

Pemanfaatan Literasi Media Digital terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam Pencegahan Fenomena *Brain Rot*

Muhammad Hidayat Putra¹, Annisa Putri Nasution²

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia¹

Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Indonesia²

e-mail : hidayatputramuhammad23@gmail.com

ABSTRACT

Digital Media Literacy can increase interest and motivation in learning for elementary school students and prevent the Brain Rot Phenomenon. This phenomenon has become trending and discussed worldwide, especially Indonesia. Not a few people use technology such as gadgets more widely, thereby damaging the brain, this phenomenon is especially experienced by children. These studies that have been conducted regarding the use of digital media literacy have not been discussed comprehensively, let alone the implications of the prevention phenomenon for children. This study was conducted by the State Elementary School (SD) 100206 Pintu Padang, Kab. South Tapanuli, North Sumatra and also as primary data in this research. This research uses a qualitative approach and Bloom's Taxonomy Theory which focuses on cognitive aspects. The results of this research are in the elementary school learning process utilizing digital literacy media through animated videos and assisted by infocus. Then, the aim of the research is to provide solutions to prevent the Brain Rot phenomenon and increase interest and motivation to learn in elementary school students by using digital media wisely.

Keyword : Utilization; Digital Media Literacy; Elementary School Students

ABSTRAK

Literasi Media Digital dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar bagi siswa Sekolah Dasar serta pencegahan Fenomena Brain Rot. Fenomena ini menjadi trending dan perbincangan dunia terutamanya Indonesia. Tidak sedikit masyarakat menggunakan teknologi seperti gadget secara berlebihan, sehingga merusak otak, fenomena ini terutama dialami oleh anak-anak. Penelitian-penelitian ini yang pernah dilakukan mengenai pemanfaatan literasi media digital belum dibahas secara komperhensif, terlebih lagi impilkasi pencegahan fenomena bagi anak-anak. Studi ini dilakukan oleh Sekolah Dasar (SD) Negeri 100206 Pintu Padang, Kab. Tapanuli Selatan, Sumatera Utara dan sekaligus sebagai data primer pada studi ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan Teori Taksonomi Bloom yang berfokus pada aspek kognitif. Hasil penelitian ini terdapat pada proses pembelajaran Sekolah Dasar tersebut memanfaatkan literasi media digital melalui video animasi dan dibantu dengan infokus. Kemudian, tujuan pada penelitian guna untuk memberikan solusi dalam pencegahan fenomena Brain Rot serta meningkatkan minat dan motivasi belajar pada siswa Sekolah Dasar tersebut atas pemanfaatan media digital dengan bijak.

Kata Kunci : Pemanfaatan; Literasi Media Digital; Siswa Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dapat memberikan dampak signifikan bagi pertumbuhan Pendidikan di Indonesia. Berdasarkan kutipan lama Badan Pusat Statistik (2023), Indonesia termasuk pengguna internet terbanyak, yaitu 66,48 persen penduduk Indonesia telah mengakses internet pada tahun 2022. Pemanfaatan teknologi dengan bijak dapat memberikan kompetensi diri, tetapi secara berlebihan dan tidak memiliki tingkat literasi dalam menggunakan gadget akan menimbulkan kecanduan (Asrianti et al., 2024; Ekowati et al., n.d.; Nur Hasanah, 2024).

Berdasarkan kutipan databoks (2023), tingkat literasi digital di Indonesia meningkat dari tahun sebelumnya. Pada tahun 2021, tingkat literasi digital Indonesia di level 3,49 dan tahun 2022 meningkat menjadi level 3,54 yang termasuk level sedang. Tetapi, angka literasi digital Indonesia masih tergolong rendah di kawasan ASEAN (CNBC Indonesia, 2023). Karena masih tidak sedikit pemanfaatan teknologi dilakukan secara bijak. Bahkan sekarang memunculkan fenomena yang dapat menjadi tantangan bagi pertumbuhan pendidikan di Indonesia, yaitu fenomena Brain Rot.

Pada kutipan Oxford University Press (2024), kata “Brain Rot” menjadi kata terbaik di tahun 2024 di ajang Oxford Word of the Year 2024 yang dihadiri oleh lebih dari 37.000 dalam melakukan pemungutan suara. Kata “Brain Rot” telah banyak terjadi pada kalangan saat ini terutamanya terjadi pada Gen Z dan Gen Alpha yang sebagai bahan perbincangan. Kata tersebut dapat didefinisikan sebagai kata kemerosotan kondisi mental individu yang berawal dari konsumsi berlebihan konten online. Fenomena Brain Rot ini telah terjadi di Indonesia terutama kalangan anak-anak.

Pembusukan otak sebagai istilah lainnya yang dikenal dari kata Brain Rot. Fenomena ini dimulai dari kecanduan gadget dan konten-konten yang tidak banyak nilai positifnya. Tetapi, fenomena ini telah masuk ke bagian otak dan Kesehatan mental bagi pengguna terutama anak-anak.

Fenomena Brain Rot dapat diartikan sebagai kecanduan gadget yang berlebihan hingga merusak otak pada pengguna. Tidak sedikit penelitian terdahulu dan relevan menjelaskan tentang kecanduan gadget. Berdasarkan riset ini, ada 3 dampak negatif pada kecanduan gadget dari penelitian terdahulu. Pertama, dampak negatif pada perkembangan emosi pada anak. Kecanduan gadget pada anak dapat memberi emosi tidak terkontrol sehingga pertumbuhan dan perkembangan fisik terganggu juga (Fuaody et al., 2024; Shyarsheina Azzahra & Okta Sari, 2023). Kedua, dampak negatif pada motivasi belajar. Bermain gadget yang berlebihan dapat memberikan motivasi belajar anak menurun bahkan prestasi di sekolah pada anak juga menurun. Hal ini dikarenakan kecanduan gadget pada kalangan anak yang tidak dapat mengontrolnya (Kurniasari et al., 2023; Marshela & Yarni, 2023). Ketiga, dampak negatif pada kesehatan. Tidak dapat mengontrol gadget dengan bijak, maka dapat mempengaruhi Kesehatan bagi pengguna terutama pada generasi Z dan generasi alpha yang terus-menerus menggunakan gadget untuk bermain secara berlebihan, sehingga terganggu kesehatannya (Aprilaini & Sari, 2023; Ekonomi et al., 2024; Mashudi & Monasari, n.d.).

Berdasarkan penelitian terdahulu dan relevan dengan fenomena Brain Rot yang dapat diawali dengan kecanduan gadget, belum banyak melakukan penelitian pada pemanfaatan media digital dengan menimbulkan dampak positif pada anak

melalui literasi media digital. Sejalan dengan itu, fenomena Brain Rot juga belum ada riset yang melakukannya walau fenomena dapat diawali dengan kecanduan gadget. Sehingga penelitian terdahulu belum komperhensif mendesiminasikan riset tentang literasi media digital dalam menghadapi fenomena Brain Rot pada kalangan anak-anak.

Literasi media digital yang mengkorelasikan dengan metode pembelajaran di bidang Pendidikan dapat meningkatkan pemahaman bagi pengguna terutama kalangan siswa di sekolah guna meningkatkan minat belajar serta semangat yang tinggi dalam menuntun ilmu. Metode pembelajaran yang digunakan pada riset ini terdapat pada teori belajar Taksonomi Bloom yang memiliki 3 aspek pada proses pembelajaran. Pertama, aspek kognitif. Proses pembelajaran yang memberikan penguasaan pengetahuan pada anak (Karmila & Handayani, 2024). Kedua, aspek afektif. Proses pembelajaran yang melibatkan pada sikap, perilaku dan respon emosional terhadap lingkungan pembelajaran (Paputungan & Paputungan, 2023). Ketiga, aspek psikomotorik. Proses pembelajaran yang memunculkan kompetensi diri pada siswa (Publikasi Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan et al., 2022; Yudha & Azmi, 2022). sehingga tujuan riset mengetahui dan memahami pada tingkat literasi media digital yang menggunakan teori Taksonomi Bloom dalam mencegah fenomena Brain Rot pada siswa di sekolah. Akan tetapi, lokasi penelitian ini terdapat pada siswa Sekolah Dasar (SD) Negeri 100206 Pintu Padang, Kab. Tapanuli Selatan, Sumatera Utara. Data penelitian ini memiliki peningkatan pengetahuan pada siswa tersebut dengan memanfaatkan literasi media digital. Sehingga, penelitian ini

memfokuskan aspek kognitif atau aspek pengetahuan.

Oleh karena itu, untuk menganalisis dan menjelaskan literasi media digital dalam mencegah fenomena Brain Rot yang dijadikan solusi penelitian terdapat pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Negeri 100206 Pintu Padang, Kab. Tapanuli Selatan, Sumatera Utara yang memfokuskan aspek kognitif, maka riset ini fokus pada dua pertanyaan. Pertama, bagaimana meningkatkan literasi media digital pada siswa sekolah dasar tersebut dalam mencegah fenomena brain rot ?. Kedua, apakah literasi media digital dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar serta mencegah fenomena Brain Rot?. Sejalan dengan itu, fenomena Brain Rot ini sedang dilakukan pencarian jalan keluar dan solusi untuk mencegah dan mengurangi angka pada fenomena tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain pendekatan studi kasus. Dikutip (Syafira Pratiwi, 2023) penelitian kualitatif tidak dilakukan secara perhitungan, tetapi dilakukan secara lapangan atau analisis yang didapatkan pada data-data di lapangan atau sumber lainnya. Penelitian ini menggunakan teori belajar Taksonomi Bloom yang memfokuskan aspek kognitif. Aspek ini memiliki enam tingkatan, diantaranya; pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis), sintesis (synthesis) dan evaluasi (evaluation) (Afif Marta & Purnomo, 2024). Fenomena Brain Rot menjadi berita trending di akhir tahun 2024 ini (liputan6, 2024). Sejalan dengan itu, penelitian ini juga berdasarkan pada pertimbangan utama. Pertama, fenomena Brain Rot adalah topik yang belum dilakukan secara komperhensif. Kedua, fenomena ini dapat dilakukan

pencegahan melalui literasi media digital. Ketiga, literasi media digital dapat menjadi solusi dalam pencegahan melalui penerapan metode pembelajaran dari Taksonomi Bloom yang di fokuskan pada aspek kognitif di Sekolah Dasar (SD) Negeri 100201 Pintu Padang, Kab. Tapanuli Selatan, Sumatera Utara.

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yang berdasarkan pada data primer dan sekunder. Data primer dalam penelitian ini didapatkan dari penerapan metode pembelajaran Taksonomi Bloom pada aspek kognitif di SD Negeri 100201 Pintu Padang, Kab. Tapanuli Selatan, Sumatera Utara. Data Sekunder dalam penelitian ini didapatkan melalui buku, artikel ilmiah maupun artikel populer dan pembacaan situs website yang berkaitan dengan fokus pembahasan.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang pernah dilakukan oleh (Fernando et al., 2024) dengan menggunakan pendekatan Miles dan Huberman, yang berfokus pada tiga tahap, diantaranya; Pertama, mereduksi data yang dilakukan setelah mengklasifikasikan data yang diperoleh melalui situasi, kondisi dan impilkasi data, setelah itu dilakukan penataan ulang data dalam bentuk yang lebih sistematis dan terstruktur. Kedua, data verifikasi sebagai tahap setelah mereduksi data yang dilakukan dengan merangkum data yang telah direduksi. Ketiga, deskripsi data sebagai tahap penyelesaian yang dilakukan dengan menampilkan data dalam bentuk susunan tabel yang telah diverifikasi berisikan penerapan metode pembelajaran Taksonomi Bloom aspek kognitif di Sekolah Dasar (SD) Negeri 100201 Pintu Padang, Kab. Tapanuli Selatan, Sumatera Utara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi dapat memberikan dampak bagi pengguna yang

memerlukan pemahaman positif dalam menginterpretasikan teknologi tersebut seperti informasi yang mudah didapatkan di media sosial (Indra et al., 2024). Sebagaimana menurut (Alwiyyah et al., n.d.) literasi media digital sangat penting dalam dunia pendidikan yang melakukan proses pembelajaran kepada siswa sekolah dasar guna meningkatkan pemahaman atas materi dari guru.

Berdasarkan studi ini telah melakukan pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi di Sekolah Dasar (SD) Negeri 100206 Pintu Padang, Kab. Tapanuli Selatan, Sumatera Utara. Lokasi penelitian ini telah menerapkan proses pembelajaran berbasis teknologi. Peningkatan minat dan motivasi belajar sangat diutamakan bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran (Siti Fauziah et al., 2024). Dari hasil wawancara yang dilakukan bersama seorang guru di Sekolah tersebut, guru telah menggunakan proses pembelajaran melalui video pembelajaran dan power point yang dibantu infocus pada siswa sekolah kelas 5, “Media digital yang digunakan infokus dalam proses pembelajaran seperti power point dan video pembelajaran” Ungkap seorang guru tersebut.

Video pembelajaran yang menampilkan video atau beberapa foto digabungkan menjadi video yang berisikan mata pelajaran pada siswa tersebut dapat meningkatkan minat belajar (Alfiyana et al., n.d.). Pada studi ini sebagai langkah awal dalam menggunakan proses pembelajaran berbasis teknologi, sehingga mata pelajaran yang menjadi percobaan adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Bahasa Indonesia di kelas 5 SD, “media digital digunakan pada mata pelajaran tertentu IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), IPS, bahasa Indonesia” ungkap seorang guru tersebut.

Pemanfaatan literasi media digital dapat membantu guru dalam menjelaskan pembelajaran kepada siswa (Hayati et al., 2024). Sehingga guru harus berinovasi dalam menggunakan media digital, seperti yang dilakukan seorang guru di sekolah SD Negeri 100206 Pintu Padang ini, membuat hal yang baru dari pemanfaatan teknologi. “siswa diberikan tugas sebagai nilai tambahan (nilai kuis). Setiap siswa diberikan tugas membuat video pembelajaran, pada video tersebut siswa berperan secara langsung menyampaikan materi pelajaran seperti materi ekosistem pada mata Pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Tugas dalam membuat video ini dibagi kelompok yang terdiri dari 2 orang dalam 1 kelompok” ungkap seorang guru tersebut. Dari hasil wawancara bersama guru tersebut, pembelajaran berbasis media digital dimanfaatkan sebaik mungkin. Tidak hanya itu, guru melibatkan siswa dalam menggunakan media digital melalui pemberian tugas seperti pembuatan video dari materi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sebelum diberi tugas, guru telah menjelaskan dengan video pembelajaran dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tersebut kepada siswa, sehingga siswa memahami dengan cepat dan mudah. Selain itu, pemberian tugas tersebut, siswa semakin semangat untuk mengerjakan tugasnya. Hasil dari tugas yang diselesaikan siswa tersebut dibagikan ke media sosial, yaitu Facebook pribadi dan di tag akun facebook gurunya. “Dari hasil video pembelajaran yang mereka buat sendiri, mereka dapat menggunakan teknologi (handphone) sebagai akses pembelajaran, hasil video yang mereka buat di posting di Facebook dengan mentag akun wali kelas. Hasil video pembelajaran pembelajaran mereka tentang ekosistem, akan diberikan apresiasi berupa siswa terbaik 1, terbaik

2 dan terbaik 3. Pada masing-masing siswa terbaik ini diberikan hadiah berupa stiker, hadiah bertulisan siswa terbaik 1, 2 dan 3. Dan hadiah hadiah tersebut akan digilir setiap bulannya” ungkap seorang guru tersebut. Oleh karena itu, pemanfaatan literasi media digital dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar pada siswa sekolah bahkan dapat membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran. Hasil wawancara ini dapat dihubungkan dengan teori Taksonomi Bloom pada aspek kognitif yang memiliki enam tingkatan, diantaranya; mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan. Hal ini dapat diuraikan pada tabel berikut ini;

Tingkatan Keterangan

- C1 (Mengingat) - Siswa dapat menjelaskan mata pelajaran tentang Ilmu Pengetahuan Alam.
- Siswa dapat mengulangi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang dijelaskan guru tersebut.
- Siswa dapat mencatat di bukunya masing-masing dari penjelasan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
- C2 (Memahami) - Siswa dapat membandingkan komponen abiotik dan komponen biotik dari penjelasan gurunya tentang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tersebut.
- Siswa dapat memberikan contoh komponen biotik dan abiotik, seperti biotik (tumbuhan, hewan dan manusia) dan abiotik (benda-benda mati, air, batu, cahaya)
- C3 (Menerapkan) - Siswa dapat menerapkan pembelajaran, seperti membuat video berhubungan komponen abiotik dan biotik.
- Siswa dapat mengklasifikasikan dari komponen abiotik dan biotik.
- C4 (Menganalisis) - Siswa dapat mendokumentasikan komponen biotik dan komponen abiotik melalui video,

seperti mendokumentasikan sawah beserta penjelasan dari siswa tersebut.

- Siswa dapat menguji dari komponen abiotik dan komponen biotik, seperti menguji apakah ini termasuk komponen abiotik atau biotik.

C5 (Mengevaluasi) - Siswa dapat menginterpretasikan contoh dari komponen abiotik dan biotik.

- Siswa dapat memutuskan dari komponen biotik dan abiotik, misalnya meyakinkan air merupakan contoh dari komponen abiotik.

C6 (Menciptakan) - Siswa dapat menciptakan video tentang komponen abiotik dan komponen biotik.

- Siswa dapat mengkreasikan video semenarik mungkin, misalnya video berupa audio visual dan visual, tidak hanya video saja tapi ada suara siswa dan video siswa sedang menjelaskan tentang komponen abiotik dan biotik.

Berdasarkan tabel di atas, memberikan temuan bahwasanya pemanfaatan literasi media digital dapat meningkatkan kepaahaman siswa-siswa sekolah dasar dalam mengikuti proses pembelajaran bersama gurunya. Video pembelajaran yang dilakukan seorang guru di SD Negeri 100206 Pintu Padang dalam melakukan proses pembelajaran. Video tersebut ditampilkan melalui infokus sekolah secara bersama siswa dan dijelaskan oleh gurunya, jika terjadi kurang paham. Video animasi ini juga dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, karena video ini dapat digabungkan dengan animasi dari sumber internet, seperti youtube, tiktok dan media sosial lainnya. Guru tersebut juga melakukan pemanfaatan teknologi dengan bijak, tidak dilakukan secara mentah-mentah dalam pembuatan video animasi tersebut.

Pembahasan

Video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa

Literasi media digital dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang canggih tersebut, seperti video animasi. Video animasi telah memberikan peningkatan bagi siswa SD Negeri 100206 Pintu Padang dalam literasi media digital. Berdasarkan studi (Susanti, 2024), penguatan kemampuan literasi media digital bagi kalangan anak-anak dapat meningkatkan keterampilan dan kompetensi dalam menggunakan teknologi. Media digital seperti media sosial yang dimanfaatkan dengan bijak dapat meningkatkan literasi bagi pengguna, karena media sosial menampilkan gambar, foto dan video menarik yang cepat dan mudah didapatkan (Ningrum et al., 2024). Menguatkan literasi pada anak-anak dapat memberikan manfaat positif, karena saat ini kalangan anak-anak dihadapkan perkembangan zaman teknologi yang canggih dan tidak dapat dihindari, bahkan harus dihadapkan dengan tingkat literasinya kuat dan bijak dalam menggunakan teknologi guna menghindari dampak negatif bagi kalangan anak-anak yang dapat mengurangi minat dan motivasi belajar. Implikasi bagi kalangan anak-anak terhadap perkembangan zaman teknologi tidak dapat dihindari atau ditinggalkan (Asbary & Prasetya, 2021; Media et al., 2023). Kalangan anak-anak harus siap menghadapinya, seperti pada studi ini telah memanfaatkan media digital dalam meningkatkan penguatan literasinya. Literasi media digital yang digunakan berupa video pembelajaran dapat memberikan hal positif. Video yang berupa pelajaran yang digabungkan dengan gambar dan video animasi yang dapat menarik perhatian bagi siswa sekolah dasar (SD) Negeri 100206 Pintu Padang. Video animasi ini dapat berupa

visualisasi yang dikorelasikan dengan materi pelajaran (Marina Purnama, 2024). Korelasi dengan visualisasi animasi dapat memikat siswa tersebut dalam mengikuti proses pembelajaran, tidak hanya itu siswa semakin semangat dalam belajar. Dibandingkan dengan pembelajaran secara manual, seperti ceramah dan menjawab soal dari buku dapat memberikan kebosanan bagi siswa sekolah dasar dalam menerima dan mengikuti proses pembelajaran yang diajarkan oleh guru di kelas (Wanda & Limbong, n.d.).

Pemanfaatan Literasi Media Digital dapat Mencegah Fenomena Brain Rot

Fenomena Brain Rot yang dapat merusak otak bagi pengguna terutamanya pada kalangan anak-anak yang sering menggunakan gadget. Media sosial seperti Tiktok yang banyak digunakan oleh kalangan anak-anak yang menampilkan video pendek dan isi konten yang berdampak pada kompetensi bagi kalangan anak-anak (Anhar et al., 2024). Fenomena ini termasuk baru trending di media sosial yang berawal dari acara Oxford Word of the Year 2024 yang dihadiri oleh lebih dari 37.000 dalam melakukan pemungutan suara. Sehingga banyak memilih kata dari brain rot pada ajang tersebut dapat trending di media sosial. Tetapi memiliki harapan dari fenomena brain rot di tahun berikutnya dapat melakukan pencegahan.

Pencegahan fenomena ini sangat penting dilakukan yang berasal dari kurang pemahaman pemanfaatan media digital. Pencegahan fenomena ini memerlukan penguatan pada literasi media digital. Fenomena ini mengacu pada kecanduan gadget berlebihan yang dapat merusak otak pengguna. Sebagaimana telah dilakukan (Faisal Yajid, 2023), dampak negatif penggunaan gadget lebih banyak dibandingkan dampak positifnya. Implikasi ini sering terjadi pada anak-

anak yang tidak dapat mengontrol gadget dengan bijak. Pengontrolan pada studi ini dapat memicu anak-anak untuk mengurangi dan mencegah penggunaan gadget secara berlebihan. Dengan dilakukan pengawasan pada kalangan anak-anak dapat memberikan pengontrolan dalam menggunakan gadgetnya (Syahril Ramadhan & Hadikusuma Ramadan, 2023).

Berdasarkan studi ini, pemanfaatan media digital yang dilakukan seorang guru terhadap siswanya dapat meningkatkan literasi pada siswa-siswa tersebut. Pemanfaatan media digital berupa video animasi yang dipasang dengan infokus dapat mudah dipahami oleh siswa-siswa tentang mata pelajaran. Peningkatan literasi pada siswa sekolah dasar tersebut dapat mengurangi dan mencegah fenomena brain rot yang dapat merusak otak pada siswa-siswa dalam menggunakan gadget atau media digital yang sebagai teknologi canggih. Fenomena brain rot yang termasuk permasalahan yang trending saat ini, dapat dilakukan pencegahannya melalui pemanfaatan literasi media digital (Yuna Triana et al., n.d.).

KESIMPULAN

Studi ini menggarisbawahi dua temuan penting mengenai pencegahan fenomena Brain Rot pada siswa Sekolah Dasar (SD) 100206 Pintu Padang, Kab. Tapanuli Selatan, Sumatera Utara, diantaranya; Pertama, Video animasi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar pada siswa. Kedua, pemanfaatan literasi media digital dapat mencegah fenomena Brain Rot. Dari dua temuan tersebut, maka dapat diperoleh Kesimpulan bahwa pemanfaatan literasi media digital melalui proses pembelajaran yang memanfaatkan media digital, seperti video animasi dapat memberikan hal positif bagi siswa, yaitu meningkatkan minat dan motivasi belajar pada siswa

serta mencegah kecanduan gadget bagi siswa bahkan mencegah fenomena Brain Rot di Sekolah Dasar (SD) Negeri 100206 Pintu Padang, Kab. Tapanuli Selatan, Sumatera Utara.

Perkembangan teknologi ini dapat memberikan dampak negatif bagi siswa, jika tidak diberikan pengawasan dan bimbingan dalam menggunakan teknologi yang canggih, seperti gadget. Temuan studi ini berbeda dengan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang membahas pencegahan fenomena Brain Rot yang sedang trending di media sosial bahwa kalangan anak-anak mengalami kerusakan otak, dikarenakan berlebihan bermain gadgetnya. Sehingga pemanfaatan literasi media digital dapat memberikan jawaban dan sekaligus solusi bagi Pemerintah serta Masyarakat dalam pencegahan fenomena Brain Rot ini. Sejalan dengan itu, penelitian ini dapat menjadi sumbangan gagasan pemikiran yang diharapkan menjadi pedoman atas perkembangan teknologi dalam kesiapan untuk memanfaatkan dengan bijak dan menjadi peluang bagi pemerintah serta Masyarakat Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Marta, M., & Purnomo, D. (2024). Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–246.
<https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>
- Alfiyana¹, Y., Serani², D., & Fricticarani, A. (n.d.). *Efektifitas Pemanfaatan Video Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran TIK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Era Literasi Digital*. 10(1).
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.546>
- Alwiyyah, M. M., Purbasari, I., Amaliyah, F., Universitas, P., & Kudus, M. (n.d.). *ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS STEM UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEDIA SISWA SEKOLAH DASAR*.
- Anhar, A., Khoirunnisaa, K., Septianti, L., & Asmawati, M. (2024). Pengaruh Tiktok Terhadap Perkembangan Bahasa di Kalangan Generasi Alpha. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 6341–6346.
<https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1994>
- Aprilaini, D. L., & Sari, R. O. (2023). Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Kesehatan Mental Remaja Pada Siswa Kelas VII MTS Yabis Pasirlangu. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1, 158–161.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10429891>
- Asbari, M., & Prasetya, A. B. (2021). Managerial Coaching: Rahasia Membangun Kinerja, Komitmen Tim dan Modal Psikologis Guru. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 490–506.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.1248>
- Asrianti, A., Lestari, H., Nirmala, F., & Masyarakat, K. (2024). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget, Pola Asuh Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina Ranomeeto. *Jurnal Ilmu Kesehatan Umum*, 2(2).
<https://doi.org/10.61132/vitamin.v2i12.223>

- Ekonomi, J., dan Akuntansi, M., Penelitian Pengaruh Penggunaan Handphone, M., Lestari, S., & Kanda, A. S. (2024). *Neraca (STUDI KASUS DI DESA SEKEKUDA KEC. BOJONGLOA KIDUL KOTA BANDUNG)* (Vol. 2, Issue 2). <http://jurnal.kolibi.co.id/index.php/neraca>
- Ekowati, D. W., Astuti, Y. P., Wahyu, I., Utami, P., Mukhlisina, I., Suwandayani, B. I., Universitas, J., & Malang, M. (n.d.). *ELSE (Elementary School Education Journal) LITERASI NUMERASI DI SD MUHAMMADIYAH*.
- Faisal Yajid. (2023). Analisis Dampak Negatif Penggunaan Handphone Terhadap Anak SD. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 1(2), 01–10. <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v1i2.177>
- Fernando, H., Galuh Larasati, Y., Magdalena Wuysang, J., Cahyani, N., Rahmah Nur Hakim, P., Negeri Sunan Kalijaga, I., Marsda Adisucipto Yogyakarta, J., & Corresponding Author, I. (2024). *The Controversy of Democracy in Indonesia Presidential Election 2024*. 9. <https://doi.org/10.26618/jed.v%vi%i.14381>
- Fuaody, C. N., Anggraeni, I., Maulidia, L., & Nugraha, R. G. (2024). Analisis Pengaruh Digital terhadap Komunisasi Sosial Anak dalam Kehidupan Sehari – Hari. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 327–337. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7008>
- Hayati, R., Rezeki Muamar, M., Wahyuni, R., Studi Pendidikan Matematika, P., Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, F., Almuslim, U., Studi Pendidikan Profesi Guru, P., Negeri, S., Bireuen, K., & Studi Guru Sekolah Dasar, P. (2024). *PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TPACK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL GURU. Communnity Development Journal*, 5(5).
- Indra, A., Budi, K., & Shovmayanti, A. (2024). *Perspektif sebagai Pengembangan Literasi Media Digital Mahasiswa*. 2(1), 18–30. <https://databoks.katadata.co.id/>
- Karmila, R., & Handayani, D. F. (2024). Konsep Asesmen Ranah Kognitif dalam Pendidikan. *Bahasa Dan Pendidikan*, 4(3), 177–188. <https://doi.org/10.55606/cendiki.a.v4i3.3060>
- Kurniasari, L., Amaliah Putri, R., Yopanda, I., Yolanda Puspitasari, T., Dianti, S., Paris Alfarizi, M., Nabila Risky, W., & Sapitri, S. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Remaja yang Kecanduan Game Online. *PROCEEDING CONFERENCE ON PSYCHOLOGY AND BEHAVIORAL SCIENCES*, 2(1), 236–242. <http://proceedings.dokicti.org/index.php/CPBS/index>
- Marina Purnama, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat dan Kemampuan Membaca Siswa Kelas III di UPTD SD Negeri Pendabab 1 Kamal. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 3(2).

- <https://doi.org/10.56480/eductum.v3i2.1201>
- Marshela, C., & Yarni, L. (2023). DAMPAK MEDIA SOSIAL PADA PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMA N 1 HARAU. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)*, 1(1).
- Mashudi, E. A., & Monasari, S. (n.d.). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KESEHATAN MATA DAN POSTUR TUBUH PADA ANAK USIA DINI. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Media, P., Sebagai, S., Kesuksesan, K., Digital, L., Kalangan Pelajar, B., & Ammarnurhandyka, M. (2023). PENGARUH MEDIA SOSIAL SEBAGAI KUNCI KESUKSESAN LITERASI DIGITAL BAGI KALANGAN PELAJAR. In *JECTH: Journal Economy, Technology, Social and Humanities* (Vol. 1, Issue 1). <https://www.teachthought.com/education/google-apps-for-education/>
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500–1511. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Nur Hasanah, O. (2024). ELSE (Elementary School Education Journal) PENERAPAN PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DALAM KURIKULUM MERDEKA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR. 8(1).
- Paputungan, E., & Paputungan, F. (2023). PENDEKATAN DAN FUNGSI AFFEKTIF DALAM PROSES PEMBELAJARAN THE ROLE AND FUNCTION OF AFFECTIVE APPROACHES IN LEARNING. In *Media Online) Journal of Education and Culture (JEaC)* (Vol. 3, Issue 1).
- Publikasi Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan, P., Miranti, K., Rusyadi, A., Negeri, S., Hanyar, K., Banjar, K., Selatan, K., & Sekolah SMA Islam Ihya Ulumuddin Nur Sufiyah, K. (2022). MELATIH KETERAMPILAN PSIKOMOTORIK SISWA MELALUI PENGGUNAAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS). In *JOURnal of Banua Science Education E* (Vol. 2, Issue 2).
- Shyarsheina Azzahra, P., & Okta Sari, R. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legends Terhadap Pengelolaan Emosi Pada Remaja “E.” *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 310–315. <https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Siti Fauziah, Nursapia Harahap, & Abdi Mubarak Syam. (2024). Pengaruh Minat Baca terhadap Kemampuan Literasi Media Siswa SMK Swasta Sri Langkat Tanjung Pura. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 75–100. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i2.746>
- Susanti, M. (2024). Penguatan Literasi Media Digital Dalam Melawan Penyebaran Berita Hoax Terhadap

- Anak Dan Remaja. In *Indonesian Journal of Multidiciplinary Expertise (IJME): Jurnal Multidisiplin Ilmu* (Vol. 2, Issue 2). Bulan Mei Tahun.
- Syafira Pratiwi, E. (2023). *ELSE (Elementary School Education Journal) IMPLEMENTASI MEDIA VARIATIF DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR*. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd>
- Syahril Ramadhan, N., & Hadikusuma Ramadan, Z. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 430–441. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.343>
- Wanda, K., & Limbong, I. E. (n.d.). Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Minat Baca Anak-anak di Desa Pagar Manik. *Jurnal Cakrawala Akademika (JCA)*, 1, 1039–1048. <https://doi.org/10.70182/JCA.v1i4.2>
- Yudha, R. I., & Azmi, U. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Diskusi dan Personal Investigation Berbasis E-Learning terhadap Domain Psikomotorik Siswa di SMK Negeri 1 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 353. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.1792>
- Yuna Triana, A., Ilah Padhila, N., Keperawatan, I., & Kesehatan Masyarakat, F. (n.d.). Kecanduan Bermain Game Online terhadap Kepribadian Sosial pada Anak. In *Window of Nursing Journal* (Vol. 4, Issue 2).
- De Porter, Bobbi dan Hernacki, Mike. 1992. *Quantum Learning*. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Terjemahan oleh Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Fauziddin. 2014. Pembelajaran PAUD Bermain Cerita Menyanyi Secara Islami. Bandung. PT. Remaja Rosda Karya.
- Sujimat, D. Agus. 2000. *Penulisan karya ilmiah*. Makalah disampaikan pada pelatihan penelitian bagi guru SLTP Negeri di Kabupaten Sidoarjo tanggal 19 Oktober 2000 (Tidak diterbitkan). MKKS SLTP Negeri Kabupaten Sidoarjo
- Suparno. 2000. *Langkah-langkah Penulisan Artikel Ilmiah* dalam Saukah, Ali dan Waseso, M.G. 2000. Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah. Malang: UM Press.
- Retnowati, E., Fathoni, Y., & Chen, O. (2018). Mathematics problem solving skill acquisition: learning by problem posing or by problem solving? *Cakrawala Pendidikan*, 37(1), 1-10. <https://doi.org/10.21831/cp.v37i1.18787>