

**PENERAPAN SCAFFOLDING PENGGUNAAN CHROMEBOOK UNTUK
MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DI SMPN 13 MADIUN**

Kevin Aldoni Hartono¹, Sumani², Dewi Cahya Irani³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun, Indonesia

³Guru Pendidikan Pancasila, SMPN 13 Madiun, Indonesia

[1kevin.aldoni@gmail.com](mailto:kevin.aldoni@gmail.com), [2sumani@unipma.ac.id](mailto:sumani@unipma.ac.id), [3irani.cahya@gmail.com](mailto:irani.cahya@gmail.com),

ABSTRACT

The use of Chromebooks in learning can support technology-based learning activities; however, access to various applications and websites may potentially cause digital distractions that interfere with students' concentration. This study aimed to improve students' learning concentration through the implementation of instructional scaffolding in Chromebook use in Pendidikan Pancasila learning. This study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 31 ninth-grade students of Class IX A at SMPN 13 Madiun. Instructional scaffolding was implemented through Google Sites containing instructions, activity guidelines, learning resources, assignments, reminders, and learning games. Data were collected through a learning concentration questionnaire and observations of digital distraction behavior and were analyzed descriptively and quantitatively. The results showed that the mean learning concentration score increased from 46.13 at the initial stage to 55.68 in Cycle I and 69.32 in Cycle II. Meanwhile, the mean digital distraction score decreased from 58.32 to 46.87 in Cycle I and 36.52 in Cycle II. Improvements in the intervention were made by simplifying instructions, adding interactive activities, and gradually reducing teacher assistance. Thus, instructional scaffolding supported by Google Sites showed positive changes in students' learning concentration while reducing digital distractions in Chromebook use during Pendidikan Pancasila learning.

Keywords: *instructional scaffolding, Chromebook, learning concentration, digital distraction, Google Sites.*

ABSTRAK

Pemanfaatan Chromebook dalam pembelajaran dapat mendukung aktivitas belajar berbasis teknologi, tetapi akses terhadap berbagai aplikasi dan laman internet berpotensi menimbulkan distraksi digital yang mengganggu konsentrasi peserta didik. Penelitian ini bertujuan meningkatkan konsentrasi belajar melalui penerapan instructional scaffolding dalam penggunaan Chromebook pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 31 peserta didik kelas IX A SMPN 13 Madiun. Instructional scaffolding diterapkan melalui Google Sites yang memuat

instruksi, panduan kegiatan, sumber belajar, tugas, pengingat, dan learning games. Data dikumpulkan melalui angket konsentrasi belajar dan observasi perilaku distraksi digital serta dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor konsentrasi belajar meningkat dari 46,13 pada kondisi awal menjadi 55,68 pada Siklus I dan 69,32 pada Siklus II. Sementara itu, rata-rata skor distraksi digital menurun dari 58,32 menjadi 46,87 pada Siklus I dan 36,52 pada Siklus II. Perbaikan tindakan dilakukan melalui penyederhanaan instruksi, penambahan aktivitas interaktif, dan pengurangan bantuan guru secara bertahap. Dengan demikian, instructional scaffolding berbantuan Google Sites menunjukkan perubahan positif konsentrasi belajar sekaligus mengurangi distraksi digital dalam penggunaan Chromebook pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci : instructional scaffolding, Chromebook, konsentrasi belajar, distraksi digital, Google Sites, Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Naskah menggunakan bahasa Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan perangkat digital, seperti Chromebook, menjadi salah satu upaya sekolah dalam mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Chromebook memungkinkan peserta didik memperoleh informasi secara cepat, mengakses berbagai sumber belajar, serta mendukung aktivitas pembelajaran berbasis proyek maupun pemecahan masalah.

Salah satu bentuk adaptasi teknologi digital yang mulai diterapkan dalam proses pembelajaran di

sekolah adalah penggunaan Chromebook sebagai perangkat pendukung kegiatan belajar. Sebagai guru yang hidup di era digital, saya melihat bahwa Chromebook bukan sekadar perangkat untuk mengakses internet, tetapi dapat menjadi jembatan yang menghubungkan peserta didik dengan berbagai sumber belajar yang lebih luas. Chromebook merupakan komputer jinjing berbasis sistem operasi ChromeOS yang memanfaatkan layanan cloud computing, sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, menyusun tugas, serta berkolaborasi secara digital melalui berbagai aplikasi pendidikan seperti Google Classroom, Google Docs, Google Slides, dan platform pembelajaran lainnya.

Penelitian mengenai pemanfaatan Chromebook dalam pembelajaran telah menunjukkan bahwa perangkat digital memiliki potensi dalam meningkatkan kualitas proses belajar apabila digunakan dengan strategi pembelajaran yang tepat. Penelitian terdahulu mengenai efektivitas media Chromebook dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP menunjukkan bahwa penggunaan Chromebook mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa menjadi 68,28%, dengan persentase keberhasilan siswa meningkat dari 31,5% sebelum penggunaan menjadi 92,9% setelahnya (Isnaini Maharani, Muhammad Isnaini, & Imam Tauhid, 2025). Penelitian tersebut menegaskan bahwa Chromebook dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung akses informasi dan aktivitas belajar digital secara lebih efektif.

Dalam praktik pembelajaran, kehadiran Chromebook memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, Chromebook

dapat dimanfaatkan untuk membantu peserta didik mencari informasi terkait isu-isu kewarganegaraan, menganalisis permasalahan nyata di lingkungan sekitar, berdiskusi bersama kelompok, hingga menyusun gagasan atau solusi berdasarkan hasil kajian. Dengan pemanfaatan yang tepat, Chromebook tidak hanya berfungsi sebagai alat pencarian informasi, tetapi juga dapat menjadi media untuk melatih kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan kemandirian belajar peserta didik.

Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak selalu memberikan dampak positif. Ketersediaan akses internet yang luas justru dapat memunculkan distraksi digital apabila penggunaannya tidak disertai pengelolaan yang baik. Distraksi digital merupakan kondisi ketika perhatian peserta didik teralihkan oleh aktivitas digital yang tidak berkaitan dengan tujuan pembelajaran, seperti membuka media sosial, menonton video hiburan, bermain gim daring, maupun mengakses situs lain yang tidak relevan. Penelitian dari Perdana, Tanila, dan Lestari menunjukkan

penggunaan berbagai aplikasi digital secara bersamaan selama pembelajaran dapat menyebabkan pergeseran perhatian sehingga siswa kesulitan terlibat secara mendalam dalam memahami materi bahwa distraksi digital sehingga dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa dan menghambat terbentuknya pemahaman yang bermakna (Perdana et al., 2026). Kondisi tersebut menyebabkan konsentrasi belajar menurun sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal.

Menurut Engkoswara dalam buku “Kecanduan Gadget dan Efeknya Pada Konsentrasi Belajar”, karakteristik peserta didik yang memiliki konsentrasi belajar dapat dilihat melalui beberapa perilaku belajar, yaitu perilaku kognitif, perilaku afektif, perilaku psikomotor, dan perilaku berbahasa. Perilaku kognitif berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami, mengolah, serta menerapkan informasi yang diperoleh. Perilaku afektif ditunjukkan melalui perhatian dan respon terhadap pembelajaran. Sementara itu, perilaku psikomotor dan berbahasa terlihat melalui kemampuan peserta didik melakukan

aktivitas sesuai arahan serta berkomunikasi secara efektif selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan indikator tersebut, konsentrasi belajar tidak hanya ditunjukkan melalui perhatian peserta didik, tetapi juga melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Sari et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal melalui pengamatan langsung pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IX A SMPN 13 Madiun yang terdiri atas 31 peserta didik, ditemukan bahwa 15 peserta didik (48,4%) menunjukkan perilaku distraksi digital ketika menggunakan Chromebook. Peserta didik teramati membuka aplikasi atau laman yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, sementara sebagian lainnya berpindah antara laman pembelajaran dan laman di luar kebutuhan pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan perhatian peserta didik tidak sepenuhnya terarah pada aktivitas pembelajaran dan menjadi salah satu permasalahan yang perlu ditangani dalam penggunaan Chromebook di kelas.

Fenomena tersebut berdampak pada konsentrasi belajar.

Peserta didik menjadi kurang memperhatikan penjelasan guru, terlambat menyelesaikan tugas, serta kurang aktif dalam diskusi kelompok. Apabila kondisi ini terus berlangsung, maka tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menekankan pembentukan karakter, kemampuan berpikir kritis, dan pengambilan keputusan secara bertanggung jawab menjadi sulit tercapai. Penelitian terdahulu mengenai upaya mengatasi distraksi digital dalam pembelajaran juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang dirancang secara terstruktur dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan fokus peserta didik selama pembelajaran (Yustika, Fitriani, & Umsyani, 2025). Penelitian tersebut menegaskan bahwa teknologi perlu disertai strategi pengelolaan pembelajaran agar peserta didik tidak hanya menjadi pengguna perangkat, tetapi mampu memanfaatkannya untuk mencapai tujuan belajar.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk mengatasi distraksi digital serta meningkatkan konsentrasi belajar dalam pembelajaran berbasis teknologi adalah *instructional scaffolding*. Menurut Belland,

scaffolding merupakan bentuk dukungan pembelajaran yang diberikan guru untuk memperluas kemampuan peserta didik sehingga mereka mampu menyelesaikan tugas yang pada awalnya berada di luar kemampuan mereka apabila dikerjakan secara mandiri. Dukungan tersebut tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran peserta didik dalam belajar, melainkan membantu mereka berpartisipasi secara bermakna dalam proses penyelesaian tugas hingga pada akhirnya mampu melakukannya secara mandiri (Belland, 2017). Dalam penelitian ini, penerapan *instructional scaffolding* dilakukan dengan memanfaatkan Google Sites sebagai media yang menyediakan panduan, instruksi, sumber belajar, tahapan aktivitas, dan pengingat penggunaan Chromebook selama pembelajaran. Dengan demikian, Google Sites tidak hanya digunakan sebagai tempat penyampaian materi, tetapi menjadi sarana untuk memberikan bantuan belajar secara terstruktur dan mengarahkan penggunaan Chromebook agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran juga didukung

oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari ahli materi dan ahli media, masing-masing sebesar 97,2% dan 93,7%. Respons peserta didik terhadap penggunaan media tersebut juga mencapai 89%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Google Sites memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang layak dan dapat diterima peserta didik untuk mendukung aktivitas pembelajaran digital (Kamilah, Wahyuni, & Ratnasari, 2023).

Pemanfaatan Chromebook dalam pembelajaran umumnya masih berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi, dan kemampuan kognitif peserta didik. Namun, kajian mengenai strategi pendampingan guru melalui instructional scaffolding untuk mengarahkan penggunaan Chromebook agar tetap konsentrasi pada aktivitas pembelajaran serta mengurangi potensi distraksi digital masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut melalui penerapan scaffolding penggunaan Chromebook dalam pembelajaran

Pendidikan Pancasila untuk mengurangi distraksi digital dan meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik di SMPN 13 Madiun.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik melalui penerapan instructional scaffolding dalam penggunaan Chromebook pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 13 Madiun. Secara khusus, penelitian ini mengkaji perubahan konsentrasi belajar peserta didik serta perubahan perilaku distraksi digital setelah diterapkannya scaffolding penggunaan Chromebook dalam proses pembelajaran.

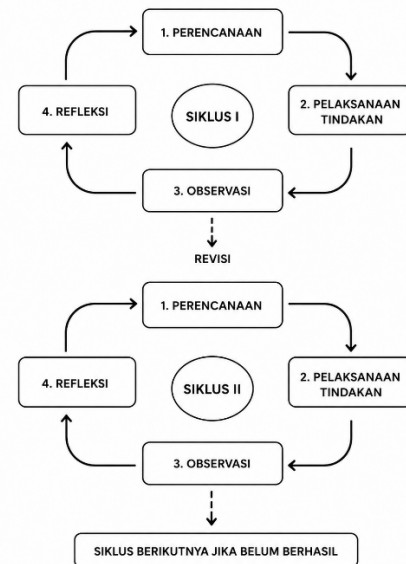
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi melalui penerapan *instructional scaffolding* pada penggunaan Chromebook. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengelola pembelajaran digital agar lebih terarah, mampu mengurangi distraksi digital, serta meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini diharapkan membantu peserta didik membangun

kebiasaan menggunakan teknologi secara bijak dan mendukung sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan era digital

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Suhirman menjelaskan bahwa PTK merupakan penelitian yang dilakukan dalam konteks pembelajaran di kelas melalui pemberian tindakan untuk mengatasi permasalahan praktis yang dihadapi pendidik. Tindakan dilaksanakan dalam situasi pembelajaran yang alami dan diarahkan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart sebagaimana dijelaskan oleh Suhirman, yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Suhirman, 2021). Setiap siklus dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi terhadap tindakan sebelumnya sehingga perbaikan

pembelajaran dapat dilakukan secara bertahap.



Gambar 1 Langkah-langkah Model PTK Kemmis dan McTaggart (Suhirman, 2021)

Penelitian dilaksanakan di SMPN 13 Madiun pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IX A yang berjumlah 31 siswa. Waktu penelitian dilakukan pada Semester 1 tahun ajaran 2026/2027. Berdasarkan pengamatan awal, sekitar setengah peserta didik menunjukkan perilaku distraksi digital dengan membuka aplikasi atau laman yang tidak berkaitan dengan kegiatan pembelajaran ketika menggunakan Chromebook. Tindakan utama dalam penelitian ini berupa penerapan *instructional scaffolding* pada penggunaan Chromebook dengan

memanfaatkan Google Sites sebagai media scaffolding. Google Sites dirancang untuk menyediakan instruksi, panduan tahapan kegiatan, sumber belajar terarah, tugas, dan pengingat penggunaan Chromebook sehingga peserta didik memperoleh bantuan yang sistematis selama mengikuti pembelajaran.

Data penelitian dikumpulkan melalui angket dan observasi. Angket digunakan sebagai teknik utama pengumpulan data untuk mengukur konsentrasi belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan instructional scaffolding penggunaan Chromebook. Angket disusun berdasarkan indikator konsentrasi belajar menurut Engkoswara yang mengacu pada aspek perilaku kognitif, afektif, psikomotor, dan berbahasa (Sari et al., 2023). Pernyataan dalam angket disesuaikan dengan kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang memanfaatkan Chromebook sehingga dapat menggambarkan kemampuan peserta didik dalam mempertahankan perhatian, mengikuti kegiatan pembelajaran, merespons instruksi, terlibat dalam diskusi, dan menggunakan perangkat sesuai tujuan pembelajaran.

Angket diberikan pada kondisi awal sebelum tindakan serta pada akhir setiap siklus untuk mengetahui perubahan konsentrasi belajar peserta didik setelah penerapan instructional scaffolding. Hasil angket pada kondisi awal, Siklus I, dan Siklus II dibandingkan untuk mengetahui peningkatan konsentrasi belajar peserta didik.

Observasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data pendukung untuk memperoleh gambaran mengenai perilaku peserta didik selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati konsentrasi belajar dan terutama perilaku distraksi digital ketika peserta didik menggunakan Chromebook. Pengamatan mencakup aktivitas peserta didik dalam membuka aplikasi atau laman yang berkaitan maupun tidak berkaitan dengan tujuan pembelajaran, keterlibatan dalam kegiatan kelompok, serta respons peserta didik terhadap scaffolding yang diberikan. Hasil observasi digunakan untuk mendukung dan memperkuat data yang diperoleh melalui angket.

Data utama berupa hasil angket konsentrasi belajar dianalisis secara

deskriptif kuantitatif. Menurut Sudirman, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menggambarkan, meringkas, dan menginterpretasikan data berdasarkan karakteristik angka yang diperoleh. Salah satu teknik yang digunakan adalah pengukuran pemusatan data yang meliputi *mean* (rata-rata), median (nilai tengah), dan modus (nilai yang paling sering muncul) (Sudirman et al., 2023). Hasil setiap tahap dibandingkan untuk mengetahui perubahan dan peningkatan konsentrasi belajar peserta didik setelah penerapan instructional scaffolding penggunaan Chromebook. Data observasi dianalisis secara deskriptif sebagai data pendukung untuk melihat perubahan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran, khususnya perilaku distraksi digital dalam penggunaan Chromebook. Hasil observasi selanjutnya digunakan untuk memperkuat interpretasi terhadap perubahan hasil angket konsentrasi belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Kondisi Awal

Penelitian diawali dengan pengamatan terhadap proses

pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IX A SMPN 13 Madiun yang berjumlah 31 siswa. Pengamatan dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi penggunaan Chromebook dan konsentrasi belajar peserta didik sebelum diberikan tindakan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan Chromebook belum sepenuhnya terarah pada aktivitas pembelajaran. Sebagian peserta didik terlihat membuka aplikasi atau laman yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, seperti media sosial, layanan pesan, maupun situs hiburan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya distraksi digital ketika peserta didik menggunakan Chromebook dalam proses pembelajaran.

Selain perilaku penggunaan perangkat yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, peserta didik juga menunjukkan beberapa kondisi yang berkaitan dengan konsentrasi belajar, seperti perhatian yang mudah beralih, kurang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, dan membutuhkan pengingat guru untuk kembali pada aktivitas yang sedang dilakukan. Kondisi awal tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk

menerapkan *instructional scaffolding* dalam penggunaan Chromebook.

Tabel 1 Hasil Angket Konsentrasi Belajar dan Distraksi Digital Kondisi Awal

	N	Minim um	Maxim um	Su m	Mea n
Konsent rasi_Bel ajar	31	33	64	14 30	46,1 3
Distraksi Digital	31	46	70	18 08	58,3 2

Permasalahan tersebut diperkuat oleh hasil angket kondisi awal. Rata-rata skor konsentrasi belajar sebesar 46,13, sedangkan rata-rata skor distraksi digital sebesar 58,32. Karena instrumen distraksi digital menggunakan pernyataan negatif, skor yang semakin tinggi menunjukkan tingkat distraksi digital yang semakin tinggi. Data tersebut menjadi dasar dilaksanakannya tindakan berupa penerapan *instructional scaffolding* berbantuan Google Sites untuk mengarahkan penggunaan Chromebook selama pembelajaran.

b. Hasil Siklus I

Pada Siklus I, peserta didik masih berada pada tahap awal penggunaan Google Sites sebagai panduan pembelajaran. Oleh karena itu, guru memberikan bantuan secara

lebih intensif. Guru terlebih dahulu mendemonstrasikan cara mengakses Google Sites dan menjelaskan langkah kegiatan secara langsung. Selama pembelajaran berlangsung, guru memberikan instruksi satu per satu, mengingatkan peserta didik mengenai langkah yang harus dilakukan, serta mendampingi peserta didik ketika mengalami kesulitan memahami petunjuk atau menyelesaikan tugas.

Guru juga melakukan pemantauan secara aktif terhadap penggunaan Chromebook. Ketika menemukan peserta didik membuka aplikasi atau laman yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, guru memberikan teguran dan mengarahkan peserta didik kembali ke Google Sites. Apabila peserta didik tidak memahami langkah berikutnya, guru memberikan penjelasan secara langsung. Dengan demikian, bantuan guru pada Siklus I masih dominan dan peserta didik masih cukup bergantung pada arahan langsung guru.

Hasil refleksi Siklus I menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kebingungan terhadap instruksi yang

tersedia pada Google Sites. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik belum sepenuhnya mampu menggunakan panduan digital secara mandiri. Selain itu, aktivitas pada Google Sites masih kurang bervariasi sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 2 Hasil Angket Konsentrasi Belajar dan Distraksi Digital Siklus I

	N	Minim um	Maxim um	Su m	Mea n
Konsent rasi_Bel ajar	31	44	66	17 26	55,6 8
Distraksi _Digital	31	37	56	14 53	46,8 7

Setelah tindakan Siklus I, rata-rata skor konsentrasi belajar meningkat menjadi 55,68, sedangkan rata-rata skor distraksi digital menurun menjadi 46,87. Konsentrasi belajar mengalami peningkatan sebesar 9,55 poin, sementara distraksi digital mengalami penurunan sebesar 11,45 poin dibandingkan kondisi awal. Hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan positif setelah penerapan scaffolding.

Berdasarkan hasil tersebut, dilakukan refleksi untuk memperbaiki tindakan pada Siklus II. Perbaikan difokuskan pada penyederhanaan dan

kejelasan instruksi serta penambahan aktivitas yang lebih interaktif. Learning games kemudian dimasukkan ke dalam Google Sites sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran.

c. Hasil Siklus II

Pada Siklus II, guru melakukan perbaikan sekaligus mengurangi bantuan langsung secara bertahap. Instruksi pada Google Sites dibuat lebih sederhana, jelas, dan sistematis sehingga peserta didik dapat memahami langkah kegiatan tanpa harus selalu menunggu penjelasan guru. Guru tetap memberikan orientasi pada awal pembelajaran, tetapi tidak lagi menjelaskan setiap langkah secara rinci seperti pada Siklus I.

Pada saat peserta didik mengalami kesulitan, guru menerapkan pola bantuan yang berbeda. Guru terlebih dahulu mengarahkan peserta didik untuk membaca kembali petunjuk yang tersedia pada Google Sites dan mencoba menyelesaikan aktivitas secara mandiri. Jika peserta didik masih mengalami kesulitan, guru memberikan pertanyaan pengarah atau petunjuk tambahan. Bantuan

berupa penjelasan langsung diberikan apabila bantuan sebelumnya belum cukup. Dengan demikian, bantuan diberikan berdasarkan kebutuhan, bukan langsung diberikan kepada seluruh peserta didik.

Pengurangan bantuan juga terlihat pada proses penggunaan Chromebook. Pada Siklus I, guru lebih sering memberikan pengingat secara langsung mengenai laman yang harus dibuka dan aktivitas yang harus dilakukan. Pada Siklus II, peserta didik diarahkan untuk mengikuti alur aktivitas yang telah tersedia di Google Sites sehingga guru lebih berperan sebagai pemantau dan fasilitator. Peserta didik diberi kesempatan untuk menentukan langkah berikutnya berdasarkan petunjuk yang tersedia sebelum meminta bantuan kepada guru.

Selain mengurangi bantuan langsung, guru memperbaiki kualitas scaffolding dengan menambahkan *learning games* ke dalam Google Sites. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan materi secara lebih mandiri dan menarik. Guru tidak perlu terus-menerus

mengarahkan setiap aktivitas karena alur permainan dan petunjuk telah tersedia pada media.

Tabel 3 Hasil Angket Konsentrasi Belajar dan Distraksi Digital Siklus II

	N	Minim um	Maxim um	Su m	Mea n
Konsent rasi_Bel ajar	31	52	78	21 49	69,3 2
Distraksi _Digital	31	29	44	11 32	36,5 2

Perbaikan tersebut diikuti dengan peningkatan hasil yang lebih besar. Rata-rata skor konsentrasi belajar meningkat dari 55,68 pada Siklus I menjadi 69,32 pada Siklus II, atau meningkat sebesar 13,64 poin. Secara keseluruhan, sejak kondisi awal hingga Siklus II terjadi peningkatan sebesar 23,19 poin.

Sebaliknya, rata-rata skor distraksi digital menurun dari 46,87 pada Siklus I menjadi 36,52 pada Siklus II, atau mengalami penurunan sebesar 10,35 poin. Jika dibandingkan dengan kondisi awal, skor distraksi digital mengalami penurunan sebesar 21,80 poin. Karena skor yang tinggi menunjukkan distraksi yang tinggi, penurunan tersebut menunjukkan adanya perubahan ke arah berkurangnya perilaku penggunaan

Chromebook untuk aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan positif pada konsentrasi belajar dan distraksi digital peserta didik setelah penerapan *instructional scaffolding* berbantuan Google Sites dalam penggunaan Chromebook. Rata-rata konsentrasi belajar meningkat dari 46,13 pada kondisi awal menjadi 55,68 pada Siklus I dan 69,32 pada Siklus II. Sebaliknya, rata-rata skor distraksi digital menurun dari 58,32 menjadi 46,87 dan kemudian 36,52. Pola tersebut menunjukkan bahwa peningkatan konsentrasi belajar berjalan seiring dengan berkurangnya perilaku distraksi digital selama penggunaan Chromebook.

Pada kondisi awal, sekitar setengah dari 31 peserta didik teramati membuka aplikasi atau laman yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, seperti YouTube, WhatsApp Web, Instagram, dan laman hiburan lainnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa akses terhadap perangkat digital yang luas dapat menyebabkan perhatian

peserta didik mudah beralih. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa gangguan digital dapat memengaruhi konsentrasi belajar karena penggunaan berbagai aplikasi secara bersamaan dapat menyebabkan pergeseran perhatian (Rizki et al., 2025). Oleh karena itu, penggunaan Chromebook membutuhkan strategi pembelajaran yang mampu memberikan arahan dan struktur terhadap aktivitas digital peserta didik.

Penerapan *instructional scaffolding* melalui Google Sites pada Siklus I memberikan struktur yang lebih jelas dalam penggunaan Chromebook. Google Sites digunakan untuk menyediakan instruksi, sumber belajar, tahapan kegiatan, dan tugas sehingga peserta didik diarahkan untuk mengikuti alur pembelajaran yang telah disiapkan guru. Hasilnya, rata-rata konsentrasi belajar meningkat menjadi 55,68, sedangkan skor distraksi digital menurun menjadi 46,87. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pemberian arahan melalui scaffolding mulai membantu peserta didik menggunakan Chromebook sesuai

dengan tujuan pembelajaran. Google Sites dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengarahkan aktivitas digital peserta didik.

Meskipun demikian, hasil pengamatan Siklus I menunjukkan bahwa penerapan scaffolding masih memiliki kekurangan. Sebagian peserta didik masih mengalami kebingungan dalam memahami instruksi yang tersedia pada Google Sites. Selain itu, aktivitas yang tersedia masih kurang bervariasi dan belum terdapat *learning games*, sehingga interaksi peserta didik dengan media belum optimal. Pada Siklus II dilakukan perbaikan sekaligus mengurangi bantuan langsung secara bertahap. Instruksi pada Google Sites dibuat lebih sederhana, jelas, dan sistematis agar peserta didik dapat mengikuti alur kegiatan dengan lebih mandiri. Guru tidak lagi memberikan penjelasan secara rinci pada setiap langkah, tetapi mengarahkan peserta didik untuk terlebih dahulu membaca dan mengikuti petunjuk yang tersedia pada Google Sites. Ketika peserta didik mengalami kesulitan, guru

memberikan bantuan secara bertahap mulai dari pertanyaan pengarah, petunjuk tambahan, hingga penjelasan langsung apabila diperlukan.

Perbaikan pada Siklus II diikuti dengan peningkatan hasil yang lebih besar. Rata-rata konsentrasi belajar meningkat menjadi 69,32, sedangkan skor distraksi digital menurun menjadi 36,52. Penambahan *learning games* memberikan variasi aktivitas sehingga peserta didik tidak hanya membaca materi dan mengerjakan tugas, tetapi juga berinteraksi dengan materi melalui aktivitas yang lebih menarik. Dalam konteks penelitian ini, permainan tidak ditempatkan sebagai hiburan yang terpisah dari pembelajaran, tetapi menjadi bagian dari alur scaffolding yang tetap diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Instruksi yang lebih jelas juga membantu peserta didik memahami tahapan aktivitas sehingga penggunaan Chromebook menjadi lebih terarah.

Hasil tersebut memperlihatkan pentingnya proses refleksi dalam PTK. Perubahan pada Siklus II bukan hanya menunjukkan adanya

peningkatan skor, tetapi juga merupakan hasil dari perbaikan tindakan berdasarkan kendala yang ditemukan pada Siklus I. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang mengemukakan penggunaan media digital jika digunakan secara bijaksana akan meningkatkan konsentrasi hingga prestasi siswa (Havis, Kosasih, & Cipta, 2026). Dalam penelitian ini, struktur tersebut diperkuat melalui *instructional scaffolding* yang diwujudkan melalui instruksi, sumber belajar, aktivitas, pendampingan guru, serta *learning games* pada Google Sites.

Dengan demikian, temuan penelitian menunjukkan bahwa *instructional scaffolding* berbantuan Google Sites berpotensi membantu meningkatkan konsentrasi belajar sekaligus mengurangi distraksi digital dalam penggunaan Chromebook. Keberhasilan tindakan tidak hanya bergantung pada penggunaan teknologi, tetapi pada bagaimana teknologi tersebut dirancang dalam suatu alur pembelajaran yang jelas dan disesuaikan berdasarkan kebutuhan peserta didik. Perubahan dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa penyempurnaan instruksi dan

penambahan aktivitas interaktif dapat mendukung penggunaan Chromebook yang lebih terarah, sehingga teknologi tidak hanya menjadi perangkat untuk mengakses informasi, tetapi juga menjadi bagian dari lingkungan belajar yang mendukung konsentrasi peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada peserta didik kelas IX A SMPN 13 Madiun, dapat disimpulkan bahwa penerapan *instructional scaffolding* berbantuan Google Sites dalam penggunaan Chromebook menunjukkan perubahan positif terhadap konsentrasi belajar peserta didik dan distraksi digital. Rata-rata skor konsentrasi belajar meningkat dari 46,13 pada kondisi awal menjadi 55,68 pada Siklus I dan 69,32 pada Siklus II. Sementara itu, rata-rata skor distraksi digital menurun dari 58,32 pada kondisi awal menjadi 46,87 pada Siklus I dan 36,52 pada Siklus II. Penerapan *instructional scaffolding* dilakukan secara bertahap melalui Google Sites. Pada Siklus I, guru memberikan arahan, instruksi,

demonstrasi, pendampingan, dan pemantauan secara intensif karena peserta didik masih membutuhkan bantuan dalam menggunakan Chromebook dan mengikuti alur Google Sites. Pada Siklus II, bantuan guru dikurangi secara bertahap dengan memperjelas instruksi, mengarahkan peserta didik memanfaatkan petunjuk pada Google Sites, serta memberikan bantuan sesuai kebutuhan. Penambahan *learning games* juga membuat aktivitas lebih interaktif. Dengan demikian, terjadi proses pengurangan bantuan (*fading*) dari Siklus I menuju Siklus II, sehingga peserta didik memperoleh kesempatan lebih besar untuk menggunakan Chromebook dan mengikuti pembelajaran secara mandiri.

Dengan demikian, *instructional scaffolding* berbantuan Google Sites dapat digunakan sebagai salah satu strategi dalam mengelola penggunaan Chromebook pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan teknologi yang disertai arahan, struktur aktivitas, pendampingan, dan perbaikan berdasarkan refleksi dapat membantu mengarahkan peserta didik untuk menggunakan

Chromebook sesuai tujuan pembelajaran serta membangun kebiasaan penggunaan teknologi yang lebih bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Belland, B. R. (2017). *Instructional Scaffolding in STEM Education Strategies and Efficacy Evidence*. (B. R. Belland, Ed.). Springer International Publishing. doi:10.1007/978-3-319-02565-0

Havis, M., Kosasih, F., & Cipta, E. S. (2026). Pengaruh Penggunaan Sosial Media dan Konsentrasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Siswa di SMP Negeri 05 dan SMP Negeri 25 Kabupaten Tebo, 4(4). doi:10.61104/ihsan.v4i4.10712

Isnaini Maharani, Muhammad Isnaini, & Imam Tauhid. (2025). Efektivitas Media Chromebook dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 14(1), 249–257.

- doi:10.19109/intelektualita.v14i1.28129
- Kamilah, S. F., Wahyuni, I., & Ratnasari, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Materi Ekosistem Kelas X SMA. *BIODIK*, 9(3), 176–181.
doi:10.22437/biodik.v9i3.25523
- Perdana, A., Tanila, M., Lestari, Y. I., Negeri, I., Syarif, S., & Riau, K. (2026). Analisis Kesulitan Konsentrasi Belajar pada Siswa di Era Digital: Studi Kasus Berdasarkan Teori Gestalt. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(6), 105–110.
doi:10.5281/zenodo.18103460
- Rizki, M. Y., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Bakti, I., Libriantono, B., & Revinzky, M. A. (2025). PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP KONSENTRASI DAN PRESTASI AKADEMIK SISWA. *Jurnal Edu Research*, 6(1).
- Sudirman, Kondolayuk, M. L., Sriwahyuningrum, A., Cahaya, I. made E., Astuti, N. L. S., Setiawan, J., ... Hasanah, T. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN 1*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Suhirman. (2021). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS (Pendekatan Teoritis & Praktis)*. Mataram: Sanabil. Retrieved from www.sanabil.web.id
- Yustika, A. D., Fitriani, & Umsyani, R. A. (2025). Efektivitas Penggunaan Canva untuk Mengatasi Distraksi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IX.5. *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences*, 4(2).