

Analysis of the Cognitive Ability Phenomenon (Brainrot) in 5th Grade Elementary School Students

[Analisis Fenomena Kemampuan Kognitif (*Brainrot*) pada Siswa Kelas 5 SD]

Anis Fitriyah¹⁾, Zuyyina Fihayati²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: zuyyina.fihayati@umsida.ac.id

Abstract. Digital transformation has significantly altered information consumption patterns among elementary school students through exposure to instant and short-form social media content. This phenomenon has sparked concerns regarding the emergence of "brainrot," a term associated with diminished concentration and cognitive depth in students. Objective: This study aims to explore in-depth how the "brainrot" phenomenon is experienced by fifth-grade elementary students and its impact on cognitive abilities based on Bloom's Taxonomy indicators. Employing a qualitative design with a phenomenological approach, data were gathered through classroom observations, semi-structured interviews with students and teachers, and documentation of learning outcomes at SD Negeri Pilang 2 Sidoarjo. The findings indicate that despite high gadget usage intensity, students' basic cognitive functions in remembering and understanding remain optimal. However, early symptoms have emerged, such as shortened attention spans and situational distractions when dealing with complex subject matter. Regarding analysis and evaluation skills, students are in a transitional phase influenced by physical fatigue and inconsistent home study habits. Conclusion: The "brainrot" phenomenon in the research subject has not yet reached a severe cognitive impairment stage but has begun to affect learning focus readiness. Diverse and interactive pedagogical strategies implemented by teachers serve as a crucial factor in mitigating the negative impacts of digital media exposure within the school environment.

Keywords - Brainrot, Digital Media, Cognitive Abilities, Bloom's Taxonomy, Elementary School Students.

Abstrak. Transformasi digital telah mengubah pola konsumsi informasi anak usia sekolah dasar melalui paparan konten media sosial yang bersifat instan dan berdurasi singkat. Fenomena ini memicu kekhawatiran mengenai munculnya gejala brainrot, yang diasosiasikan dengan penurunan daya konsentrasi dan kedalaman berpikir pada siswa. Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana fenomena brainrot dialami oleh siswa kelas V sekolah dasar serta dampaknya terhadap kemampuan kognitif berdasarkan indikator Taksonomi Bloom. Menggunakan desain kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara semi-terstruktur dengan siswa dan guru, serta studi dokumentasi hasil belajar di SD Negeri Pilang 2 Sidoarjo. Temuan menunjukkan bahwa meskipun intensitas penggunaan gawai cukup tinggi, fungsi kognitif dasar siswa pada ranah mengingat dan memahami masih berada dalam kategori baik. Namun, mulai muncul gejala awal berupa penurunan durasi perhatian (*attention span*) dan kecenderungan distraksi situasional saat menghadapi materi yang kompleks. Pada aspek analisis dan evaluasi, kemampuan siswa masih berada dalam tahap transisi yang dipengaruhi oleh kelelahan fisik dan inkonsistensi pola belajar di rumah. Kesimpulan: Fenomena brainrot pada subjek penelitian belum mencapai tahap gangguan kognitif berat, namun telah mempengaruhi kesiapan fokus belajar. Strategi pedagogis yang variatif dan interaktif dari guru menjadi faktor kunci dalam memitigasi dampak negatif paparan media digital di lingkungan sekolah.

Kata Kunci – Media Digital, Kemampuan Kognitif, Taksonomi Bloom, Siswa Sekolah Dasar.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, membentuk karakter, serta menyiapkan siswa menghadapi tantangan kehidupan di era yang terus berkembang. Pada tahap ini, siswa berada dalam masa perkembangan penting, di mana kemampuan kognitif, sosial, dan emosional mulai berkembang pesat dan membutuhkan stimulasi yang tepat (Winingsih 2023). Namun, perkembangan teknologi yang sangat cepat membawa perubahan signifikan terhadap cara siswa mengakses informasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pola belajar anak kini semakin dipengaruhi oleh media digital, yang tidak hanya memberikan manfaat, tetapi juga menghadirkan tantangan baru dalam menjaga kualitas proses berpikir dan perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik mereka (Ramadhani and Suyoto 2024).

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

Namun, seiring dengan berkembang pesatnya teknologi dan informasi di era digital saat ini, muncul fenomena yang berpotensi menurunkan kemampuan berpikir mendalam akibat paparan konten singkat, berulang, dan instan di media sosial (Yousef et al. 2025). Fenomena ini dikenal dengan istilah pembusukan otak (*brainrot*), yang umumnya merujuk pada penurunan fungsi kognitif atau mental akibat konsumsi konten berkualitas rendah atau dangkal secara berlebihan, terutama pada ranah daring seperti media sosial (Manurung et al. 2025). Akhir-akhir ini, istilah "*brain rot*" sering dibahas di dunia maya, terutama di media sosial. Istilah ini banyak muncul di platform media sosial yang populer seperti TikTok. Universitas Oxford bahkan telah menetapkan "brain rot" sebagai *Word Of The Year 2024*, dengan peningkatan penggunaan istilah tersebut mencapai 230% antara tahun 2023 hingga 2024 (Romadhon 2025). Secara historis, istilah brainrot pertama kali muncul pada tahun 1854 dalam buku Walden karya Henry David Thoreau, yang mengkritik kemunduran intelektual masyarakat akibat kecenderungan lebih menyukai gagasan singkat daripada pemikiran kompleks (David 2006).

Fenomena *brainrot* dalam konteks pendidikan modern merujuk pada dampak negatif paparan intens terhadap konten instan seperti video pendek, meme, dan bentuk hiburan cepat di media sosial yang membentuk pola pemrosesan informasi siswa menjadi lebih reaktif terhadap stimulasi singkat dan minim kedalaman. Temuan eksperimental dari *Association for Computing Machinery* menunjukkan bahwa paparan video singkat yang sering berpindah konteks dapat menurunkan *prospective memory* (Chiossi et al. 2023). Selanjutnya, Nur Maghfirah Aesthetika M.Med Kom, seorang ahli media sosial dari Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (Umsida), menyatakan bahwa generasi yang paling terpengaruh oleh fenomena *brainrot* ini adalah generasi Z. Hal ini disebabkan oleh pernyataannya bahwa "Kegiatan yang paling menyenangkan bagi mereka adalah bermain gadget, scrolling, dan menonton konten yang tidak bermutu; itulah bentuk hiburan mereka (Romadhona 2024). Paparan berulang terhadap konten tersebut mengurangi kemampuan siswa dalam mempertahankan fokus jangka panjang serta menghambat terjadinya pemrosesan kognitif yang mendalam, sehingga perhatian mereka lebih mudah teralihkan selama proses pembelajaran (Fauzi 2025). Selain berdampak pada penurunan kemampuan memahami dan menganalisis materi, kondisi ini juga menurunkan motivasi belajar karena siswa terbiasa memperoleh hiburan secara instan dan menunjukkan kejenuhan terhadap aktivitas kognitif yang menuntut waktu dan usaha lebih besar (Zulfadhli, Alimuddin, and Nurfadilah 2023). Dampak tersebut turut mempengaruhi ranah sosial emosional, misalnya munculnya perilaku yang beragam seperti kurang sabar, kata-kata kotor, meningkatnya distraksi, serta menurunnya empati dan kualitas interaksi siswa di lingkungan sekolah (Oktasari, Imran, and Sari 2024). Pola konsumsi informasi yang terfragmentasi membuat siswa kesulitan mengintegrasikan konsep dari berbagai sumber dan menunjukkan toleransi rendah terhadap proses berpikir yang memerlukan langkah-langkah analitis yang berurutan. Hal ini sejalan dengan prinsip Cognitive Load Theory, yang menegaskan bahwa kapasitas memori kerja manusia terbatas dan rentan mengalami kelebihan beban ketika dibanjiri stimulus cepat sehingga menghambat pembentukan pemahaman yang mendalam (Sweller 2011).

Kemampuan anak itu sendiri terdiri dari tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif merupakan kemampuan penting yang berhubungan dengan proses berpikir dan pencapaian tujuan belajar (Nabilah, Sitompul, and Hamdani 2020). Ranah afektif berkaitan dengan emosi, nilai, sikap, dan motivasi (Winingsih 2023), sedangkan ranah psikomotorik berhubungan dengan kemampuan mengelola gerakan tubuh dan koordinasi antara fungsi otot serta sistem saraf pusat (Hasibuan et al. 2024). Maka dari itu peneliti memfokuskan penelitiannya pada kemampuan kognitif nya. Dikarenakan dalam konteks siswa kelas lima sekolah dasar, masa ini merupakan tahap penting dalam perkembangan kognitif. Dengan demikian, ranah kognitif memegang peranan sentral karena menentukan cara siswa menerima, mengolah, menyimpan, dan memanfaatkan informasi dalam proses belajar. Dalam kajian pendidikan, struktur kemampuan kognitif dijelaskan melalui Taksonomi Bloom Revisi yang dikembangkan oleh Lorin Anderson dan David Krathwohl. Kerangka ini memetakan proses berpikir ke dalam enam jenjang bertahap: mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*) (Anderson and Krathwohl 2001). Pada siswa kelas lima sekolah dasar, tahap perkembangan ini menjadi sangat krusial. Anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis, lebih kritis, dan mampu memahami konsep yang tidak lagi bersifat konkret semata. Mereka beranjak dari sekadar mengingat dan memahami menuju kemampuan menelaah serta menilai informasi. Karena itu, kebiasaan menerima konten instan yang serba cepat berpotensi menghambat kemajuan pada tahapan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), khususnya pada kemampuan analisis dan evaluasi. Penelitian ini memusatkan perhatian pada kemampuan mengingat, memahami, menganalisis, serta mengevaluasi. Keempat aspek tersebut mencerminkan proses kognitif utama dalam Taksonomi Bloom yang erat kaitannya dengan pengendalian perhatian, ketahanan mental, dan kinerja memori kerja. Proses pembelajaran yang terlalu didominasi oleh penggunaan media serba instan atau kegiatan yang kurang memberikan tantangan intelektual berpotensi menurunkan fungsi kognitif pada anak, padahal kemampuan tersebut merupakan landasan penting untuk mencapai tahapan berpikir yang lebih tinggi dan kompleks. Sejumlah kajian terbaru juga menunjukkan bahwa teknologi digital dapat mendukung pembelajaran apabila digunakan secara terarah, tetapi dapat berdampak sebaliknya ketika pemanfaatannya berlebihan dan tidak selaras dengan tujuan pedagogis (Özbay 2026). Oleh sebab itu, penguatan memori kerja, pengendalian perhatian, serta perancangan pembelajaran yang

merangsang tahapan berpikir dalam Taksonomi Bloom menjadi sangat penting untuk menjaga kualitas perkembangan kognitif siswa di tengah derasnya paparan media digital.

Kemajuan teknologi digital yang sangat pesat telah mengubah cara peserta didik sekolah dasar berinteraksi dengan berbagai sumber informasi. Sejumlah kajian mutakhir menunjukkan bahwa paparan berlebihan terhadap media sosial serta video berdurasi singkat dapat memengaruhi kualitas perhatian dan kedalaman pemrosesan informasi pada anak (Rochuffaisal Nastiar Al Najib et al. 2025). Kondisi ini menegaskan pentingnya pembiasaan berpikir reflektif serta penguatan literasi digital sejak dini. Pandangan tersebut selaras dengan pemikiran Patricia Greenfield yang menekankan bahwa kecakapan literasi digital perlu berjalan beriringan dengan kemampuan berpikir mendalam agar peserta didik mampu memahami informasi secara kritis (Greenfield 2014). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian yang ada masih menyoroti dampak umum media digital terhadap konsentrasi belajar, dan belum banyak yang mengaitkannya secara spesifik dengan indikator kemampuan kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom pada siswa sekolah dasar.

Meskipun banyak penelitian telah mengkaji dampak penggunaan media digital terhadap kemampuan kognitif, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada tingkat pendidikan menengah dan tinggi, menyoroti aspek umum seperti penurunan konsentrasi dan gangguan pembelajaran. Penelitian yang secara khusus menyelidiki fenomena brainrot di kalangan siswa sekolah dasar, khususnya selama tahap operasional konkret perkembangan kognitif, seperti siswa kelas 5, masih relatif sedikit. Lebih lanjut, sebagian besar penelitian sebelumnya telah menggunakan pendekatan fenomenologi atau tinjauan literatur, yang belum cukup mengeksplorasi pengalaman subjektif siswa mengenai bagaimana mereka merasakan dan mengalami efek paparan media digital dalam kehidupan sehari-hari mereka. Kajian yang secara spesifik menelaah bagaimana fenomena brainrot dialami oleh siswa sekolah dasar dan bagaimana pengaruhnya terhadap indikator kognitif berbasis Taksonomi Bloom masih sangat terbatas. Di samping itu, kajian yang menelusuri pengalaman personal siswa melalui pendekatan fenomenologi masih tergolong terbatas, terutama untuk memahami bagaimana mereka memaknai perubahan fokus perhatian, konsentrasi, dan kebiasaan belajar sebagai dampak dari interaksi yang intens dengan media digital. Karena itu, diperlukan penelitian yang mampu menelaah fenomena tersebut secara kontekstual dan mendalam, khususnya pada siswa sekolah dasar, agar diperoleh pemahaman yang lebih utuh mengenai pengaruh penggunaan media digital terhadap perkembangan kognitif mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diarahkan pada satu fokus utama, yaitu menelaah bagaimana fenomena brainrot berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa kelas 5 sekolah dasar yang meliputi keterampilan mengingat, memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi. Kajian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai dampak paparan konten digital serba cepat terhadap cara berpikir siswa, sekaligus merumuskan alternatif strategi pembelajaran yang mampu mengurangi potensi dampak negatif penggunaan media digital terhadap perkembangan kognitif mereka.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi untuk memahami bagaimana siswa sekolah dasar mengalami dan merasakan fenomena brainrot sebagai dampak dari penggunaan media sosial secara berlebihan. Pendekatan ini dipilih bertujuan untuk menggali informasi pengalaman nyata siswa secara mendalam tentang dampak fenomena brainrot, bukan hanya gejala umum saja. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pilang 2 Sidoarjo karena karakteristik siswanya yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu mengenai intensitas penggunaan gadget dan media digital. Partisipan dalam penelitian ini adalah satu orang siswa kelas V berjenis kelamin laki-laki yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yaitu menggunakan media sosial lebih dari tiga jam per hari, mengalami kesulitan menjaga konsentrasi selama pembelajaran, serta bersedia memberikan informasi secara terbuka tanpa tekanan.

Jumlah informan tidak ditetapkan sejak awal, tetapi mengikuti kecukupan data, yaitu ketika data yang diperoleh sudah berulang dan tidak muncul informasi baru. Proses pengumpulan data dilakukan menggunakan tiga teknik utama (Zulfiana, Kusumaningsih, and Ginting 2024). Pertama, observasi dilakukan untuk mengamati perilaku siswa selama proses belajar di kelas, seperti tingkat perhatian, pola interaksi, dan reaksi terhadap tugas yang membutuhkan konsentrasi. Kedua, wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada siswa dan guru untuk menggali pengalaman, pendapat, dan persepsi mengenai penggunaan media sosial serta dampaknya terhadap fokus dan perilaku belajar. Ketiga, dokumentasi dikumpulkan dari catatan guru mengenai perilaku siswa, hasil nilai akhir siswa seperti raport, serta dokumen pendukung lainnya yang dapat memperkuat temuan penelitian.



Gambar 1. Model Analisis Data Kualitatif Interaktif Miles Dan Huberman

Berdasarkan Gambar 1, data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (Matthew B. Miles and A. Michael Huberman 2014). Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi, memfokuskan, serta menyederhanakan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan menandai bagian-bagian penting yang berkaitan dengan fokus penelitian mengenai fenomena *brainrot* dan kemampuan kognitif siswa. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk uraian naratif dan pengelompokan tema agar hubungan antar temuan lebih mudah dipahami. Penyajian data ini membantu peneliti melihat pola, kecenderungan, serta keterkaitan antar informasi yang diperoleh dari berbagai sumber data. Keabsahan temuan dijaga melalui triangulasi sumber, dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga data yang dihasilkan lebih konsisten dan dapat dipertanggung jawabkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data penelitian diperoleh melalui observasi pembelajaran di kelas, wawancara dengan siswa dan guru, serta penelaahan dokumen hasil belajar. Ketiga sumber tersebut menunjukkan kecenderungan temuan yang sejalan mengenai pengaruh penggunaan media digital terhadap kondisi kognitif siswa. Penyajian temuan penelitian mengikuti tahapan analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman melalui proses reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Tahap awal analisis dilakukan dengan menyeleksi seluruh informasi yang diperoleh melalui observasi di kelas, wawancara dengan siswa dan guru, serta telaah dokumen hasil belajar. Data yang terkumpul kemudian dipilah berdasarkan keterkaitannya dengan fokus penelitian, yaitu keterhubungan antara fenomena *brainrot* dan kondisi kemampuan kognitif siswa.

Berdasarkan hasil wawancara guru, terdapat siswa yang tampak lelah di pagi hari karena menggunakan gadget hingga larut malam, sehingga berdampak pada kesiapan mengikuti pembelajaran di pagi hari dan fokus belajar. Namun, guru menilai perilaku tersebut masih dalam batas yang dapat dikendalikan dan belum mengarah pada penyimpangan perilaku belajar di kelas. Siswa sebagai partisipan penelitian mengonfirmasi bahwa penggunaan gadget dilakukan hampir setiap hari dengan durasi yang tidak selalu sama. Siswa mengakui bahwa kebiasaan belajar di rumah belum konsisten dan sering bersaing dengan aktivitas hiburan menggunakan gadget. Ia pernah merasa mengantuk di kelas dan mengalami gangguan fokus pada waktu tertentu. Meskipun demikian, siswa mengaku tidak menghadapi hambatan yang berarti dalam memahami materi yang disampaikan guru. Hasil pengamatan di kelas menunjukkan bahwa perhatian mereka pada umumnya masih terpelihara, walaupun pada momen tertentu tampak mudah terdistraksi. Gangguan konsentrasi muncul sesekali, misalnya dalam bentuk melamun atau mengalihkan pandangan, tetapi tidak terjadi secara terus-menerus. Siswa tetap dapat mengikuti arahan, mencatat isi pelajaran, serta merespons pertanyaan yang diajukan. Nilai akademik yang diperoleh siswa berada pada rentang yang baik (60-90), yang mengindikasikan bahwa fungsi kognitif dasar masih berjalan optimal. Hasil pemilahan data ini mengarah pada temuan bahwa persoalan yang muncul tidak berkaitan dengan melemahnya kemampuan kognitif dasar, melainkan pada kesiapan fokus dan keteraturan belajar siswa.

Setelah proses pemilahan, data ditata kembali dalam bentuk uraian yang memperlihatkan keterkaitan antar temuan. Dari penyajian ini terlihat bahwa penggunaan gadget telah menjadi bagian dari keseharian siswa. Kondisi fisik yang kurang optimal di pagi hari berpengaruh terhadap kesiapan mengikuti pembelajaran. Gangguan perhatian

muncul pada situasi tertentu, seperti melamun atau memalingkan pandangan, tetapi tidak terjadi sepanjang proses belajar. Walaupun demikian, kemampuan mengingat dan memahami materi masih terlihat baik. Siswa mampu mengikuti instruksi, menerima penjelasan, dan menjawab pertanyaan guru dengan benar. Ketidak teraturan belajar di rumah menjadi salah satu faktor yang ikut memengaruhi kesiapan belajar di sekolah. Di sisi lain, guru aktif menjaga perhatian siswa melalui penggunaan media visual, interaksi dialogis, serta pengaturan ritme pembelajaran yang tidak monoton. Dari keseluruhan data, muncul beberapa tema utama:

Tabel 1. Penyajian Data Temuan Lapangan

Temuan	Sumber Data	Indikasi yang Muncul
Penggunaan gadget sebagai rutinitas	Wawancara siswa	Penggunaan setiap hari, durasi tidak menentu
Kelelahan fisik di pagi hari	Wawancara guru, observasi	Mengantuk, kesiapan belajar menurun.
Distraksi perhatian situasional	Observasi kelas	Melamun sesekali, mudah teralihkan
Memori dan pemahaman masih baik	Observasi, nilai, wawancara	Mampu mengikuti instruksi dan memahami materi
Kebiasaan belajar tidak konsisten	Wawancara siswa	Belajar di rumah sering terganggu gadget
Strategi guru menjaga fokus	Observasi, wawancara guru	Media visual, dialog interaktif, variasi aktivitas

Makna dari keseluruhan temuan kemudian ditafsirkan dengan cara membandingkan informasi dari berbagai sumber data. Kesesuaian antara hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa temuan penelitian memiliki konsistensi. Dari proses ini dapat dipahami bahwa gejala *brainrot* pada siswa belum sampai pada tahap gangguan kognitif. Dampak yang tampak lebih berkaitan dengan durasi perhatian dan kesiapan mengikuti pembelajaran. Kemampuan dasar seperti mengingat dan memahami materi tetap berjalan dengan baik. Pada kemampuan yang lebih tinggi seperti analisis dan evaluasi, kondisi siswa lebih dipengaruhi oleh tingkat kesulitan materi serta keadaan fisik daripada penggunaan media digital semata. Strategi mengajar guru berperan penting dalam menjaga keterlibatan siswa selama proses belajar.

B. Pembahasan

Jika ditinjau dari sudut pandang fenomenologi, pengalaman siswa menunjukkan adanya perubahan pola aktivitas belajar yang dipengaruhi oleh interaksi rutin dengan media digital. Paparan konten yang cepat dan menarik secara visual berpotensi membentuk kebiasaan berpikir yang lebih responsif daripada reflektif. Hal ini selaras dengan pandangan Patricia Greenfield mengenai pengaruh karakter media terhadap cara anak memproses informasi (Greenfield 2014).

Apabila dianalisis menggunakan kerangka kognitif dari Benjamin Bloom (Bloom et al. 1956), terlihat bahwa: Pada aspek mengingat (*memory*), hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa tidak mengalami hambatan berarti dalam mengingat instruksi maupun materi yang baru disampaikan. Secara umum, mereka mampu mengikuti arahan guru dengan baik tanpa memerlukan pengulangan yang berulang-ulang. Selain itu, kemampuan dalam mengingat poin utama materi juga masih tergolong baik, meskipun terdapat beberapa siswa yang sesekali membutuhkan penguatan ulang. Kondisi ini mengisyaratkan bahwa kemampuan memori kerja siswa masih relatif terjaga. Pada aspek pemahaman (*understanding*), belum terlihat kecenderungan kuat ke arah pemrosesan informasi yang bersifat dangkal. Sebagian besar siswa dapat menangkap materi yang diberikan, menjawab pertanyaan dengan cukup tepat, serta mengungkapkan kembali isi pelajaran dengan kata-kata mereka sendiri. Walaupun demikian, pada beberapa siswa penjelasan tersebut masih berada pada tahap pemahaman dasar. Secara umum, paparan media digital belum tampak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemahaman siswa. Pada aspek analisis, hasil pengamatan di kelas menunjukkan bahwa siswa masih mampu menghubungkan konsep-konsep sederhana.

Namun, konsistensi mereka belum selalu terlihat ketika diminta menjelaskan hubungan sebab akibat secara lebih mendalam. Beberapa siswa juga mengalami kesulitan dalam menyusun informasi secara runtut, tetapi kondisi ini lebih dipengaruhi oleh tingkat kompleksitas materi daripada penggunaan media digital. Dengan demikian, kemampuan analisis mereka masih berada pada tahap perkembangan tanpa indikasi gangguan yang berarti.

Pada ranah evaluasi, sebagian siswa sudah dapat memberikan jawaban yang logis dan sesuai dengan pertanyaan yang diajukan. Meskipun demikian, terdapat pula siswa yang cenderung mengikuti jawaban teman atau memberikan tanggapan tanpa disertai alasan yang kuat. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi mereka masih dalam proses pertumbuhan dan belum sepenuhnya berkembang secara matang.

Temuan ini menunjukkan bahwa dampak *brainrot* yang muncul tidak menyentuh seluruh kemampuan kognitif, melainkan lebih tampak pada aspek perhatian yang menjadi dasar bagi proses berpikir tingkat lanjut. Hal ini menjelaskan mengapa capaian akademik siswa tetap baik, namun gejala seperti mudah terdistraksi mulai terlihat. Selain pengaruh media digital, faktor lain seperti tingkat kesulitan materi, kondisi fisik siswa, serta kebiasaan belajar di rumah turut berkontribusi terhadap situasi tersebut. Dengan demikian, kondisi yang muncul bersifat kompleks dan tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa fenomena *brainrot* pada siswa kelas V masih berada pada tahap awal. Walaupun belum berdampak luas terhadap kemampuan kognitif, tanda-tanda pada aspek perhatian perlu diantisipasi melalui pengelolaan penggunaan gawai dan penerapan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan melibatkan siswa secara aktif. Keterangan dari guru menunjukkan bahwa hingga saat ini belum diperlukan penanganan khusus yang bersifat kuratif, karena belum ditemukan gangguan kognitif yang berat pada siswa. Upaya yang dilakukan lebih mengarah pada langkah pencegahan melalui pengelolaan pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi siswa di kelas.

Guru membangun suasana belajar yang bervariasi agar perhatian siswa tetap terjaga. Penyampaian materi tidak hanya melalui penjelasan verbal, tetapi dikombinasikan dengan bantuan media visual, dialog interaktif, serta contoh-contoh yang dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa. Cara ini membantu siswa yang mulai kehilangan fokus tetap dapat mengikuti pelajaran melalui rangsangan visual dan auditori (Nova Auliatul Aziza 2024). Ketika terlihat ada siswa yang mulai tidak memperhatikan, guru cenderung mengajukan pertanyaan secara langsung sebagai cara halus untuk mengembalikan konsentrasi mereka. Selain itu, guru mengatur alur pembelajaran dengan menyisipkan aktivitas ringan di sela-sela penyampaian materi agar suasana kelas tidak terasa monoton. Pada mata pelajaran yang tingkat kesulitannya lebih tinggi, guru memberikan penjelasan secara bertahap disertai pengulangan bagian penting materi. Langkah ini dilakukan karena berdasarkan pengamatan, berkurangnya perhatian siswa tidak selalu dipicu oleh penggunaan gadget, tetapi juga oleh tingkat kompleksitas materi yang dipelajari. Guru juga membiasakan keteraturan belajar di kelas, seperti meminimalkan gangguan, mengatur posisi duduk yang mendukung konsentrasi, serta menjaga interaksi belajar tetap aktif. Lingkungan belajar yang kondusif ini menjadi salah satu faktor pendukung agar siswa tetap terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Berbagai langkah tersebut memperlihatkan bahwa guru telah menerapkan strategi pedagogis yang secara tidak langsung membantu menjaga fokus dan keterlibatan kognitif siswa. Pendekatan ini menekankan keseimbangan antara pemanfaatan teknologi digital di luar kelas dengan pengalaman belajar yang lebih bermakna saat berada di lingkungan sekolah.

VII. SIMPULAN

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa gejala *brainrot* pada siswa kelas V sekolah dasar belum mengarah pada gangguan kognitif yang serius. Indikasi yang muncul lebih tampak pada menurunnya daya perhatian, kesiapan mengikuti pelajaran, serta ketidakteraturan kebiasaan belajar. Paparan berulang terhadap konten digital yang singkat dan cepat cenderung membentuk pola respons instan terhadap rangsangan visual, sehingga siswa memerlukan usaha lebih untuk mempertahankan konsentrasi dalam kegiatan belajar yang berdurasi lebih panjang. Jika ditelaah melalui kerangka Taxonomy of Educational Objectives oleh Benjamin Bloom beserta pengembangannya oleh Lorin Anderson dan David Krathwohl, kemampuan kognitif dasar seperti mengingat dan memahami masih berada pada kondisi yang memadai. Pada tingkatan berpikir yang lebih tinggi menganalisis dan mengevaluasi kemampuan siswa terlihat masih dalam proses pertumbuhan dan belum menunjukkan penurunan berarti, walaupun sesekali muncul distraksi yang bersifat situasional. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh *brainrot* dalam konteks penelitian lebih berkaitan dengan pengelolaan perhatian sebagai dasar aktivitas berpikir, bukan pada melemahnya fungsi kognitif secara langsung. Temuan

fenomenologis juga mengindikasikan bahwa kondisi tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, meliputi durasi penggunaan gawai, keadaan fisik siswa, tingkat kesulitan materi pelajaran, serta pola belajar di rumah. Dengan demikian, fenomena yang terjadi tidak dapat dijelaskan oleh satu penyebab tunggal, melainkan merupakan hasil interaksi beberapa unsur.

Upaya guru dalam menciptakan pembelajaran yang beragam, dialogis, dan dekat dengan pengalaman siswa terbukti membantu menjaga keterlibatan mental peserta didik selama di kelas. Pendekatan pedagogis tersebut berperan sebagai langkah pencegahan untuk menyeimbangkan dampak paparan media digital di luar lingkungan sekolah. Secara umum, gejala brainrot pada siswa sekolah dasar dalam penelitian ini masih berada pada tahap awal dan lebih terlihat sebagai penurunan kualitas perhatian. Oleh sebab itu, pengelolaan penggunaan gawai di lingkungan keluarga serta perancangan kegiatan belajar yang mendorong fokus, partisipasi aktif, dan tahapan berpikir yang runtut di sekolah menjadi langkah penting dalam menjaga perkembangan kognitif siswa tetap berjalan dengan baik.

REFERENSI

- [1] Anderson, Lorin W, and David R Krathwohl. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman. <https://www.scribd.com/document/494636914/A-Taxonomy-for-Learning-Teaching-and-Assessing-A-Revision-of-Bloom-s-Taxonomy-of-Educational-Objectives-Complete-Edition>.
- [2] Bloom, Benjamin S, Max D Engelhart, Edward J Furst, Walker H Hill, and David R Krathwohl. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. David McKay Company. <https://archive.org/details/taxonomyofeducat0000unse>.
- [3] Chiossi, Francesco, Luke Haliburton, Changkun Ou, Andreas Martin Butz, and Albrecht Schmidt. 2023. *Short-Form Videos Degrade Our Capacity to Retain Intentions: Effect of Context Switching On Prospective Memory. Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*. Vol. 1. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3544548.3580778>.
- [4] David, Henry. 2006. *Thoreau's Life in the Woods*. Copyright © 2006 The Pennsylvania State University The. <https://ia800504.us.archive.org/35/items/24299993-thoreau-walden/24299993-Thoreau-Walden.pdf>.
- [5] Fauzi, Nurul Ahmat. 2025. "Tiktok Brain: Efek Video Pendek Pada Daya Konsentrasi Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Iain Palangka Raya." *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2 (3): 576–87. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i3.5006>.
- [6] Greenfield, Patricia M. 2014. *Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers*. Psychology Press. <https://www.routledge.com/Mind-and-Media-The-Effects-of-Television-Video-Games-and-Computers/Greenfield/p/book/9781138018631>.
- [7] Hasibuan, And. Rahman Hakim, Abdi Maulana, Diha Stephenia Samosir, and Syahrial. 2024. "Perkembangan Kognitif Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran, Dan Ilmu Sosial* 2 (2): 120–25. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i2.753>.
- [8] Manurung, Eva Narulita, Panca Dewi Purwati, Eka Titi Andaryani, Bambang Subali, and Decky Avrianda. 2025. "Pengaruh Aplikasi Tiktok Pada Aspek Perkembangan Sosial-Emosional Anak Sekolah Dasar" 11 (1): 227–35. <https://doi.org/10.31949/educatio.v11i1.12644>.
- [9] Matthew B. Miles and A. Michael Huberman. 2014. *Qualitative Data Analysis*.
- [10] Nabilah, Mona, Stepanus Sahala Sitompul, and Hamdani Hamdani. 2020. "Analisis Kemampuan Kognitif Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Momentum Dan Impuls." *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pembelajaran Fisika* 1 (1): 1. <https://doi.org/10.26418/jippf.v1i1.41876>.
- [11] Nova Auliatul Aziza, Didin Widyartono. 2024. "GAYA BELAJAR VISUAL, AUDITORIAL, DAN KINESTETIK: TEMUAN DARI SISWA KELAS VII Nova." *Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(11), 2024 4 (11): 1117–23. <https://doi.org/10.17977/um064v4i112024p1117-1123>.
- [12] Oktasari, Sisi, Ranny Fitria Imran, and Rika Partika Sari. 2024. "Dampak Penggunaan Media Sosial Tik-Tok Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah XI." *Journal of Education Research* 5 (4): 6006–11. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1343>.
- [13] Özbay, Özkan. 2026. "' Brain Rot ' Among University Students in the Digital Age : A Phenomenological Study," 1–13.
- [14] Ramadhani, I R, and S Suyoto. 2024. "Efek Media Sosial Di Era Kemajuan Teknologi Terhadap Kedisiplinan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8: 14034–43. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/14371%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/14371/11028>.
- [15] Rochuffaisal Nastiar Al Najib, Muhammad Nabil Asykar Nur, Faiz Fidliya Ulhaq, Muhamad Maulana Yusuf, and Muhammad Adhira Khalim. 2025. "Fenomena Brainrot Pada Pelajar: Tinjauan Literatur Tentang Dampak Video Pendek Terhadap Fokus Dan Literasi." *Jurnal Mahasiswa Kreatif* 3 (4): 56–67.

- <https://doi.org/10.59581/jmk-widyakarya.v3i4.5241>.
- [16] Romadhon, Fajar. 2025. "FENOMENA BRAIN ROT PADA SISWA GENERASI ALPHA DI INDRAMAYU Fajar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 10 Nomor 04, Desember 2025 10.
- [17] Romadhona, S. 2024. "Brainrot, Pembusukan Otak Akibat Konten Receh Di Medsos." Umsida. <https://umsida.ac.id/brainrot-pembusukan-otak-akibat-konten-receh-medsos/>.
- [18] Sweller, John. 2011. *Cognitive Load Theory*. Springer Science & Business Media. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-1-4419-8126-4>.
- [19] Winingsih, Nur Ayu. 2023. "Stage of Affective Development of Elementary." *Journal of Education and Culture (JEaC)* 3.
- [20] Yusef, Ahmed Mohamed Fahmy, Alsaeed Alshamy, Ahmed Tlili, and Ahmed Hosny Saleh Metwally. 2025. "Demystifying the New Dilemma of Brain Rot in the Digital Era: A Review." *Brain Sciences* 15 (3). <https://doi.org/10.3390/brainsci15030283>.
- [21] Zulfadhli, Muhammad, Ahmad Hilal Alimuddin, and Nurfadilah Nurfadilah. 2023. "Pengaruh Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Kognitif Anak Usia Dini Di Kota Makassar." *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences* 2 (2): 179–87. <https://doi.org/10.26858/.v2i2.46705>.
- [22] Zulfiana, Zulfiana, Widya Kusumaningsih, and Rosalina Ginting. 2024. "Manajemen Sekolah Ramah Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengucapkan Terima Kasih Anak." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8 (6): 1331–42. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6153>.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.