

PENERAPAN METODE *SCAFFOLDING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN DAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII

Febria Saputri, Tri Wahyuningtyas*

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

*Corresponding author: tri.wahyuningtyas.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i112024p1149-1160

Kata kunci

Scaffolding
pembelajaran
seni budaya
Zone of Proximal Development
Kelas VII

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *scaffolding* dalam meningkatkan keterampilan peserta didik pada pembelajaran seni budaya di kelas VII B SMPN 4 Malang. Selain itu, penelitian ini juga menganalisis hubungan antara penerapan *scaffolding* dengan kemampuan peserta didik yang sudah mahir dan yang memerlukan bimbingan lebih lanjut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur dan observasi lapangan. Studi literatur dilakukan melalui analisis mendalam terhadap berbagai sumber literatur dan dokumentasi terkait, sementara observasi lapangan dilakukan dengan mengamati penerapan *scaffolding* secara langsung dalam pembelajaran seni budaya di SMPN 4 Malang selama periode tertentu. Penerapan *scaffolding* dilakukan secara optimal, dengan memberikan bantuan dan bimbingan dalam mendemonstrasikan teknik dan proses desain, terutama terkait kombinasi warna dan gradasi, kepada peserta didik yang kurang mahir. Sementara itu, bagi peserta didik yang sudah mahir, guru berperan sebagai fasilitator, memberi kesempatan kepada mereka untuk menjadi mentor bagi rekan-rekan yang memerlukan bantuan. Metode *scaffolding* ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan mendalam bagi semua peserta didik, baik yang mahir maupun yang memerlukan bimbingan tambahan.

1. Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran, munculnya hambatan belajar peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran adalah hal yang wajar. Hambatan ini mencerminkan proses berpikir yang dilakukan peserta didik untuk mencapai kemampuan mereka secara optimal. Pada era pembelajaran saat ini, terdapat tuntutan untuk menguasai keterampilan yang tidak hanya mengedepankan kemampuan kognitif (Suryaningsih & Nurlita, 2021). Lebih dari itu, kemampuan yang harus dikuasai adalah berpikir kreatif, yang menjadi aspek kompetitif di era modern. Proses berpikir kreatif adalah kemampuan untuk mengembangkan gagasan baru atau mengeksplorasi konsep dengan mengkombinasikan ide-ide berdasarkan potensi dan minat peserta didik (Dewi, 2021).

Eksplorasi konsep dan pengembangan gagasan baru sering diterapkan dalam pembelajaran seni budaya. Pembelajaran seni budaya merupakan aspek penting dalam sistem pendidikan, karena dapat meningkatkan proses berpikir kreatif serta memperkuat penguasaan peserta didik terhadap keragaman ekspresi budaya (Wurtiningsih, 2023). Penguatan kemampuan dalam pembelajaran seni budaya menjadi upaya strategis untuk menyiapkan peserta didik

menghadapi era teknologi 5.0, yang memuat kompetensi problem solving, berpikir kreatif, membangun kolaborasi, dan berpikir sistematis (Fricticarani et al., 2023). Peran pembelajaran seni budaya adalah memberikan pengembangan pembelajaran yang kontekstual dan berbasis keterampilan. Dengan pendekatan ini, proses berpikir kreatif dapat ditingkatkan, serta kualitas pembelajaran dapat terpenuhi sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik berdasarkan perkembangan teknologi 5.0.

Beberapa penelitian terkini menunjukkan efektivitas penerapan metode *scaffolding* dalam meningkatkan keterampilan peserta didik di bidang seni. Yusuf et al. (2024) dalam studi mereka mengungkapkan bahwa implementasi *scaffolding* secara signifikan meningkatkan hasil belajar seni budaya di SMA. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang menerima bimbingan dan dukungan melalui *scaffolding* dapat memahami konsep seni dengan lebih mendalam, yang berujung pada peningkatan kualitas karya seni yang mereka hasilkan. Pendekatan ini membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan kritis dan kreatif, karena mereka diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan berkolaborasi dalam proses belajar.

Selanjutnya, penelitian oleh Khairunnisa dan Wahyuningtyas (2024) meneliti penerapan *scaffolding* dalam pembelajaran seni tari di kelas VIII. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa strategi *scaffolding* efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak dan ekspresi siswa. Dengan memberikan dukungan bertahap, guru dapat membantu siswa yang kurang percaya diri dalam menari untuk mengatasi hambatan mereka, sehingga mereka mampu berpartisipasi secara aktif dan menikmati proses pembelajaran. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya interaksi antara guru dan siswa, di mana umpan balik yang konstruktif menjadi faktor kunci dalam meningkatkan keterampilan peserta didik.

Dalam konteks *Zone of Proximal Development* (ZPD), Swastika dan Utami (2024) menerapkan metode *scaffolding* pada mata pelajaran sejarah di SMK. Mereka menemukan bahwa dukungan yang diberikan kepada siswa dalam bentuk *scaffolding* mempercepat proses pembelajaran, memungkinkan siswa untuk memahami materi yang lebih kompleks dengan lebih mudah. Dengan menerapkan pendekatan ini, siswa mampu membangun pengetahuan baru berdasarkan pemahaman yang sudah ada, yang mendemonstrasikan pentingnya *scaffolding* dalam membantu siswa mencapai potensi maksimal mereka.

Risaaldi dan Widyawati (2024) juga meneliti strategi *scaffolding* dalam materi seni patung di kelas IX. Penelitian mereka menunjukkan bahwa penerapan prinsip ZPD dalam pengajaran seni patung membantu siswa untuk lebih memahami teknik dan proses penciptaan karya seni. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa dengan bimbingan yang terarah dan dukungan emosional, siswa tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan teknis mereka, tetapi juga merasa lebih termotivasi untuk bereksplorasi dan berinovasi dalam berkarya.

Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa metode *scaffolding* tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta didik, tetapi juga mendukung perkembangan kreativitas mereka dalam konteks pembelajaran seni. Penerapan *scaffolding* yang tepat dalam pembelajaran seni budaya dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, di mana setiap siswa, terlepas dari tingkat keterampilan awal mereka, memiliki kesempatan untuk berkembang dan mengekspresikan diri secara kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa metode *scaffolding* merupakan alat yang sangat berharga bagi pendidik dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran seni di sekolah.

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 menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur dan observasi di SMPN 4 Malang. Metode studi literatur bertujuan untuk menemukan dan menganalisis data secara sistematis dari berbagai sumber literatur yang relevan. Studi literatur diartikan sebagai ringkasan analisis dari kajian penelitian mengenai masalah yang diteliti, dengan cara menggambarkan, mengevaluasi, dan mengklasifikasi pengetahuan yang telah ada dalam suatu bidang tertentu (Moleong, 2021). Penelitian ini mengumpulkan sumber literatur melalui jurnal dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penerapan metode *scaffolding* dalam pembelajaran seni.

Observasi lapangan dilakukan dengan mengamati secara mendalam simbol, program, kegiatan, atau peristiwa yang terjadi di SMPN 4 Malang selama kurun waktu tertentu. Proses observasi ini dilakukan secara berkesinambungan untuk memperoleh data yang akurat dan komprehensif. Observasi merupakan kegiatan yang melibatkan kekuatan indera, meliputi pendengaran, penglihatan, perasa, sentuhan, dan cita rasa, yang bertujuan untuk menemukan fakta-fakta empiris yang berkaitan dengan objek penelitian (Sugiyono, 2023). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami konteks dan dinamika yang terjadi dalam lingkungan pembelajaran, serta bagaimana penerapan *scaffolding* memengaruhi keterampilan dan kreativitas peserta didik.

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 (dalam Suardipa, 2020) menjelaskan bahwa tingkat perkembangan *Zone of Proximal Development* (ZPD) terdiri dari empat tahapan yang mencerminkan perjalanan pembelajaran peserta didik. Tahap pertama, *More Dependence to Others Stage*, adalah fase di mana peserta didik sangat bergantung pada bimbingan dan bantuan dari orang lain, seperti guru dan teman sejawat. Dalam tahap ini, model pembelajaran kolaboratif muncul untuk meningkatkan kemampuan kognitif secara konstruktif. Selanjutnya, pada *Less Dependence on External Assistance Stage*, bantuan yang diberikan mulai berkurang, dan peserta didik mulai berfokus pada pengembangan kemampuan untuk membantu diri mereka sendiri (self-assistance). Pada *Internalization and Automatization Stage*, peserta didik secara tidak langsung memasuki ranah pribadi mereka, di mana kesadaran diri untuk mengembangkan potensi sudah mulai muncul, meskipun mereka belum sepenuhnya mencapai proses berpikir yang matang atau mengenali identitas diri. Akhirnya, pada *De-automatization Stage*, peserta didik mencapai tingkat kesadaran diri yang lebih tinggi dan mampu mengekspresikan perasaan serta emosi secara konsisten. Pada tahap ini, mereka telah mencapai perkembangan maksimal dan berada di puncak proses belajar yang sesungguhnya, yang menunjukkan kemampuan untuk belajar secara mandiri dan reflektif (Zhou et al., 2023; Salim & Rahmawati, 2023).

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 merefleksi 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

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

Pertanyaan pemantik yang telah disampaikan kepada peserta didik merujuk pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan pertama hingga keenam. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam merancang sebuah desain berdasarkan konsep mendesain secara prosedural. Selain itu, keterampilan peserta didik dalam proses merancang sebuah desain tidak diawali dengan langkah yang tepat, yaitu mereka tidak membuat rancangan pola terlebih dahulu.

Dalam penerapan yang dilakukan, referensi mendesain dijadikan acuan, di mana pola-pola dan unsur-unsur yang ada dijiplak secara langsung tanpa adanya upaya untuk mengembangkan kombinasi baru. Kondisi ini menyebabkan peserta didik hanya berpegang pada pola-pola yang tidak mendorong pengembangan kreativitas dalam berkarya. Dengan demikian, peserta didik masih berada pada tahap perkembangan potensial, sehingga diperlukan bantuan dan peran guru dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD). Bimbingan tersebut penting agar peserta didik dapat mencapai kemampuan aktual dan mengembangkan keterampilan serta proses berpikir kreatif. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan teknik *scaffolding* dalam pembelajaran seni budaya pada topik mendesain di kelas VII B SMPN 4 Malang.

3.3. Penerapan Metode *Scaffolding* pada Pembelajaran Seni Budaya

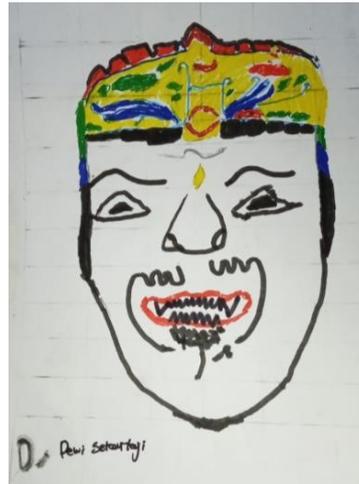
Penerapan metode pembelajaran *scaffolding* dilakukan selama enam kali pertemuan pada topik mendesain semester 1 kelas VII B tahun pelajaran 2023/2024. Tahapan awal dilakukan dengan menentukan *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu guru mengelompokkan peserta didik berdasarkan kemampuan dalam menggambar 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 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 gagasannya 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/DII)



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

Gambar 12. Hasil pengaplikasian rancangan desain

Pada tahapan selanjutnya, peserta didik telah mampu mencapai kemampuan aktualnya, di mana guru kemudian memberikan evaluasi dan refleksi terhadap perkembangan kemampuan mereka. Bagi peserta didik yang menunjukkan kemahiran, guru memberikan apresiasi yang layak atas pencapaian mereka dalam mengembangkan kombinasi baru berdasarkan referensi yang telah disajikan. Sebaliknya, bagi peserta didik yang kurang mahir, guru tetap memberikan pengakuan bahwa kemampuan mereka telah berkembang secara signifikan dan memotivasi mereka untuk terus menyelesaikan tugas secara mandiri. Proses kreatif yang telah dialami oleh peserta didik menunjukkan bahwa mereka telah mencapai kemampuan aktual dengan adanya

kesadaran diri untuk mengaplikasikan rancangan desain sesuai dengan minatnya secara berkelanjutan. Dalam hal ini, peserta didik berada pada pengalaman belajar yang membantu mereka mengenal identitas diri dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Penting untuk dicatat bahwa proses pembelajaran yang melibatkan evaluasi dan refleksi ini dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi peserta didik (Wang & Holcombe, 2019). Selain itu, dukungan dari guru dalam memberikan umpan balik konstruktif sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreatifitas dan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Kivunja, 2018). Dengan demikian, proses pembelajaran yang menekankan pada evaluasi dan refleksi tidak hanya mendorong keterampilan teknis tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan emosional peserta didik, yang penting untuk kesuksesan mereka di masa depan (Zhang et al., 2023).



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) dalam topik mendesain selama enam pertemuan telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas peserta didik. Peningkatan kemampuan peserta didik yang kurang mahir ini terutama disebabkan oleh bantuan dan bimbingan berkelanjutan yang diberikan oleh guru. Dengan mendemonstrasikan teknik dan proses pengembangan kombinasi berdasarkan referensi yang relevan, guru berhasil memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam. Selain itu, guru juga berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik yang lebih mahir dengan memberikan kesempatan bagi mereka untuk berperan sebagai mentor bagi teman-teman mereka yang kurang mahir. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman peserta didik yang lebih terampil, tetapi juga mendorong kolaborasi yang bermanfaat, sehingga meningkatkan kemampuan sosial mereka. Metode pembelajaran yang diterapkan telah

mencapai hasil yang optimal, memungkinkan peserta didik untuk mengubah potensi mereka menjadi kemampuan yang lebih nyata dan aplikatif. Proses ini menciptakan ruang eksplorasi yang luas dan pengalaman belajar yang bermakna bagi semua peserta didik. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif, ditandai dengan peningkatan signifikan dalam keterampilan dan kreativitas peserta didik yang dihasilkan melalui 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. *Widyalyaya: 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>
- Khairunnisa, A., & Wahyuningtyas, T. (2024). Penerapan *scaffolding* untuk meningkatkan keterampilan peserta didik pada pembelajaran seni tari di kelas VIII. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(1), 83–91. <https://doi.org/10.17977/um084v2i12024p83-91>
- Kivunja, C. (2018). Teaching Students to Learn: Developing Creativity and Critical Thinking Skills. *Education Sciences*, 8(3), 120.
- 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/ari.v1i1.111>
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- 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>
- Risaaldi, H. M., & Widyawati, I. W. (2024). Strategi *scaffolding* pada prinsip *Zone of Proximal Development* dalam materi seni patung pada kelas IX. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(1), 110–116. <https://doi.org/10.17977/um084v2i12024p110-116>
- Salim, S., & Rahmawati, A. (2023). Implementasi *Zone of Proximal Development* dalam pembelajaran kolaboratif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(1), 45–58.
- Suardipa, I. P. (2020). Proses *scaffolding* pada *Zone of Proximal Development* (ZPD) dalam pembelajaran. *Widyacarya*, 4(1), 79–92.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- 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>
- Swastika, A. I., & Utami, I. W. P. (2024). Penerapan *scaffolding* pada *Zone of Proximal Development* (ZPD) kelas X DKV-2 di SMK terhadap mata pelajaran sejarah. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 68–76. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p68-76>
- Wang, M. T., & Holcombe, R. (2019). Adolescent Behavioral, Emotional, and Cognitive Engagement Trajectories in School: Patterns and Predictors. *Developmental Psychology*, 55(6), 1163–1176.
- Wurtiningsih, W. (2023). Pendidikan seni budaya: Mendorong kreativitas dan apresiasi budaya dalam pembelajaran. *Educational Journal: General and Specific Research*, 3(2), 311–317.

- Yusuf, A., Wiyono, H., & Rahayuningtyas, W. (2024). Efektivitas implementasi *scaffolding* terhadap hasil belajar seni budaya di SMA. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(2), 123–129. <https://doi.org/10.17977/um064v4i22024p123-129>
- Zhang, Y., Wang, Z., & Liu, J. (2023). The Role of Feedback in Student Learning: A Meta-Analysis of Educational Research. *Educational Research Review*, 32, 100394.
- Zhou, Y., Wang, Z., & Li, X. (2023). Exploring the effects of *scaffolding* on student engagement and learning outcomes. *Educational Research Review*, 29, 100343. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100343>