

Analisis Kebutuhan terhadap Media Pembelajaran dan Pemberian *Scaffolding* dalam Pembelajaran Daring

Yuni Hafidha Arosyidah¹, Sa'dun Akbar², Supriyono Koes Handayanto³

¹Pendidikan Dasar-Universitas Negeri Malang

²Keguruan Sekolah Dasar dan Prasekolah-Universitas Negeri Malang

³Pendidikan Fisika-Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 09-10-2021

Disetujui: 26-11-2021

Kata kunci:

instructional media;
scaffolding;
online;
media pembelajaran;
scaffolding;
daring

Alamat Korespondensi:

Yuni Hafidha Arosyidah
Pendidikan Dasar
Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: yuni.hafidha.1921038@students.um.ac.id

ABSTRAK

Abstract: Learning during the Covid-19 pandemic is done remotely so that it demands the use of digital technology. The study aims to analyze (1) the need for the use of online learning media, (2) the tendency of scaffolding students in completing tasks. The research conducted is descriptive quantitative with data obtained from surveys and literature studies of various literature. The results of the study showed that in online learning 79.5% of students are more interested in learning using computers. Student tendency in the form of video media by 40.2% and educational games by 31.6%. A total of 74.4% are motivated to learn to use educational games and as many as 93.2% need scaffolding as necessary to understand concepts in online learning.

Abstrak: Pembelajaran di masa pandemi Covid-19 dilakukan secara jarak jauh sehingga menuntut pemanfaatan teknologi digital. Penelitian ini ditujukan untuk menganalisis (1) kebutuhan dalam menggunakan media pembelajaran daring dan (2) kecenderungan *scaffolding* siswa dalam menyelesaikan tugas. Penelitian ini termasuk deskriptif kuantitatif dengan data yang diperoleh dari survei dan studi kepustakaan berbagai literatur. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran daring sebesar 79,5% siswa lebih tertarik pada pembelajaran menggunakan komputer. Kecenderungan siswa pada bentuk media video sebesar 40,2% dan game edukasi sebesar 31,6%. Sebanyak 74,4% termotivasi belajar menggunakan game edukasi serta sebanyak 93,2% memerlukan *scaffolding* seperlunya untuk memahami konsep dalam pembelajaran daring.

Pendidikan memang saling berkaitan dan terikat dengan kondisi lingkungan masyarakat. Hal ini tampak dari kondisi terkini di berbagai aspek kehidupan masyarakat Indonesia yang terdampak wabah Covid-19, terutama bidang pendidikan. Upaya yang dilakukan dalam memutus mata rantai pandemi ini agar tidak meluas, yaitu diterapkannya kebijakan *social distancing* dan *physical distancing*. Hasilnya, kebijakan pemerintah tersebut juga berdampak pada dunia pendidikan. Pentingnya akan pendidikan menuntut untuk mengambil solusi agar kegiatan pembelajaran terus berlangsung namun tetap mematuhi kebijakan yang diberikan oleh pemerintah. Oleh karenanya, alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan, yakni pembelajaran dengan berkegiatan secara jarak jauh (PJJ) dan dapat dilakukan didalam jaringan atau biasa disebut daring.

Berdasarkan peraturan Sisdiknas dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tertera bahwa pendidikan yang dilakukan dengan cara PJJ merupakan pembelajaran yang pendidikannya terpisah dari siswa dalam artian tempatnya serta kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan pemanfaatan berbagai macam sumber dan media belajar yang meliputi teknologi komunikasi, informasi, maupun media lain. Namun demikian, intisari dan tujuan dari pendidikan tersebut diharapkan tetap berdampak bagi peserta didik. Walaupun dalam masa pandemi, namun kegiatan pembelajaran harus tetap berlangsung. Pembelajaran merupakan suatu proses inti dalam pendidikan yang diselenggarakan dalam membentuk jati diri anak dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan membangun kreativitas anak. Berdasarkan standar proses pendidikan dasar dan menengah yang tercantum dalam Permendikbud nomor 22 tahun 2016 disebutkan bahwa kegiatan pembelajaran hendaknya dilaksanakan dengan menyenangkan, menciptakan pembelajaran yang interaktif, menantang, penuh inspirasi, efisien, dan membangkitkan motivasi siswa agar berperan aktif sehingga pembelajaran bisa terarah berpusat kepada siswa.

Kegiatan belajar mengajar secara jarak jauh serta dilakukan dengan daring menciptakan terjadi adanya interaksi antara guru dengan siswanya. Disamping itu, terjadi interaksi antara siswa dengan siswa serta berlangsungnya peran sumber daya manusia, dan manajemen teknologi yang berbeda dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang dilakukan secara daring

merupakan suatu proses pembelajaran dengan komunikasi dilakukan secara dua arah dengan dijumpai berbagai fasilitas/sarana seperti komputer, televisi, radio, telepon, internet, dan video sehingga peserta didik cenderung pada belajar mandiri (Ahmad, 2020). Oleh karenanya ketergantungan siswa terhadap guru sebagai fasilitator untuk belajar secara tatap muka langsung sangat minim. Akan tetapi, peran guru dalam pembelajaran daring bukannya menjadi dibatasi, guru tetap menjadi fasilitator/ pembimbing utama untuk mengorganisasikan kegiatan belajar agar berjalan lancar dan tetap kondusif. Mudah-mudahan teknologi saat ini dapat menunjang kemudahan dalam kegiatan pembelajaran daring. Siswa dan guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi yang menunjang komunikasi saat pembelajaran berlangsung. Adanya jaringan internet yang semakin meluas ke berbagai penjuru, dapat menjangkau seluruh siswa juga. Akan tetapi, dalam pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran secara bijak dan tepat guna perlu diterapkan. Hal ini guna menjaga kualitas pembelajaran agar tercapai tujuan yang diharapkan.

Ada beberapa cara yang dapat diterapkan untuk mendukung dan menciptakan pembelajaran yang berkualitas, salah satunya, yakni dengan menggunakan media pembelajaran. Dikutip dari *Education Association (NEA)* diuraikan bahwa media termasuk benda yang dapat dilihat, dibaca, dimanipulasi, didengar, dan dilengkapi dengan adanya instrumen yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga mampu menjadi faktor dalam meningkatkan keefektifitasan proses pembelajaran. Kemudian, mencakup konteks teknologi, *Association for Education and Communication Technology (AECT)* menyebutkan sejatinya media ditujukan untuk menyalurkan informasi (Asnawir, 2002). Lebih lanjut, Muhson (2010) mendefinisikan media sebagai wadah dari suatu informasi yang berasal dari pangkal sumber ditujukan kepada penerima untuk mencapai tujuan suatu proses belajar. Kajian penelitian ini lebih cenderung dalam lingkup media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga menurut pendapat beberapa ahli, dapat ditarik kesimpulannya bahwa definisi dari media pembelajaran adalah suatu wadah yang memfasilitasi penyaluran informasi dalam kegiatan pendidikan yang ditujukan untuk membantu meningkatkan pembelajaran yang efektivitas dan interaktivitas sehingga tujuan yang diinginkan dapat dicapai.

Pemanfaatan akan media pembelajaran sangatlah penting digunakan untuk menunjang proses yang terjadi di pembelajaran. Dimana media memiliki beberapa peranan yang dapat melengkapi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Lebih lanjut, media memiliki manfaat untuk membantu dalam mempermudah proses interaksi antara pendidik dan siswa supaya kegiatan pembelajaran dapat berjalan efisien serta efektif. Lebih rinci lagi, Muhson (2010) memaparkan beberapa manfaat media pembelajaran, di antaranya (1) membuat suatu konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret; (2) membangkitkan motivasi siswa; (3) membantu memfungsikan seluruh indera siswa; (4) meningkatkan terjadinya interaksi antara siswa dengan lingkungan secara langsung; (5) media dapat menyajikan informasi yang dapat disimpan maupun diulang sesuai dengan keperluan siswa secara konsisten. Oleh karenanya, dalam pembelajaran perlu memanfaatkan media, terutama dalam situasi pembelajaran jarak jauh seperti saat ini agar tujuan dapat dicapai dengan optimal.

Namun, tentu saja terdapat bermacam-macam kendala dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh secara daring. Berdasarkan *Penyesuaian Kebijakan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19* (2020), ada beberapa kendala yang dihadapi siswa, salah satunya adalah kesulitan untuk berkonsentrasi serta merasa jenuh saat pembelajaran jarak jauh. Selain itu kurangnya pengetahuan mengenai platform yang dapat menunjang pembelajaran juga berdampak pada proses pembelajaran (Prawanti & Sumarni, 2020). Disamping hal tersebut, kurangnya pendampingan dari orang tua dan sulit untuk memfasilitasi anak. Sehingga *scaffolding* atau bantuan

yang diberikan kepada anak untuk menyelesaikan tugas dan pemahaman juga kurang. Dari permasalahan tersebut perlu diadakan analisis kebutuhan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang tepat guna, menarik dan terintegrasi suatu bantuan atau *scaffolding* yang dapat menuntun siswa terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pada penelitian ini berupaya untuk (1) memberikan informasi mengenai kecenderungan dan kebutuhan siswa terkait ketertarikan dalam penggunaan media pembelajaran secara daring, serta (2) memberikan informasi terkait kecenderungan siswa dengan bantuan (*scaffolding*) yang diberikan dalam menyelesaikan tugas-tugas saat pembelajaran daring. Beberapa penelitian yang dijadikan sebagai kajian pustaka, diantaranya (1) “Pengembangan *Motion Graphics* Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 1 Sekolah Dasar” (Purwanti & Haryanto, 2015) terkait pengembangan media pembelajaran *motion graphics* digunakan dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis pada muatan pendidikan kewarganegaraan di siswa SD kelas 1; (2) dengan judul “Pengembangan Game Education Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD” (Nasikhah et al., 2016) terkait pengembangan game edukasi pembelajaran PKn menarik dan efektif; (3) “Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V” terkait pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPS; (4) “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar” (Fadhli, 2015) terkait pengembangan video pembelajaran sebagai media pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan pengkajian beberapa artikel jurnal tersebut dapat diperoleh beberapa informasi tentang kumpulan beberapa alternatif penggunaan media pembelajaran digital yang menarik dan efektif bagi siswa. Hal ini untuk memberikan beberapa solusi dari kendala yang dihadapi siswa dan guru pada pembelajaran jarak jauh.

METODE

Penelitian yang dilakukan ini tergolong dalam jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Upaya pengumpulan data menggunakan teknik yaitu survei dan studi pustaka pada berbagai literatur. Subjek penelitian yang digunakan yaitu siswa sekolah dasar di Provinsi Jawa Timur. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei hingga Juni 2021. Survei dilakukan dengan mengisi pertanyaan dari kuesioner yang berbentuk *google form* oleh sejumlah 117 siswa kelas V Sekolah Dasar. Tujuan pengisian ini sebagai pengumpulan data mengenai pendapat siswa terkait kebutuhan media pembelajaran dan bantuan yang diperlukan saat penyelesaian tugas. Topik pada kuesioner ini meliputi kebutuhan pembelajaran akan media, jenis media pembelajaran yang cocok, hal yang diperlukan dalam media guna mencapai tujuan pembelajaran, dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi. Instrumen penelitian yang digunakan berbentuk *checklist* dengan menggunakan skala likert. Instrumen divalidasi oleh *expert judgement*. Hasilnya kemudian dianalisis secara kuantitatif lalu disajikan dalam bentuk persentase dan diagram. Untuk mendapatkan nilai presentase digunakan rumus untuk menghitung skornya adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan kedalam kategori dari hasil penelitian Munggaran (2012) sesuai tabel 1.

Tabel 1. Kriteria analisis dan kategori presentase

Kriteria	Presentase
Sebagian besar membutuhkan	76% – 100%
Lebih dari setengahnya membutuhkan	50,1% – 75,9%
Kurang setengahnya membutuhkan	26% – 50%
Sebagian kecil membutuhkan	2% – 25,9%
Tidak dibutuhkan	– 1,9%

Setelah presentase diinterpretasikan kemudian hasilnya dideskripsikan. Selain itu, data yang dikumpulkan berasal dari berbagai sumber fisik dan digital, yaitu buku, jurnal, internet, karya tulis ilmiah, dan dokumen lain yang terkait dengan media pembelajaran berbasis teknologi. Data yang terkumpul direduksi, lalu data disajikan, dan ditarik kesimpulannya

HASIL

Ketertarikan pembelajaran dengan komputer selama pembelajaran daring

Hasil penelitian yang pertama, yaitu terkait tingkat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan komputer atau peralatan digital lainnya.



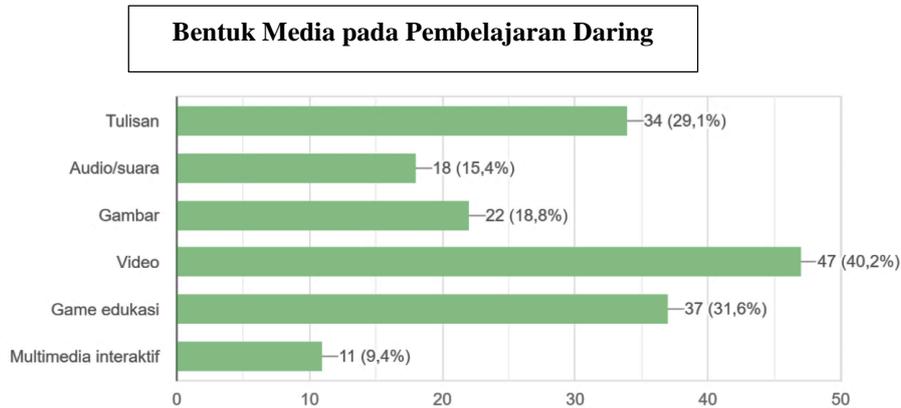
Gambar 1. Hasil Survei Tentang Ketertarikan Pembelajaran dengan Komputer

Berdasarkan hasil analisis awal melalui kuesioner pada 117 siswa di Jawa timur, pelaksanaan pembelajaran jarak jauh akibat pandemi covid diperoleh bahwa sebanyak 79,5% siswa lebih tertarik pembelajaran dengan menggunakan komputer. Sedangkan sebesar 18,8% siswa kurang tertarik pada pembelajaran dengan menggunakan komputer. Sisanya sebanyak 1,7% siswa tidak menyukai pembelajaran dengan komputer. Apabila hasil persentase ini diinterpretasikan sesuai dengan Tabel 1, maka rentangannya termasuk dalam rentangan 76—100%. Interpretasi ini termasuk ke dalam kategori sebagian besar

tertarik/membutuhkan pembelajaran dengan menggunakan komputer. Berdasarkan hal ini berarti pembelajaran jarak jauh dirasa lebih menarik apabila dengan menggunakan pembelajaran dengan peralatan digital.

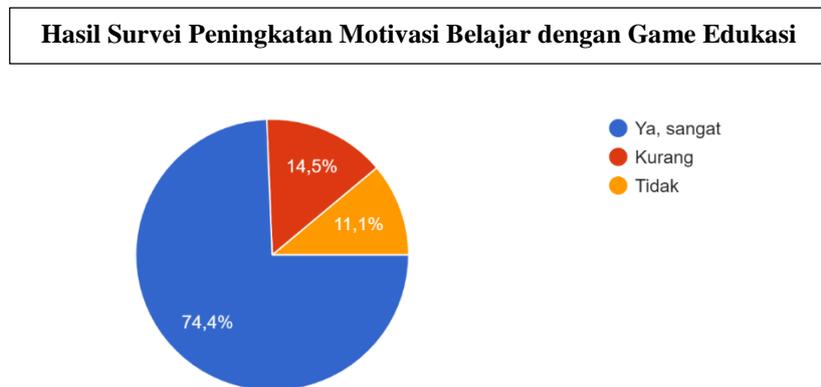
Bentuk media pembelajaran yang digunakan di waktu pelaksanaan pembelajaran daring

Kebutuhan serta ketepatan akan bentuk media pembelajaran yang dominan digunakan saat daring sangatlah penting. Namun, kenyataannya masing-masing individu siswa memiliki ketertarikan tersendiri akan kebutuhan bentuk media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, berdasarkan hasil survei pada siswa di Jawa Timur didapatkan hasil analisis kebutuhan akan bentuk media pembelajaran seperti pada diagram gambar 2.



Gambar 2. Hasil Survei Tentang Bentuk Media pada Pembelajaran Daring

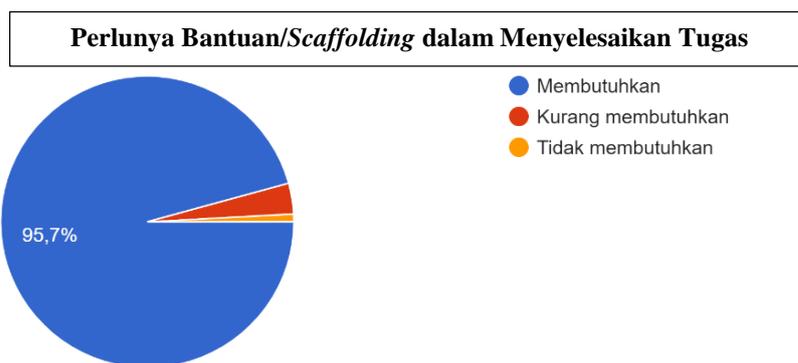
Berdasarkan hasil survei, diperoleh paling banyak tertarik pada bentuk media pembelajaran berupa video sebesar 40,2% sedangkan sebagian besar lainnya tertarik pada bentuk media game edukasi yaitu sebesar 37,6%. Hal ini berarti siswa lebih tertarik pada pembelajaran dengan menggunakan bentuk pembelajaran yang mengombinasikan audio, visual, teks, keaktifan, dan permainan yang menyenangkan. Lebih lanjut selain video, game juga menarik minat banyak siswa. Paparan hasil survei mengenai ketertarikan game dalam meningkatkan motivasi belajar dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Hasil Survei tentang Game Edukasi dalam Peningkatan Motivasi Belajar

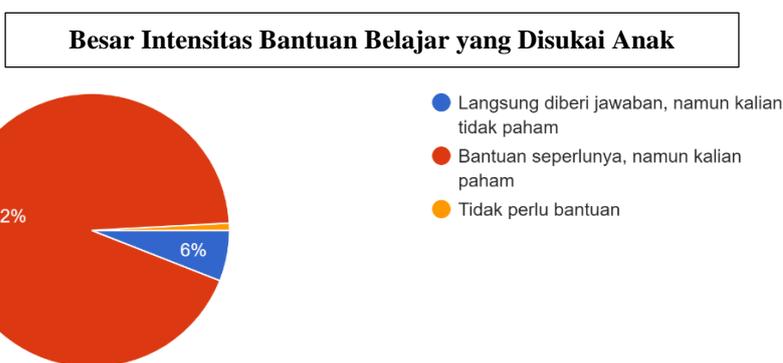
Berdasarkan hasil survei terkait peningkatan motivasi dengan media game edukasi, diperoleh sebesar 74,4% siswa sangat tertarik dengan penggunaannya, sedangkan sejumlah 14,5% siswa kurang tertarik dengan penggunaan media game edukasi, dan sisanya sejumlah 11,1% siswa tidak tertarik dengan penggunaan game edukasi. Berdasarkan survei ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah siswa tertarik belajar dengan penggunaan game edukasi.

Scaffolding dalam pembelajaran



Gambar 4. Hasil Survei Tentang Perlunya Scaffolding

Berdasarkan hasil survei terkait kebutuhan *scaffolding* dalam penyelesaian tugas pembelajaran, diperoleh sebesar 95,7% siswa membutuhkan bantuan dalam tahap penyelesaian tugasnya. Kemudian, sebesar 3,4% siswa kurang membutuhkan bantuan dalam penyelesaian tugas belajar. Sedangkan sisanya 0,9% siswa tidak membutuhkan bantuan. Menurut survei ini diperoleh bahwa sebagian besar siswa membutuhkan *scaffolding* dalam belajar. Kemudian besarnya intensitas pemberian bantuan nampak pada gambar 5.



Gambar 5. Hasil survei mengenai intensitas bantuan belajar

Berdasarkan survei didapatkan hasil sebesar 93,2% siswa memerlukan bantuan seperlunya dalam menyelesaikan tugas dan mencoba untuk mengerjakan sendiri, lalu sebesar 6% siswa lebih suka langsung diberikan jawaban tanpa mencoba berusaha sendiri lalu sisanya sebesar 0,9% siswa tidak memerlukan bantuan.

PEMBAHASAN

Proses pembelajaran secara daring secara sekilas tampak mudah bagi siswa, namun faktanya tanpa adanya media sebagai suplemen dalam pembelajaran, pembelajaran daring akan membosankan. Media pembelajaran yang dikembangkan dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa akan terasa lebih tepat sasaran dan kegunaan. Di sisi lain penggunaan media pembelajaran ini mengartikan bahwa pembelajaran jarak jauh akan terasa lebih menarik apabila dengan menggunakan pembelajaran daring. Untuk itu, analisis kebutuhan terkait media perlu dilakukan bagi siswa sekolah dasar.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu proses penyaluran informasi oleh sumber pesan kepada penerima pesan. Istilah sumber pesan disini maksudnya dari pembelajar, yaitu pengajar, sedangkan penerima pesan berarti pembelajar (peserta didik). Penggunaan media pembelajaran membantu pencapaian hasil belajar (Tafonao, 2018). Penggunaan media pembelajaran akan menunjang kualitas proses belajar dan membuat pembelajaran lebih menarik. Lebih lanjut menurut Miftah pengembangan pembelajaran yang menyenangkan serta mengaktifkan siswa dapat digunakan multimedia pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi pembelajaran juga mengakibatkan media pembelajaran semakin beraneka ragam. Teknologi pembelajaran meliputi suatu proses yang kompleks serta melibatkan peralatan, orang, ide, prosedur, organisasi yang berguna untuk menganalisis, memecahkan, melaksanakan dan mengelola situasi belajar menjadi terkontrol (Miftah, 2013). Dalam upaya pemanfaatan media sebagai peralatan yang membantu, Edgar dale (1969) membuat klasifikasi pengalaman yang disebut dengan kerucut pengalaman. Kerucut pengalaman ini mengklasifikasikan tingkat konkrit dan abstrak metode mengajar dan media pembelajaran yang digunakan. Kerucut pengalaman ini terdiri dari, pengalaman langsung, observasi, demonstrasi, partisipasi, karya wisata, pameran, visual, TV, film, radio, simbol visual dan lambang verbal (kata-kata). Maka dari itu, dalam pembelajaran daring juga sangat membutuhkan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman kepada peserta didik secara bermakna. Berikut ini merupakan alternatif media dalam komputer yang dapat dengan mudah digunakan bagi siswa sekolah dasar.

POWER POINT

Aplikasi pengolah teks yang disebut microsoft power point ini digunakan untuk tujuan presentasi. Semakin berkembangnya teknologi, aplikasi ini dapat menghasilkan program multimedia yang menarik dan interaktif. Power point ini dapat menyajikan teks, gambar, audio, video, efek, grafik, dan animasi. Agar menghasilkan slide power point yang menarik, perlu diperhatikan tips pembuatannya, diantaranya (1) penggunaan background yang sederhana, kontras, sejuk dipandang mata, dan konsisten; (2) menggunakan font huruf yang jelas dan sederhana; (3) memvisualisasikan point pesan yang disampaikan; (4) memaksimalkan berbagai fitur power point; (4) menggunakan kata-kata *powerful*/power point, bukan *power teks*.

Kahoot

Kahoot merupakan media pembelajaran berupa web yang bersifat edukatif yang menunjang pembelajaran berbasis teknologi. Media ini menarik bagi peserta didik karena dirancang seperti quiz yang dikemas dalam permainan untuk kelompok. Alamat website yang dapat dikunjungi untuk membuka Kahoot ada dua yaitu dapat melalui <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk peserta didik. Kahoot menyediakan fitur bagi penggunaannya dan akses masuk secara gratis, termasuk fitur-fitur yang ada didalamnya. Kuis online, survei, diskusi dan campuran, sedangkan untuk memainkannya memberikan langkah yang bermacam-macam serta meningkatkan daya kompetisi pengguna. Menurut (Rafnis, 2019) penggunaan platform Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar karena media ini menjadikan pembelajaran menarik, efektif, dan menyenangkan.

Slido

Slido merupakan platform yang menampilkan persentasi berupa tanya jawab, quiz, dan polling untuk tujuan komunikasi dan interaksi dalam kelas daring. Pengajar dapat langsung mengadakan pengumpulan pertanyaan, dan menjalankan polling secara langsung untuk dapat memperoleh pendapat dari peserta didik. Alamat web slido ini yaitu [slido.com](https://www.slido.com). Menurut (Sunarti, 2017) presentasi yang digunakan melalui slido dapat tersampaikan secara inovatif dan kreatif sehingga pembelajaran dapat menyenangkan.

Google Classroom

Platform google classroom dapat dimanfaatkan melalui komputer maupun gawai. Fitur yang terdapat dalam google classroom ini meliputi *assignments*, *time-cost*, *communication*, *archive course*, *grading*, *privacy*, dan *mobile application* yang dapat digunakan secara optimal. Pengimplementasian google classroom ini juga lebih memberikan kemudahan dalam kegiatan evaluasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran. Untuk dapat menggunakan *google classroom*, terdapat beberapa faktor yang dipaparkan oleh (Sabran & Sabara, 2019), diantaranya sumber daya manusia yang memiliki kesiapan untuk menggunakan pembelajaran berbasis e-learning, fasilitas sarana internet, motivasi mengembangkan pembelajaran google classroom.

Pada pembelajaran jarak jauh berupa daring, media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media yang memberikan tampilan visual, audio, dan kinestetik. Menurut (Hidayati, 2013) media pembelajaran ditinjau dari tampilan dan penggunaannya dibagi menjadi (1) media visual, audio, dan kinestetik; (2) media proyeksi dan visual non proyeksi. Dengan demikian, media yang digunakan pada pembelajaran daring termasuk media yang penggunaannya berdasarkan tampilan. Berikut merupakan alternatif penggunaan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran daring yang dapat berupa visual, audio, video, motion grafik, animasi, dan game.

Memiliki semangat dan motivasi belajar merupakan suatu hal yang penting disaat pembelajaran daring dari rumah. Ada beberapa media yang dapat meningkatkan motivasi belajar menurut survei, salah satunya yang paling banyak dipilih yaitu game edukasi. Game edukasi merupakan suatu permainan sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran. Menurut (Hamid, 2020) game edukasi merupakan suatu media unik dan menarik yang dapat digunakan untuk melengkapi penyampaian pengajaran sehingga dapat menambah pengetahuan yang pada penggunaannya. Sejalan dengan pendapat itu, (Mutiaz, 2020) juga mengungkapkan bahwa game merupakan interaksi digital yang menyenangkan dan bermanfaat sehingga penggunaannya dapat ikut

terlibat mempraktikkan perilaku dan proses berpikir dalam lingkungan yang disimulasikan. Namun, game membutuhkan beberapa perancangan yang perlu terkandung didalam dalam game edukasi, diantaranya motivasi, kebermaknaan, struktur game, misi game, dan elemen game (papan peringkat, lencana, status kemajuan, dan peringkat) (Lamprinou & Paraskeva, 2015). Game yang dirancang untuk tujuan pengajaran perlu memberikan stimulus yang positif, sehingga memberikan pengaruh yang positif pula. Game yang dirancang dan ditujukan dalam pembelajaran diharapkan mampu mengoptimalkan perasaan senang dan bahagia sehingga tertarik pada pembelajaran yang disimulasikan dalam game (Jusuf, 2016) serta membantu untuk pemecahan masalah (Radoff, 2011). Dengan begitu siswa dapat mengetahui dan mengontrol proses belajar mereka dengan cara yang menyenangkan melalui gamifikasi. Game edukasi tentu menarik dikembangkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan menantang.

Scaffolding dalam pembelajaran

Bimbingan dan bantuan orang tua maupun guru menjadi sangat diperlukan di saat pembelajaran daring. Berbagai tugas siswa yang menuntut pemahaman konsep justru perlu sedikit bantuan untuk dapat mendorong siswa memahami suatu konsep dan tujuan dari pembelajaran. Hal ini senada dengan hasil survei mengenai perlunya bantuan orang lain dalam menyelesaikan tugas individu siswa.

Siswa memerlukan suatu penjabaran yang lebih rinci berupa bantuan untuk menuntaskan suatu konsep maupun tugas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berkaitan dengan hal ini, akan mendorong siswa untuk dapat berkembang secara optimal dalam *zone of proximal development* (ZPD). ZPD merupakan zona akan suatu yang dapat dikuasai siswa sendiri ditingkat perkembangan saat ini (*actual developmental level*) dengan suatu yang dicapai siswa untuk tingkat perkembangan potensial (*potential developmental level*) bila dibantu oleh orang dewasa atau teman yang lebih mampu. Teknik bantuan yang dimaksudkan yaitu *scaffolding*. Dengan demikian, *scaffolding* sebagai suatu pemberian sejumlah bantuan untuk memandu selama tahap awal pembelajaran kepada peserta didik, lalu mengurangi bantuan agar mereka memiliki kesempatan untuk mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar (Santrock, 2008).

Scaffolding memegang peranan penting dalam mencapai level perkembangan potensial. Byres (Hartman, 2002) menyatakan, bahwa Vygotsky menyarankan tiga fase pembelajaran *scaffolding*, yaitu (1) pemodelan, guru perlu memberikan masalah dan meminta siswa menyelesaikannya atau dapat memberikan petunjuk ketika siswa keluar jalur, (2) tingkat pengajaran harus selalu berada dalam ZPD karena apabila materi yang disajikan dibawah tingkat atau mudah bagi penguasaan siswa akan menimbulkan kebosanan, sementara materi yang disajikan jauh di luar tingkat penguasaan siswa akan menyebabkan frustrasi, (3) melakukan pengulangan agar mencapai level penguasaan seorang ahli. Cara pemberian *scaffolding* dapat berupa penugasan yang meliputi tugas khusus, dukungan dan sumber daya, serta refleksi siswa yang dibahas (Heilmann, 2018). Beberapa hal dalam memperkuat desain aktivitas pembelajaran dalam upaya teknik *scaffolding*, yaitu ditemukan bahwa mayoritas siswa usia dasar menyamakan konstruksi pengetahuan sains dengan simulasi pembelajaran berbasis inkuiri dan masalah (Brownlee et al., 2017).

Berdasarkan kategorisasi kebutuhan akan *scaffolding*, hasilnya tergolong dalam kategori sebagian siswa membutuhkan akan bantuan seperlunya yang akan membantu menuju pemahaman tugas siswa. Hal ini juga mengartikan bahwa siswa sekolah dasar masih membutuhkan bimbingan dan dukungan dalam proses belajar mengajar dari orang tua maupun orang yang lebih paham. Namun demikian, bantuan/*scaffolding* juga dapat diberikan dalam berbagai bentuk, di antaranya berupa dorongan, peringatan, petunjuk, langkah-langkah pemecahan masalah, pemberian contoh, dan tindakan siswa belajar mandiri (Cahyono, 2010). Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran daring menuntut siswa lebih didominasi pembelajaran secara mandiri, maka dari itu, bimbingan dan *scaffolding* perlu diberikan.

SIMPULAN

Seiring perkembangan jaman dan teknologi yang terus berkembang, bidang pendidikan terutama pengajaran pun ikut menerima imbasnya, yaitu meningkatkannya perkembangan teknologi pembelajaran pada media. Media yang digunakan akan terus bervariasi, apalagi media yang digunakan pada pembelajaran dalam jaringan yang membuka akses jaringan tak terbatas. Pada penelitian ini berupaya untuk (1) memberikan informasi mengenai kecenderungan dan kebutuhan siswa terkait ketertarikan dalam penggunaan media pembelajaran secara daring, serta (2) memberikan informasi terkait kecenderungan siswa dengan bantuan (*scaffolding*) yang diberikan dalam menyelesaikan tugas-tugas saat pembelajaran daring. Pada saat pembelajaran daring di masa pandemi, siswa lebih tertarik pada pembelajaran menggunakan komputer dengan bentuk media pembelajaran berupa pengombinasian teks, audio, visual, dan game. Walaupun tidak bisa dipungkiri bahwa pembelajaran daring masih banyak kendala oleh karenanya perlu pengoptimalan kegiatan pembelajaran dengan adanya bimbingan dan bentuk-bentuk *scaffolding* bagi siswa yang akan menuntun dalam pemahaman konsep siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, I. F. (2020). Alternative Assessment in Distance Learning in Emergencies Spread of Coronavirus Disease (Covid-19). *Jurnal Pedagogik*, 07(01), 195–222.
- Brownlee, J. L., Curtis, E., Spooner-Lane, R., & Feucht, F. (2017). Understanding children's epistemic beliefs in elementary education. *Education 3-13*, 45(2), 191–208. <https://doi.org/10.1080/03004279.2015.1069369>
- Cahyono, A. N. (2010). Vygotskian Perspective: Proses Scaffolding untuk Mencapai Zone of Proximal Development (ZPD) Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, November*, 443–448.
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.
- Heilmann, S. (2018). A Scaffolding Approach Using Interviews and Narrative Inquiry. *Networks: An Online Journal for Teacher Research*, 20(2), 1–12.
- Hidayati, N. (2013). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 1(3).
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 4(3), 92772.
- Lamprinou, D., & Paraskeva, F. (2015). Gamification design framework based on SDT for student motivation. *Proceedings of 2015 International Conference on Interactive Mobile Communication Technologies and Learning, IMCL 2015, November*, 406–410. <https://doi.org/10.1109/IMCTL.2015.7359631>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95–105.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesi*, 8(2), 1–10.
- Nasikhah, A. N., Widihastrini, F., & Widodo, S. T. (2016). Pengembangan Game Education Pembelajaran Pkn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD. *Jurnal Kreatif*, 7(1), 81–91.
- Prawanti, L. T., & Sumarni, W. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 286–291.
- Purwanti, A., & Haryanto. (2015). Pengembangan Motion Graphics Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 190–200.
- Rafnis. (2018). Pemanfaatan Platform Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1-9.
- Sabran, S., & Sabara, E. (2019, February). Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran. In *Seminar Nasional LP2M UNM*.
- Sunarti, S. (2017). *Pengembangan bahan ajar menjadi presentasi interaktif dengan Slido*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.