada pada puncak proses belajar sesungguhnya.

Pendekatan pada perkembangan Zone of Proximal Development (ZPD) yang dapat digunakan adalah teknik scaffolding, yaitu pemberian bantuan secara bertahap dengan membuka kesempatan kepada peserta didik untuk menyelesaikan tugas secara mandiri dan mengambil alih tanggung jawab atas tugas yang telah diberikan (Nursanti, 2022). Melalui scaffolding ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir kreatif, sehingga guru memberikan ruang kolaborasi antara peserta didik dengan teman sejawatnya. Pada pemberian teknik scaffolding ini, seseorang yang lebih berkompeten akan menyesuaikan jumlah pengajaran dan bimbingan kepada peserta didik dengan melakukan bimbingan secara bertahap untuk mencapai pemahaman dan potensi yang dikembangkan. Berdasarkan hal tersebut, guru akan mendorong peserta didik untuk menyelesaikan tugas yang rumit dan secara bertahap pada kemampuan yang berkembang, nantinya intensitas bimbingan akan berkembang. Dalam hal ini, proses berpikir dan keterampilan peserta didik akan berkembang berdasarkan intelektualitas peserta didik dan tahapan bimbingan yang diberikan oleh guru.

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam menerapkan strategi Scaffolding ini (Mustofa et al., 2021), yaitu : a) menentukan Zona of Proximal Development (ZPD), yaitu dengan mengelompokkan peserta didik sesuai dengan tingkat kemampuan dan berdasarkan capaian hasil belajar sebelumnya; b) merancang proses pembelajaran dan tugas yang diberikan, dimana guru menjabarkan setiap tugas secara bertahap dengan memberikan penjelasan, motivasi, dan arahan dalam penyelesaian tugas dan menguraikan permasalahan dengan memberikan contoh (modeling); c) Guru memonitoring proses belajar peserta didik dengan memberikan motivasi secara berkelanjutan dan mengurangi dukungan secara langsung, sehingga peserta didik dapat menyelesaikan tugasnya secara mandiri.; d) Guru mengevaluasi capaian belajar dan merefleksikan tahapan scaffolding yang telah diterapkan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat menuju kemandirian dan manajemen diri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

3.2. Kondisi Peserta Didik Kelas VII B SMPN 4 Malang

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, terdapat identifikasi kesiapan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam mengetahui kesiapan peserta didik tersebut, guru melakukan asesmen diagnostik dengan memberikan pertanyaan pemantik mengenai konsep mendesain dan proses kreatif yang pernah dilakukan oleh peserta didik sebelumnya. Pertanyaan pemantik ini memuat: a) Apakah kalian mengetahui apa itu mendesain?; b) Apakah kalian pernah merancang sebuah desain?; d) Jika pernah, desain apa yang sudah kalian buat?; e) Bagaimana proses kalian membuat sebuah desain?; f) Dalam kehidupan sehari-hari, desain apa yang biasa kalian temui?; g) Bagaimana bentuknya?.

Pertanyaan pemantik yang telah disampaikan kepada peserta didik merujuk pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan pertama sampai ke-enam. Hasil yang diperoleh berdasarkan pertanyaan tersebut adalah peserta didik kesulitan dalam merancang sebuah desain berdasarkan konsep mendesain secara prosedural. Selain itu, yang dapat diketahui adalah keterampilan peserta didik pada proses merancang sebuah desain tidak diawali dengan proses yang tepat, yaitu peserta didik melakukan proses mendesain tidak membuat rancangan pola terlebih dahulu.

Pada penerapan yang disampaikan peserta didik, referensi mendesain dijadikan patokan dimana pola-pola dan unsur-unsur yang ada dijiplak secara langsung tanpa adanya upaya mengembangkan kombinasi baru. Kondisi demikian menyebabkan peserta didik hanya beracuan pada pola-pola yang tidak ada upaya mengembangkan kreativitas dalam berkarya. Dengan demikian, peserta didik masih berada pada perkembangan potensial, sehingga diperlukan bantuan dan peran guru pada Zone of Proximal Development (ZPD). Bimbingan tersebut dapat dilakukan agar nantinya peserta didik dapat mencapai kemampuan aktual dan mengembangkan keterampilan dan proses berpikir kreatif. Adapun cara yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan teknik scaffolding pada pembelajaran seni budaya topik mendesain kelas VII B SMPN 4 Malang

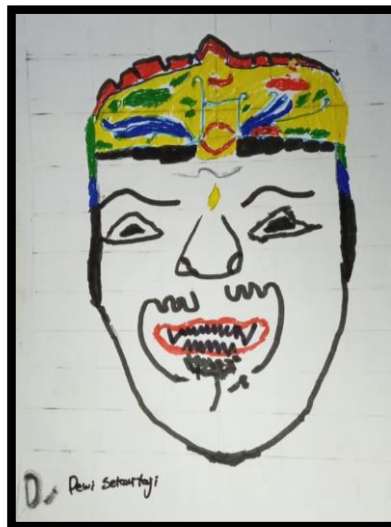
3.3. Penerapan Metode Scaffolding pada Pembelajaran Seni Budaya Kelas VII B SMPN 4 Malang

Penerapan metode pembelajaran scaffolding dilakukan selama enam kali pertemuan pada topik mendesain semester 1 kelas VII B tahun pelajaran 2023/2024. Tahapan awal dilakukan dengan menentukan Zone of Proximal Development (ZPD), yaitu guru mengelompokkan peserta didik berdasarkan kemampuan dalam menggambar dan gaya belajar peserta didik. Dalam mengelompokkan peserta didik, kemampuan ditentukan berdasarkan hasil belajar berupa karya peserta didik dalam menggambar Topeng Malangan pada topik 1 yang telah dipelajari sebelumnya.

Hasil identifikasi menunjukkan bahwasanya kemampuan keterampilan peserta didik yang mahir menggambar menjadi acuan bahwasanya peserta didik tersebut sudah terampil dalam menerapkan unsur-unsur seni rupa dan telah mencapai kemampuan aktual. Sedangkan hasil menggambar peserta didik yang kurang mahir dijadikan dasar bahwasanya dibutuhkan peran guru untuk bimbingan berkelanjutan, dimana peserta didik masih berada pada tahap kemampuan potensial. Adapun dengan adanya pengelompokkan peserta ini dapat memudahkan guru dalam memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik dan memberikan pengajaran yang sesuai dengan potensi yang dimiliki.



Gambar 1. Hasil Menggambar Topeng Malangan Peserta Didik Mahir



Gambar 2. Hasil Menggambar Topeng Malangan Peserta Didik Kurang Mahir

Tahapan selanjutnya adalah guru merancang proses pembelajaran dan tugas yang akan diberikan. Pada proses ini, dilakukan dalam kegiatan pembelajaran yaitu guru memberikan penjelasan, motivasi dan arahan dalam menyelesaikan tugas. Bagi peserta didik yang memiliki kemampuan mahir dalam menggambar, guru memberikan pemantik dan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang berbeda dengan peserta didik kurang mahir. Guru memberikan penjelasan secara runtut terkait konsep mendesain dan tahapan mendesain secara spesifik dan prosedural. Peserta didik yang mahir diarahkan untuk memberikan pertanyaan secara kompleks mengenai cara mengembangkan rancangan menggunakan teknik dan kombinasi baru, sedangkan peserta didik yang kurang mahir dapat mengemukakan gagasannya mengenai konsep mendesain dan tahapan dalam mendesain dengan memberikan pendapat terkait referensi desain yang disajikan. Adapun dengan adanya kegiatan ini, memberikan dampak positif yaitu ketika peserta didik yang kurang mahir mengemukakan gagasan mengenai langkah-langkah mendesain, guru dapat mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik dalam konteks merancang desain, sehingga nantinya guru dapat memberikan bimbingan pada ranah yang belum mampu dipahami secara maksimal, sedangkan pada kemampuan peserta didik yang mahir, guru dapat menjadi fasilitator terhadap apa yang ingin dikembangkan oleh peserta didik tersebut.



Gambar 3. Guru Memberikan Penjelasan Referensi Mendesain, Langkah-Langkah Secara Prosedural Dan Referensi Desain



Gambar 4. Guru Mengarahkan Peserta Didik Kurang Mahir Mengemukakan Gagasanya Terkait Konsep Mendesain

Selanjutnya, guru memberikan motivasi dan arahan kepada peserta didik yang kurang mahir dengan mencontohkan teknik mendesain yang tepat. Sedangkan pada peserta didik yang mahir, guru menjadi fasilitator dan memantau bagaimana peserta didik mengembangkan kombinasi baru dan teknik yang telah dikuasai. Guru juga mengarahkan peserta didik yang mahir untuk menjadi mentor sebaya bagi peserta didik yang kurang mahir, sehingga dalam hal ini memunculkan pembelajaran kolaboratif. Dalam hal ini, banyuan yang diberikan secara bertahap akan berkurang dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyelesaikan tugasnya secara mandiri. Adapun pemberian motivasi dilakukan secara terus menerus kepada peserta didik agar dapat menumbuhkan semangat dalam proses kreatifnya.



Gambar 5. Guru Menjelaskan Prosedur Pengaplikasian Desain Pada Media Fungsi (Kaos/Totebag/Topi/Dll)



Gambar 6. Guru Menjadi Fasilitator Bagi Peserta Didik Yang Mahir



Gambar 7. Peserta Didik Mahir Menjadi Mentor Bagi Peserta Didik Kurang Mahir



Gambar 8. Guru memberikan contoh teknik mengaplikasikan desain dan memberikan bimbingan secara berkelanjutan

Berdasarkan kegiatan pemberian motivasi, contoh teknik dan langkah-langkah mendesain secara prosedural, serta mengarahkan peserta didik yang mahir menjadi mentor bagi peserta didik yang kurang mahir, selanjutnya guru memberikan dukungan secara penuh dengan memantau perkembangan masing-masing peserta didik terhadap progres yang sudah dikerjakan. Dalam hal ini, guru bertanya terhadap kendala dan kebutuhan peserta didik pada kegiatan merancang dan mengaplikasikan desain pada media fungsi (Kaos/Totebag/Topi/dll). Pada tahap ini, peserta didik secara tidak langsung sudah mampu mencapai kemampuan aktual, dimana terdapat kesadaran diri untuk mengembangkan kemampuannya tanpa bantuan guru maupun teman sejawat.



Gambar 9. Guru Memberikan Motivasi Secara Berkelanjutan



Gambar 10. Peserta Didik Memasuki Ranah Kemampuan Aktual



Gambar 11. Progres Pengaplikasian Mendesain

Pada tahapan selanjutnya, peserta didik sudah mampu mencapai kemampuan aktualnya yang dilanjutkan dengan guru memberikan evaluasi dan refleksi pada kemampuan peserta didik. Pada peserta didik yang mahir, guru dapat memberikan apresiasi terhadap pencapaian mengembangkan kombinasi baru berdasarkan referensi yang telah disajikan. Sedangkan pada peserta didik kurang mahir, guru mengapresiasi bahwasanya kemampuannya tersebut sudah berkembang secara maksimal dan memotivasi untuk tetap menyelesaikan tugas secara mandiri. Proses kreatif yang telah dialami peserta didik sudah mencapai kemampuan aktual dengan adanya kesadaran diri untuk mengaplikasikan rancangan desain sesuai dengan minatnya secara berkelanjutan. Dalam hal ini, peserta didik sudah berada pada pengalaman belajar dengan mengenal identitas diri dan pengalaman belajar yang bermakna.



Gambar 12. Hasil Pengaplikasian Rancangan Desain



Gambar 13. Guru Memberikan Evaluasi Dan Refleksi Kepada Peserta Didik



Gambar 14. Guru Melakukan Proses Penilaian Proses Kreatif Dan Hasil Pengaplikasian Desain

4. Simpulan

Penerapan metode scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) yang telah diterapkan dalam topik mendesain pada pertemuan satu sampai enam mampu meningkatkan keterampilan dan kreativitas peserta didik. Dalam hal ini, peningkatan kemampuan peserta didik kurang mahir tersebut disebabkan guru memberikan bantuan dan bimbingan secara berkelanjutan dengan mendemonstrasikan teknik dan proses mengembangkan kombinasi berdasarkan referensi yang didapatkan. Selain itu, guru juga memosisikan sebagai fasilitator bagi peserta didik yang mahir dengan memberikan kesempatan untuk menjadi mentor bagi peserta didik kurang mahir. Hal ini memberikan dampak positif yaitu adanya peningkatan kemampuan dalam mengaplikasikan teknik yang telah dikuasai dan membuka ruang kolaborasi yang dapat mengembangkan kemampuan sosial peserta didik. Metode pembelajaran yang telah diterapkan memberikan ketercapaian secara maksimal kepada peserta didik dalam meningkatkan kemampuan potensial nya menjadi kemampuan aktual dan memberikan ruang eksplorasi dan pengalaman belajar yang bermakna.

Dalam hal ini, tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dengan meningkatnya keterampilan dan kreativitas peserta didik berdasarkan penerapan metode scaffolding

Daftar Rujukan

- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582. <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>
- Dewi, N. W. R. (2021). Optimalisasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Seni. *Widyalya : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 386. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/11246>
- Fricitarani, A., Hayati, A, R, R, Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Martiana, I. (2021). Pemberian bantuan berupa scaffolding untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 01 Pedawang. *Action Research Journal*, 1(1), 76–81. <https://doi.org/10.51651/arj.v1i1.111>
- Mustofa, H., Jazeri, M., & Mu`anawah, E. (2021). Strategi Pembelajaran Scaffolding Dalam Membentuk Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal AL FATIH*, 1(1), 42–52. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/ALF>
- Nursanti, I. (2022). Penerapan Metode Scaffolding untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA-2 SMA Negeri 1 Bungkal. *JPT (Jurnal Pendidikan Tambusai)*, 6(2), 10279–10295. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/ALF/article/view/29>
- Suardipa, I. P. (2020). Proses Scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) dalam Pembelajaran. *Widyacarya*, 4(1), 79–92.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(7), 1256–1268. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i7.233>
- Wurtiningsih, W. (2023). Pendidikan seni budaya: mendorong kreativitas dan apresiasi budaya dalam pembelajaran. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 3(2), 311–317.