

## INTEGRASI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN: PENDEKATAN KONSTRUKTIVISME VYGOTSKY

### MEDIA INTEGRATION IN LEARNING: VYGOTSKY'S CONSTRUCTIVIST APPROACH

Abdul Azis<sup>1</sup>

Masdar Hilmy<sup>2</sup>

Desi Erawati<sup>3</sup>

<sup>1</sup>IAIN Palangka Raya,

<sup>2</sup>UIN Sunan Ampel Surabaya,

<sup>3</sup>IAIN Palangka Raya

\*email:

[abdul.azis@iainpalangkaraya.ac.id](mailto:abdul.azis@iainpalangkaraya.ac.id)<sup>1</sup>,

[masdarhilmy@gmail.com](mailto:masdarhilmy@gmail.com)<sup>2</sup>,

[desi.erawati@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:desi.erawati@iain-palangkaraya.ac.id)<sup>3</sup>

#### Abstrak

Penggunaan media dalam pembelajaran telah menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan modern. Meskipun teknologi pendidikan terus berkembang, efektivitas media pembelajaran masih sangat ditentukan oleh pendekatan pedagogis yang digunakan. Salah satu pendekatan yang relevan dan berpotensi besar dalam mengoptimalkan penggunaan media adalah konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky. Pendekatan ini menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial, dengan dukungan dari individu yang lebih kompeten melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan scaffolding. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana media pembelajaran dapat diintegrasikan secara efektif melalui pendekatan konstruktivisme Vygotsky. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (library research), dengan menelaah berbagai sumber teoritis dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi media berbasis konstruktivisme sosial dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong interaksi kolaboratif, serta memperkuat proses konstruksi pengetahuan. Dengan demikian, pemanfaatan media yang selaras dengan prinsip-prinsip konstruktivisme Vygotsky menjadi strategi penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual.

#### Kata Kunci:

Media Pembelajaran,  
Konstruktivisme Vygotsky.

#### Keywords:

Learning Media,  
Vygotsky's Constructivism.

#### Abstract

The use of media in learning has become an integral part of the modern education landscape. Despite the continuous advancements in educational technology, the effectiveness of learning media remains significantly determined by the pedagogical approach employed. One relevant and potentially impactful approach for optimizing media utilization is social constructivism, developed by Lev Vygotsky. This approach emphasizes that learning occurs through social interaction, supported by more competent individuals through the concepts of the *Zone of Proximal Development* (ZPD) and scaffolding. This study aims to analyze how learning media can be effectively integrated through Vygotsky's constructivist approach. The method employed in this research is library research, involving a review of various theoretical sources and relevant prior research findings. The results of the review indicate that the integration of media based on social constructivism can enhance student engagement, foster collaborative interaction, and strengthen the knowledge construction process. Thus, the utilization of media aligned with the principles of Vygotsky's constructivism is a crucial strategy in creating meaningful and contextual learning experiences.



## PENDAHULUAN

Dalam era pendidikan modern yang ditandai oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan media dalam pembelajaran telah menjadi kebutuhan yang tidak terelakkan. Media pembelajaran tidak hanya diposisikan sebagai alat bantu visualisasi materi, tetapi juga sebagai instrumen penting yang dapat meningkatkan partisipasi aktif, kolaborasi, dan motivasi belajar siswa. Media digital, audiovisual, serta platform interaktif kini banyak digunakan di berbagai jenjang pendidikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kontekstual.

Namun demikian, efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi, melainkan sangat bergantung pada landasan pedagogis yang mendasarinya. Penggunaan media tanpa pendekatan yang tepat justru berisiko menjadi distraksi atau hanya bersifat hiburan semata, tanpa memberikan kontribusi signifikan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam konteks ini, pendekatan konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky menawarkan kerangka teoritis yang kuat untuk mengintegrasikan media secara bermakna dalam proses pembelajaran. Vygotsky memandang pembelajaran sebagai proses sosial yang terbentuk melalui interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sosialnya, termasuk guru dan teman sebaya. Konsep penting seperti *Zone of Proximal Development (ZPD)* dan *scaffolding* menekankan pentingnya dukungan eksternal dalam mengembangkan potensi kognitif siswa yang belum sepenuhnya teraktualisasi.

Integrasi media dalam pembelajaran yang sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme Vygotsky memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih kaya, baik secara sinkron maupun asinkron, dalam lingkungan belajar fisik maupun virtual. Media seperti video edukatif, platform pembelajaran daring, dan aplikasi kolaboratif dapat digunakan untuk mendorong diskusi, kerja sama, dan refleksi bersama, yang semuanya merupakan inti dari pembelajaran bermakna dalam pandangan konstruktivisme.

Beberapa penelitian terkini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan media dengan pendekatan konstruktivisme sosial dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan emosional, dan motivasi siswa (Casfian, 2024: 636). Namun demikian, dalam praktiknya, masih terdapat tantangan dalam mengimplementasikan integrasi media yang benar-benar berbasis pada prinsip-prinsip konstruktivisme, terutama dalam konteks pendidikan di Indonesia yang beragam dari segi sumber daya, kesiapan guru, dan akses teknologi.

Berdasarkan hal tersebut, artikel ini bertujuan untuk menganalisis secara lebih mendalam bagaimana integrasi media dalam pembelajaran dapat dioptimalkan melalui pendekatan konstruktivisme sosial Vygotsky. Fokus pembahasan akan diarahkan pada prinsip-prinsip utama teori Vygotsky, implementasi media pembelajaran berbasis konstruktivisme, serta tantangan dan strategi penerapannya dalam konteks pendidikan masa kini.

## METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (*library research*), yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan dengan menelaah berbagai sumber literatur yang relevan guna memperoleh landasan teoretis, konsep, serta temuan-temuan terdahulu yang berkaitan dengan integrasi media dalam pembelajaran berbasis pendekatan konstruktivisme Vygotsky.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari buku-buku akademik terkait teori pembelajaran, media pembelajaran, dan konstruktivisme Vygotsky serta Jurnal ilmiah nasional maupun internasional yang relevan.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi, yakni pengumpulan informasi dari berbagai sumber tertulis; dan analisis isi (*content analysis*) untuk memahami isi, konteks, dan kedalaman informasi dari setiap sumber yang ditelaah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky dalam Pembelajaran

Dalam belajar, siswa aktif membangun pemahaman mereka sendiri. Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky menambahkan bahwa interaksi dengan orang lain sangat penting dalam proses ini. Teori ini mengenalkan konsep seperti *ZPD* dan *scaffolding* untuk menjelaskan belajar dengan bantuan.

- a. Konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)*, *Scaffolding*, dan Interaksi Sosial. Menurut Lev Vygotsky, pembelajaran merupakan proses sosial yang berkembang melalui interaksi dengan individu yang lebih kompeten. Vygotsky berpendapat bahwa lingkungan sosial dan budaya memainkan peran kunci dalam membentuk perkembangan kognitif seseorang (Vygotsky, 1978). Ada tiga konsep utama dalam teorinya yang berpengaruh dalam pembelajaran: *Zone of Proximal Development (ZPD)*, *Scaffolding*, dan Interaksi Sosial.
- 1) *Zone of Proximal Development (ZPD)*. *ZPD* adalah jarak antara kemampuan aktual seorang siswa (apa yang dapat mereka lakukan sendiri) dan kemampuan potensial mereka (apa yang dapat mereka capai dengan bantuan orang lain, seperti guru atau teman sebaya yang lebih kompeten) (Wertsch, 1985). Dalam definisi di atas, batas bawah dari *Zone of Proximal Development (ZPD)* adalah tingkat keahlian yang dimiliki anak yang bekerja secara mandiri (perkembangan

aktual). Batas atas adalah tingkat tanggung jawab tambahan yang dapat diterima oleh anak dengan bantuan seorang instruktur (taraf perkembangan potensial) (Suardipa, 2020: 82).

- (a) Jika tugas terlalu mudah, siswa tidak berkembang.
- (b) Jika tugas terlalu sulit tanpa bantuan, siswa menjadi frustrasi.
- (c) Jika tugas berada dalam ZPD, maka dengan bantuan yang tepat, siswa dapat mencapai pemahaman yang lebih tinggi (Rogof, 1990).

Adapun contoh dalam pembelajaran seorang siswa yang belum bisa menyelesaikan soal matematika tingkat lanjut bisa mempelajarinya dengan bimbingan dari guru atau teman sebaya yang lebih mahir.

- 2) *Scaffolding*. *Scaffolding* adalah dukungan sementara yang diberikan kepada siswa agar mereka dapat menyelesaikan tugas dalam ZPD mereka (Wood, 1976: 89). Dukungan ini dapat berupa petunjuk, contoh, atau dorongan, dan akan dikurangi secara bertahap seiring dengan meningkatnya kemampuan siswa (Palincsar, 1998: 345).
  - (a) Guru awalnya memberikan banyak bantuan (misalnya, menjelaskan konsep, memberikan contoh, atau menggunakan media pembelajaran).
  - (b) Seiring waktu, dukungan dikurangi, dan siswa mulai mengerjakan tugas secara mandiri.
  - (c) Tujuan scaffolding adalah agar siswa dapat berpikir dan menyelesaikan tugas secara mandiri setelah mendapatkan bimbingan (Mercer, 2000).

Adapun contoh dalam pembelajaran seorang guru bahasa memberikan contoh penggunaan tata bahasa dalam kalimat, kemudian meminta siswa untuk mencoba sendiri dengan bimbingan, dan akhirnya membiarkan siswa menulis secara mandiri.

- 3) *Interaksi Sosial dalam Pembelajaran*. Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial, baik dengan guru, teman sebaya, maupun melalui media pembelajaran berbasis kolaborasi (Daniels, 2001).
  - (a) Belajar dalam kelompok mendorong siswa untuk berbagi pemikiran, mendiskusikan konsep, dan saling membantu.
  - (b) Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kompleks.
  - (c) Teknologi pendidikan seperti forum diskusi online atau platform pembelajaran daring memfasilitasi interaksi sosial dalam konteks pembelajaran (Kozulin, 2003).

Adapun contoh dalam pembelajaran: dalam diskusi kelas, siswa berbagi pendapat tentang suatu topik, saling mengoreksi pemahaman, dan membangun konsep baru melalui interaksi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky menekankan bahwa belajar bukan hanya proses individu, tetapi juga proses sosial dengan tiga konsep utama yakni: (1) ZPD membantu menentukan tingkat tantangan yang tepat bagi siswa; (2) *Scaffolding* memberikan dukungan yang diperlukan agar siswa dapat berkembang; dan (3) *Interaksi sosial* memungkinkan siswa belajar dari orang lain dan mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih kompleks.

Dengan memahami dan menerapkan konsep ini, pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, terutama dengan menggunakan media interaktif, diskusi kolaboratif, dan teknologi pembelajaran berbasis sosial.

- b. *Peran Guru dan Teman Sebaya dalam Pembelajaran*. Dalam teori Konstruktivisme Sosial yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky, pembelajaran bukan hanya hasil dari pengalaman individu, tetapi juga merupakan proses sosial yang terjadi melalui interaksi dengan orang lain. Dalam konteks ini, guru dan teman sebaya memiliki peran penting sebagai fasilitator pembelajaran yang membantu siswa berkembang dalam *Zone of Proximal Development (ZPD)* mereka.
- l) *Peran Guru dalam Pembelajaran*. Guru bukan hanya sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai pemandu dan fasilitator yang membantu siswa mencapai pemahaman lebih tinggi melalui scaffolding atau bimbingan yang diberikan secara bertahap (Vygotsky, 1978). Berikut adalah beberapa peran utama guru:
  - (a) Sebagai Fasilitator dalam *Scaffolding*. Guru memberikan dukungan awal saat siswa menghadapi tantangan dalam pembelajaran, kemudian secara bertahap mengurangi bantuan tersebut hingga siswa dapat menyelesaikan tugas secara mandiri (Wood, 1976). Contoh: Dalam pelajaran matematika, guru memberikan contoh cara menyelesaikan soal, lalu membimbing siswa dengan petunjuk, sebelum akhirnya meminta mereka mengerjakan sendiri.
  - (b) Membangun *Interaksi Sosial dalam Pembelajaran*. Guru menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan teman sebaya, bertukar ide, dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah (Mercer, 2000). Contoh: Guru menggunakan metode diskusi kelompok atau pembelajaran berbasis proyek agar siswa dapat belajar dari teman-temannya.
  - (c) Menggunakan Media Pembelajaran yang Mendukung Kolaborasi. Guru memilih dan mengintegrasikan media pembelajaran seperti video edukatif, platform pembelajaran daring, atau simulasi interaktif yang memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif (Kozulin, 2003). Contoh: Guru menggunakan Google Classroom atau forum diskusi online agar siswa bisa berinteraksi dan berbagi ide meskipun tidak bertatap muka langsung.

- 2) Peran Teman Sebaya dalam Pembelajaran. Menurut Vygotsky, teman sebaya berperan sebagai sumber belajar yang membantu perkembangan kognitif siswa melalui diskusi, kerja sama, dan saling berbagi pengalaman (Rogof, 1990). Berikut adalah peran teman sebaya dalam pembelajaran:

- (a) Sebagai Sumber Dukungan dalam ZPD. Teman sebaya yang lebih kompeten dapat memberikan bantuan kepada siswa lain dalam memahami materi yang lebih sulit (Palincsar, 1998). Contoh: Seorang siswa yang sudah memahami konsep tata bahasa membantu temannya yang masih kesulitan dalam menyusun kalimat yang benar.
- (b) Meningkatkan Pemahaman melalui Diskusi. Interaksi dengan teman sebaya memungkinkan siswa untuk melihat berbagai perspektif dan memperdalam pemahaman mereka tentang suatu konsep (Danils, 2001). Contoh: Dalam diskusi kelompok, siswa mendiskusikan teori sains dan saling menjelaskan konsep yang mereka pahami.
- (c) Mendorong Kolaborasi dan Pembelajaran Kooperatif. Dalam lingkungan belajar yang kooperatif, siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan berpikir kritis (Johnson, 1999). Contoh: Dalam proyek penelitian, siswa membagi tugas sesuai keahlian masing-masing dan bekerja sama untuk menghasilkan laporan yang komprehensif.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran berbasis Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky, guru dan teman sebaya memiliki peran sebagai fasilitator yang membantu perkembangan kognitif siswa. Dimana guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan scaffolding, membangun interaksi sosial, dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan teman sebaya membantu dalam memahami materi, berbagi perspektif melalui diskusi, serta mendorong kerja sama dalam pembelajaran.

Dengan menerapkan konsep ini dalam pendidikan, pembelajaran menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

#### c. Implikasi Teori Vygotsky dalam Pendidikan

Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky memiliki dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam strategi pembelajaran, peran guru, desain kurikulum, serta penggunaan media dan teknologi. Berikut adalah beberapa implikasi teori Vygotsky dalam pendidikan:

- 1) Pengajaran yang Berpusat pada Interaksi Sosial. Vygotsky menekankan bahwa belajar adalah proses sosial, bukan hanya aktivitas individu. Oleh karena itu, pendidikan harus dirancang untuk mendorong interaksi antara siswa, guru, dan teman sebaya (Vygotsky, 1978). Adapun implikasi dalam pendidikan adalah: (1) Mendorong pembelajaran berbasis diskusi kelompok dan kerja sama tim; (2) Menggunakan metode tanya jawab, dialog, dan proyek kolaboratif dalam kelas; dan (3) Mengintegrasikan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan interaksi sosial secara daring atau luring. Sebagai contoh dalam pembelajaran Sejarah, siswa dapat diberikan tugas proyek kelompok untuk menganalisis peristiwa sejarah dan mempresentasikannya dalam diskusi kelas.
- 2) Penerapan *Zone of Proximal Development* (ZPD) dalam Pembelajaran. Konsep ZPD menunjukkan bahwa siswa dapat belajar lebih baik dengan bantuan orang lain yang lebih kompeten (Wertsch, 1985). Oleh karena itu, guru harus: (1) Mengidentifikasi tingkat kemampuan siswa dan memberikan tugas yang sedikit lebih menantang daripada kemampuan mereka saat ini; (2) Memberikan bimbingan secara bertahap, lalu mengurangi bantuan seiring dengan perkembangan siswa; dan (3) Menggunakan pendekatan *differentiated instruction* (pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa). Sebagai contoh dalam pembelajaran Matematika, guru memberikan contoh penyelesaian soal kepada siswa, kemudian membimbing mereka dalam mengerjakan soal serupa sebelum akhirnya meminta mereka menyelesaikan soal secara mandiri.
- 3) *Scaffolding* sebagai Strategi Pembelajaran. *Scaffolding* adalah bimbingan sementara yang diberikan kepada siswa saat mereka belajar sesuatu yang baru (Wood, 1976: 89). *Scaffolding* dapat berbentuk: (1) Petunjuk dari guru, seperti pertanyaan pemantik atau contoh yang lebih sederhana; (2) Penggunaan alat bantu visual seperti diagram atau grafik untuk memperjelas konsep; dan (3) Pemanfaatan teknologi seperti video pembelajaran atau simulasi interaktif untuk membantu pemahaman siswa. Sebagai contoh dalam pelajaran sains, guru dapat menggunakan eksperimen laboratorium virtual sebagai alat bantu sebelum siswa mencoba eksperimen langsung.
- 4) Peran Guru sebagai Fasilitator, bukan Sekadar Penyampai Informasi. Menurut Vygotsky, guru bukan hanya sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam membangun pemahaman mereka (Palincsar, 1998). Adapun implikasi dalam pendidikan adalah: (1) Guru harus mendorong pemikiran kritis dan eksplorasi, bukan hanya memberikan informasi secara satu arah; (2) Guru perlu memahami kebutuhan individu siswa dan memberikan dukungan yang sesuai dalam proses belajar; dan (3) Guru harus menciptakan lingkungan belajar yang kaya akan interaksi sosial dan kolaborasi. Sebagai contoh dalam pembelajaran Bahasa, guru tidak hanya menjelaskan tata bahasa, tetapi juga meminta siswa untuk berdiskusi, membuat dialog, atau menulis cerita bersama.
- 5) Penggunaan Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. Teori Vygotsky menekankan bahwa alat budaya, termasuk media dan teknologi, berperan penting dalam pembelajaran (Kozulin, 2003). Oleh karena itu, penggunaan media dalam pendidikan harus: (1) Memfasilitasi interaksi sosial antara siswa dan guru; (2) Meningkatkan pemahaman melalui simulasi, video edukatif, atau platform e-learning; dan (3) Mendukung pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi.

secara daring. Contoh Platform seperti Google Classroom, Kahoot, atau Edmodo memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif, berdiskusi, dan bekerja dalam kelompok meskipun secara virtual.

- 6) Pembelajaran Kooperatif dan Kolaboratif. Pembelajaran tidak hanya terjadi antara guru dan siswa, tetapi juga antar siswa itu sendiri. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis kerja sama (*cooperative learning*) sangat dianjurkan (Johnson, 1999). Adapun implikasi dalam pendidikan seperti: (1) Menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*); (2) Menggunakan diskusi kelompok dan *peer tutoring* untuk memperdalam pemahaman; dan (3) Mendorong siswa untuk berbagi ide dan pengalaman melalui presentasi atau forum diskusi. Sebagai contoh dalam pembelajaran Ekonomi, siswa bekerja dalam kelompok untuk merancang rencana bisnis sederhana dan kemudian mempresentasikannya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky memberikan banyak implikasi dalam pendidikan, termasuk pentingnya interaksi sosial, *scaffolding*, ZPD, peran guru sebagai fasilitator, serta penggunaan media dan teknologi (Salsabila, 2024: 825).

Penerapan teori ini dalam pembelajaran dapat membantu siswa: (1) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah; (2) Belajar lebih efektif melalui interaksi dan diskusi; (3) Mengembangkan kemampuan bekerja sama dan komunikasi; (4) Memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu belajar yang inovatif.

Dengan memahami dan menerapkan teori Vygotsky, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, kolaboratif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

## **2. Integrasi Media dalam Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme Vygotsky**

Dalam perspektif Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky, media pembelajaran yang efektif adalah media yang memfasilitasi interaksi sosial dan mendukung kolaborasi antar siswa serta antara siswa dan guru (Suryana dkk, 2022: 2079). Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran:

- a. Media Digital dan Platform Pembelajaran Daring. Media digital memungkinkan siswa untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan bekerja sama dalam proses pembelajaran, misalnya:

- 1) Google Classroom. Memungkinkan guru untuk memberikan tugas, mendiskusikan materi, dan memberi umpan balik secara real-time.
- 2) Microsoft Teams/Zoom. Menyediakan fitur diskusi langsung, presentasi kelompok, dan berbagi layar untuk interaksi kolaboratif.
- 3) Moodle. Platform e-learning berbasis forum yang mendukung interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran berbasis proyek.

Sebagai contoh orang guru bahasa Inggris dapat menggunakan Google Classroom untuk mengunggah materi bacaan. Siswa membaca, lalu mendiskusikan isi bacaan dalam grup kecil yang dipandu oleh guru. Mereka memberikan umpan balik satu sama lain dalam kolom komentar sebelum guru memberikan arahan lebih lanjut (*scaffolding*).

Beberapa manfaat dari penggunaan media digital dan platform pembelajaran daring ini antara lain: (1) Memungkinkan kolaborasi lintas lokasi dan waktu; (2) Meningkatkan interaksi dalam pembelajaran daring; dan (3) Mempermudah berbagi materi, tugas, dan hasil kerja kelompok.

- b. Media Sosial untuk Pembelajaran. Media sosial dapat menjadi alat pembelajaran yang interaktif jika digunakan dengan bijak, misalnya:

- 1) WhatsApp/Telegram Groups. Sebagai forum diskusi kelas dan kolaborasi proyek kelompok.
- 2) Facebook Groups. Untuk berbagi informasi, diskusi materi, dan refleksi pembelajaran.
- 3) YouTube/TikTok Edukasi. Digunakan untuk berbagi video pembelajaran interaktif dan diskusi online.

Contoh penggunaannya misalnya dalam kelas sejarah, siswa diminta untuk membuat video pendek tentang peristiwa sejarah menggunakan TikTok Edukasi. Mereka mengunggah video ke grup Facebook kelas, lalu teman-teman memberikan komentar dan diskusi mengenai topik tersebut. Guru memberikan umpan balik untuk memperdalam pemahaman siswa dalam ZPD mereka.

Ada banyak manfaat dari pemanfaatan media sosial untuk pembelajaran antara lain, misalnya: (1) Memudahkan komunikasi antara siswa dan guru; (2) Meningkatkan keterlibatan siswa melalui format multimedia; dan (3) Memfasilitasi pembelajaran berbasis komunitas dan jaringan sosial.

- c. Media Audiovisual dan Interaktif. Media ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui konten visual dan suara yang menarik, misalnya:

- 1) Video Interaktif (Edpuzzle, Khan Academy). Siswa dapat menonton video dengan kuis interaktif dan komentar langsung.
- 2) Podcast Edukasi. Siswa dapat berdiskusi tentang materi melalui podcast buatan mereka sendiri.
- 3) Virtual Reality (VR)/Augmented Reality (AR). Digunakan untuk eksplorasi interaktif dalam sains, sejarah, dan seni.

Contohnya dalam pembelajaran IPA, siswa menggunakan Virtual Reality (VR) untuk menjelajahi sistem tata surya secara interaktif. Setelah itu, mereka berdiskusi dalam kelompok kecil dan saling menjelaskan temuan mereka. Guru memberikan arahan lebih lanjut untuk membangun pemahaman mereka sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif (*scaffolding*).

Manfaat yang diperoleh dari media audiovisual dan interaktif ini, antara lain: (1) Memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman langsung; (2) Memotivasi siswa dengan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik; dan (3) Meningkatkan diskusi dan interaksi melalui konten visual dan audio.

d. Media Berbasis Kolaborasi dan Simulasi. Media yang dirancang untuk pembelajaran berbasis proyek dan simulasi memungkinkan siswa bekerja bersama dalam menyelesaikan tugas, misalnya:

- 1) Padlet. Papan virtual interaktif untuk brainstorming, berbagi ide, dan diskusi kelas.
- 2) Jamboard (Google). Digunakan untuk kolaborasi dalam pembuatan mind map dan pemecahan masalah secara visual.
- 3) Minecraft: Education Edition. Simulasi berbasis permainan yang memungkinkan siswa belajar dengan cara eksploratif dan kolaboratif.

Contoh pemanfaatannya dalam pembelajaran ekonomi, siswa menggunakan Padlet untuk memposting ide tentang strategi bisnis yang inovatif. Mereka memberikan komentar satu sama lain, berdiskusi, dan akhirnya menyusun strategi bisnis kelompok yang akan dipresentasikan. Guru membimbing diskusi dengan memberikan pertanyaan pemantik untuk meningkatkan pemikiran kritis.

Ada banyak manfaat dari pemanfaatan media ini antara lain: (1) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah; (2) Membantu siswa bekerja sama secara kreatif dalam proyek kelompok; dan (3) Meningkatkan keterlibatan melalui elemen game dan eksplorasi.

e. Learning Management System (LMS) dengan Fitur Kolaborasi. LMS yang mendukung interaksi sosial memungkinkan siswa dan guru untuk berkolaborasi dalam pembelajaran daring, misalnya:

- 1) Edmodo. LMS yang memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa.
- 2) Canvas. Menyediakan forum diskusi, kolaborasi proyek, dan penugasan berbasis kelompok.
- 3) Schoology. Menawarkan fitur diskusi dan kerja sama antar siswa secara daring.

Contohnya dalam pembelajaran bahasa asing, guru menggunakan Edmodo untuk membuat forum diskusi berbasis teks. Siswa diberi tugas untuk membuat dialog dalam bahasa asing dan memberikan tanggapan terhadap teman sekelas mereka. Guru memberikan koreksi dan bimbingan untuk meningkatkan keterampilan bahasa mereka dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD).

Beberapa manfaat dari penggunaan media ini antara lain: (1) Mempermudah pengorganisasian materi pembelajaran; (2) Memfasilitasi diskusi dan tanya jawab dalam lingkungan digital; (3) Meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas dalam belajar.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang mendukung interaksi sosial dan kolaborasi harus memungkinkan komunikasi, diskusi, kerja sama, dan eksplorasi bersama, yang mencakup: (1) Media digital dan platform daring memungkinkan pembelajaran interaktif jarak jauh; (2) Media sosial membantu diskusi dan berbagi ide secara real-time; (3)

Media audiovisual dan interaktif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep; (4) Media berbasis kolaborasi dan simulasi memungkinkan eksplorasi kreatif dalam belajar; (5) LMS dengan fitur kolaborasi mendukung komunikasi dan kerja sama dalam pembelajaran daring.

Dengan mengintegrasikan media yang tepat sesuai dengan pendekatan Konstruktivisme Sosial Vygotsky, siswa dapat belajar secara lebih aktif, kolaboratif, dan efektif dalam memahami materi.

## KESIMPULAN

Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran adalah proses sosial yang melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan teman sebaya. Tiga konsep utama dalam teori ini adalah Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), *scaffolding*, dan interaksi sosial, yang semuanya berperan dalam mendukung perkembangan kognitif siswa. Guru dan teman sebaya bertindak sebagai fasilitator, memberikan dukungan dan membangun interaksi yang efektif. Penerapan teori ini dalam pendidikan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi, serta memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu belajar.

Dengan mengintegrasikan media pembelajaran yang mendukung interaksi sosial, seperti media digital, media sosial, dan platform kolaboratif, siswa dapat belajar secara lebih aktif dan efektif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Azizah, I. N. & Purwaningrum, J. P. (2021). Penerapan teori vygotsky pada pembelajaran matematika materi geometri. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 3(1)
- Daniels, H. (2001). *Vygotsky and Pedagogy*. Routledge.
- Ermis Suryana, Marni Prasyur Aprina, Kasinyo Harto. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, Volume 5, Nomor 7, Juli 2022
- Fian Casfian dkk. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teori Konstruktivisme melalui Media E-Learnig. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol. 3, No. 2 April 2024.
- I Putu Suardipa. (2020). Proses Scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) dalam Pembelajaran. *WIDYACARYA*, Volume 4, No. 1, Maret 2020.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). Making Cooperative Learning Work. *Theory Into Practice*, 38(2).
- Kozulin, A. (2003). Psychological Tools and Mediated Learning. In A. Kozulin, B. Gindis, V. S. Ageyev, & S. M. Miller (Eds.), *Vygotsky's Educational Theory in Cultural Context*. Cambridge University Press.
- Mercer, N. (2000). *Words and Minds: How We Use Language to Think Together*. Routledge.
- Nabila Ardania, dkk. (2024). Analisis Pengaruh Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Pembelajaran Di Kelas. *Indonesian Journal of Education and Learning*, Vol. 08, No. 01, Bulan Oktober 2024
- Palincsar, A. S. (1998). Social Constructivist Perspectives on Teaching and Learning. *Annual Review of Psychology*, 49(1).
- Rogoff, B. (1990). *Apprenticeship in Thinking: Cognitive Development in Social Context*. Oxford University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wertsch, J. V. (1985). *Vygotsky and the Social Formation of Mind*. Harvard University Press.
- Wood, D., Bruner, J. S., & Ross, G. (1976). The Role of Tutoring in Problem Solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17(2).
- Yulia Rakhma Salsabila dan Muqowim. (2024). Korelasi antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky dengan Model Pembelajaran PBL. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 4 No. 3 Agustus 2024.