

**POLA PERUBAHAN PERILAKU BELAJAR DAN KONSENTRASI SISWA
SEKOLAH DASAR DALAM KONSUMSI VIDEO PENDEK: STUDI KUALITATIF
DI ERA DIGITAL**

Riska Anggraeni
PGSD Universitas Pendidikan Indonesia
anggraeniriska824@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to explore patterns of change in the learning behavior and concentration of elementary school students regarding their consumption of short-form video content, using a qualitative approach and phenomenological methods. The research instrument employed in-depth interviews with the study subjects to gain a direct understanding of students' experiences with short-form video content. The data analysis technique employs the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions, enabling the researcher to transform raw data into meaningful information. The ultimate goal is to produce in-depth research findings, provide a comprehensive understanding of the phenomenon under study, and address the research focus. The results of this study indicate that there are three patterns of behavioral and concentration changes among elementary school students in their consumption of short videos, namely 1) Attention patterns. Characterized by the emergence of distractions and attention easily diverted by the desire to use gadgets. 2) Task switching. Indicating a shift in activity from studying to gadget use during free time, thereby affecting students' focus on learning. This typically occurs when students are studying at home; when they feel bored or tired, they take a break and use that time to open their gadgets, then resume their study activities after playing with the gadgets. 3) The "instant gratification" aspect, characterized by an interest in short-form video content because it is considered engaging, entertaining, and effective at relieving boredom. Research findings indicate that while short-form video consumption does not always occur directly during learning activities, it still affects concentration by creating an internal urge to return to using electronic devices.

Keywords: Learning behavior, concentration during learning, short videos, attention patterns, task switching, rapid stimuli, elementary school students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menggali pola perubahan perilaku belajar dan konsentrasi siswa sekolah dasar dalam konsumsi konten video pendek dengan pendekatan kualitatif dan metode fenomenologi. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan Teknik wawancara mendalam terhadap subjek penelitian untuk memahami pengalaman siswa secara langsung dalam penggunaan konten video pendek. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan yang memungkinkan peneliti untuk mentransformasi data mentah menjadi informasi bermakna tujuan akhirnya adalah menghasilkan temuan penelitian yang mendalam, memberikan pemahaman komprehensif tentang fenomena yang diteliti, dan

menjawab fokus penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat tiga pola perubahan perilaku dan konsentrasi pada siswa sekolah dasar dalam konsumsi video pendek yaitu 1) Aspek pola perhatian. Ditandai dengan munculnya distraksi dan perhatian yang mudah teralihkan oleh keinginan menggunakan gadget. 2) Aspek Task switching. Menunjukkan adanya perpindahan aktivitas dari belajar ke penggunaan gadget pada waktu luang sehingga mempengaruhi fokus belajar siswa. Hal ini biasanya terjadi Ketika siswa belajar di rumah, saat siswa merasa bosan dan Lelah siswa beristirahat dan menggunakan waktu istirahat dengan membuka gadget kemudian melanjutkan kegiatan belajar setelah bermain gadget. 3) Aspek Stimulus cepat. ditandai dengan ketertarikan konten video pendek karena dianggap menarik, menghibur, dan mampu menghilangkan rasa bosan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa konsumsi video pendek tidak selalu digunakan secara langsung saat kegiatan belajar berlangsung, namun tetap mempengaruhi konsentrasi belajar melalui dorongan internal untuk Kembali menggunakan gadget.

Kata Kunci: Perilaku belajar, konsentarsi belajar, video pendek, pola perhatian, task switching, stimulus cepat, siswa sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Era digital ditandai dengan perkembangan teknologi yang cepat. Semakin cepat teknologi saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Menurut Takdir et al., (2017) semenjak ditemukan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana komunikasi, untuk pertama kalinya terus mengalami perkembangan (Wiryany et al., 2022). Sejalan dengan hal itu

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan terhadap pola interaksi, berkomunikasi, dan berbagi informasi antar individu (Meilinda, 2018). Menurut Carell & Zuhriyah Salah satu perkembangan paling signifikan dalam ranah ini yaitu berkembangnya platform media sosial yang memiliki banyak jenisnya. Media sosial merupakan salah satu fenomena yang menonjol dalam era digital karena dapat menjadi jembatan komunikasi dan interaksi antar individu dan kounitas diberbagai belahan(Tabrani et al., 2023). Populritas penggunaan media sosial mengalami peningkatan seiring dengan perkembangan

teknologi digital yang pesat. Populasi pengguna media sosial secara global meningkat pada tahun 2023 sebesar 3% atau 137 juta pengguna baru dan jumlah pengguna sosial pada Januari 2023 mencapai 4,76 miliar pengguna dan pengguna aktif media sosial Indonesia pada Januari 2023 mencapai 167 juta pengguna (We Are Social, 2023)

Secara umum media diartikan dengan segala sesuatu yang menjadi perantara tersampainya suatu pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Sari et al., 2019). Media sosial merupakan platform online yang memungkinkan individu membuat profil pribadi, menjalin komunikasi, dan pertukaran informasi secara daring dengan pengguna lain (Jannah et al., 2023). Inovasi media sosial yang berkembang pesat dan marak digunakan antarlain Platform-platform seperti Youtube, Tiktok, Instagram dan lainnya mengubah cara mendapatkan informasi. Pada awal perkembangannya, platform media digital lebih banyak berfokus pada konten berbasis teks dan

gambar statis. Namun, seiring perkembangan teknologi, format tersebut bertransformasi ke arah konten video pendek. Perubahan ini diawali oleh platform kemunculan platform media sosial tiktok dan mendapat perhatian luas. (Lim et al., 2025). Hadirnya video pendek dari TikTok tersebut menjadi salah satu format paling diminati dan berpengaruh dalam sosial media modern. Perkembangan ini mendorong berbagai platform lain untuk menghadirkan fitur serupa guna memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna, seperti Instagram dan Youtube. Daya tarik sebuah Video sangat dipengaruhi oleh formatnya, yang berdampak pada pengalaman dan keterlibatan penonton. Pengelolaan kualitas visual, audio, dan editing, yang baik akan membantu penyampaian pesan menjadi lebih efektif. Munculnya fitur video pendek seperti Tiktok, Youtube Shorts, dan Instagram Reels semakin menarik perhatian pengguna karena penyajiannya yang cepat, singkat dan berbasis visual. Unsur visual merupakan komponen penting yang dapat menarik perhatian

audiens dan menghadirkan unsur emosional yang mampu meningkatkan daya tarik konten (Arbi et al., 2023)

Namun demikian seiring dengan mudahnya akses internet serta penggunaan media sosial yang semakin meningkat dapat menyebabkan penggunaan internet seolah tidak memiliki batasan yang jelas. Pengguna media sosial saat ini bukanlah hanya pada kalangan remaja dan orang dewasa, tetapi sudah memasuki ranah siswa sekolah dasar yang rentang usia 6-12 tahun. Adapun bentuk konsumsi media sosial dikalangan anak adalah konten video pendek melalui berbagai platform digital. Padahal menurut teori Jean Piaget pada perkembangan kognitif siswa sekolah dasar sedang dalam fase operasional konkret. Pada tahap operasional konkret usia 7-12 tahun, anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis, namun masih terbatas pada hal-hal yang konkret atau nyata. Anak mulai berpikir realistis dan logis tidak lagi menggunakan imajinasi seperti saat masih kecil. Egosentrismenya

berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik (Juwantara, 2019). Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional kongkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika.

Melalui media sosial dan paparan konten video pendek yang menarik, singkat dan cepat mempengaruhi konsentrasi belajar sehingga siswa lebih mudah terdistraksi saat belajar. Menurut Penelitian oleh Yuliana (2022) menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan TikTok lebih dari dua jam per hari cenderung mengalami penurunan konsentrasi belajar, mudah terdistraksi, serta menunjukkan minat rendah terhadap kegiatan pembelajaran, temuan ini juga mengindikasikan adanya hubungan antara durasi konsumsi video pendek dan penurunan fungsi kognitif pada anak (Istamala & Munawaroh, 2025). Kondisi ini juga mempengaruhi kebiasaan belajar siswa. Siswa jadi lebih tertarik pada aktivitas yang bersifat cepat dan menghibur dibandingkan dengan

kegiatan belajar yang membutuhkan ketekunan dan waktu lebih lama.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan penggunaan media sosial dan teknologi digital lainnya seperti; 1) (Andini Eka Putri et al., 2024) menyatakan terkait dampak positif dan negative dari paparan dini media sosial khususnya video shorts terhadap perkembangan kognitif dan Bahasa serta (Istiqomah, 2024) menyatakan terkait dampak positif dan negative penggunaan sosial media YouTube pada siswa yang memfokuskan pada perilaku sosial siswa yang dilihat dari aspek kerjasama, simpati, pembangkangan, mementingkan diri sendiri, tingkah laku berkuasa. 2) (Istamala & Munawaroh, 2025) berpendapat mengenai dinamika psikologis siswa sekolah dasar yang mengalami adiksi pada video pendek berbasis integrasi teori 3) (Prestia, Ramadhani, et.al 2026) bagaimana TikTok memengaruhi kebiasaan belajar, motivasi akademik, serta pembentukan karakter Generasi Z di era digital.

berpendapat mengenai serta Paparan yang intens juga berdampak pada perilaku sosial siswa. Dari beberapa penelitian diatas Sebagian besar masih bersifat parsial pada beberapa aspek tertentu seperti konsentrasi belajar atau perilaku sosial saja. Pendekatan yang digunakan juga belum menggali secara mendalam keterkaitan antara kebiasaan konsumsi konten video pendek dengan dampak perilaku yang ditimbulkan. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pola perubahan perilaku belajar siswa sekolah dasar akibat konsumsi konten video pendek.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis metode fenomenologi . Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali pengalaman, persepsi, serta makna yang dirasakan langsung oleh subjek penelitian. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang mendalam dan komprehensif untuk memahami dan menjelaskan fenomena dalam konteks alamiahnya. kualitatif menekankan pada interpretasi,

pemahaman konteks, dan makna subjektif (Sugiyono, 2024) bertujuan untuk mengkaji dan menjelaskan fenomena sosial secara mendalam berdasarkan pengalaman, dan perspektif Partisipan (Creswell, 2014) menyatakan bahwa Penelitian kualitatif berfokus pada makna, konstruksi sosial, dan kompleksitas dari fenomena yang diteliti. Tujuan utama penelitian kualitatif adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti. Tujuan ini meliputi pemahaman tentang pengalaman individu, proses sosial, konteks budaya, interaksi, konstruksi makna, dan dinamika yang terjadi dalam fenomena tersebut (Ardiansyah, Risnita, et.al 2023)

Penelitian ini menggunakan metode fenomenologi karena bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena berdasarkan pengalaman dan kebiasaan siswa sekolah dasar dalam mengonsumsi konten video pendek. pengalaman individu, proses sosial, konteks budaya, interaksi, konstruksi makna, dan dinamika yang terjadi dalam fenomena tersebut

(Creswell, 2014). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara mendalam. Adapun partisipan dari penelitian ini terdiri dari siswa kelas 4-6 sekolah dasar. 6 orang dari kelas 4, 1 orang kelas 5 dan 1 orang kelas 6 yang dipilih menggunakan teknik purposeful sampling yaitu salah satu metode dalam pemilihan sampel pada pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menentukan karakteristik tertentu yang diinginkan oleh peneliti untuk memahami lebih dalam fenomena yang diteliti (Niam, 2024). dengan terlebih dahulu dilakukan proses screening awal untuk menentukan partisipan yang sesuai dengan kriteria penelitian serta 1 orang guru kelas sebagai pendukung. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan Kesimpulan yang memungkinkan peneliti untuk mentransformasi data mentah menjadi informasi bermakna Tujuan akhirnya adalah menghasilkan temuan penelitian yang mendalam, memberikan

pemahaman komprehensif tentang fenomena yang diteliti, dan menjawab fokus penelitian (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sejalan dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengkaji pola perubahan perilaku belajar siswa sekolah dasar akibat konsumsi konten video pendek ditemukan beberapa aspek. adapun hasil wawancara Bersama siswa disajikan sebgai berikut

Aspek Pola Perhatian

Temuan ini menunjukkan siswa memiliki perubahan pada pola perhatian setelah bermain gadget khususnya setelah menonton konten video pendek di beberapa platform. Hasil dari wawancara menunjukkan beberapa indikator 1) Gangguan Fokus. Siswa cenderung mudah kehilangan fokus baik saat belajar di rumah maupun sekolah. Ketika berada di rumah siswa sering memanfaatkan waktu luang mereka untuk mengakses gadget, Kebiasaan ini menjadikan siswa mudah terganggu fokusnya sehingga kesulitan dalam memepertahankan konsentrasi. temuan penelitian ini diperkuat oleh pernyataan siswa yang

menyatakan “kalau habis main Hp masih suka keingetan sama yang ada di Hp dan jadi ingin main Hp lagi akhirnya jadi engga fokus” (siswa1) hal tersebut dapat diartikan bahwa penggunaan gadget meninggalkan distraksi kognitif pada siswa sehingga mempengaruhi konsentrasi siswa saat Kembali belajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan gadget lebih dari dua jam setiap hari cenderung lebih mudah terdistraksi serta mengalami penurunan konsentrasi Ketika mengikuti proses pembelajaran, semakin tinggi intensitas atau semakin sering gadget digunakan untuk tujuan non-edukatif seperti bermain game atau menonton video hiburan, maka semakin rendah Tingkat konsentrasi belajar siswa (Febriani et al., 2025). fenomena perhatian instan memperlihatkan bagaimana daya tarik visual dan musik berfungsi sebagai pemicu awal (attention trigger) dalam menentukan apakah pengguna akan menonton atau melewati iklan. Elemen pembuka seperti warna kontras, ekspresi wajah, atau potongan musik yang “catchy” menjadi penentu utama munculnya fokus awal (Ridha, 2024).

2) kesadaran distraksi. Sejalan dengan pernyataan pada kutipan wawancara siswa diatas bahwa Siswa menyadari bahwa dirinya mengalami gangguan konsentrasi selama proses pembelajaran, yang ditandai dengan kesulitan mempertahankan fokus pada materi yang sedang dipelajari. Namun, kesadaran tersebut belum diikuti dengan kemampuan untuk mengendalikan diri dari keinginan internal terhadap gadget. Adapun implikasi dari aspek yang ditemukan ini adalah perlunya pengelolaan gadget dalam pembelajaran agar dapat meminimalisir perubahan pola perhatian atau distraksi belajar siswa. Guru dan orang tua juga perlu bekerjasama dalam membimbing siswa untuk menggunakan gadget secara bijak dan sesuai kebutuhan belajar.

Aspek Task Switching

dalam aktivitas digital aspek ini sering dimaknai atau erat kaitannya dengan kebiasaan multitasking dan pada dasarnya hal ini adalah kebiasaan task switching yang berarti peralihan aktivitas. sejalan dengan pendapat (Ulfa Ainul Mardhiyah, 2026) *task switching* diartikan dengan pembagian perhatian atau bisa

dipahami dengan proses perpindahan perhatian yang mengakibatkan *switching cost* yaitu beban kognitif yang muncul Ketika individu berpindah-pindah aktivitas berupa waktu adaptasi, tenaga, mental serta penurunan efisiensi pemrosesan informasi. Menurut Koch et al menyatakan bahwa *task switching* didefinisikan sebagai penyelesaian dua tugas dalam waktu yang beruntun contoh dalam kehidupan sehari-hari seperti seseorang yang mengendarai mobil sedang berbicara dengan penumpang kemudian mengatur stereo dalam kendaraan dan kemudian Kembali dalam percakapan dengan penumpang sambil terus mengemudi, Dalam beberapa literatur ilmiah Hazeltine dkk, Kiesel dkk, dan Koch dkk juga berpendapat bahwa baik melakukan dua tugas sekaligus maupun peralihan tugas secara independen menyebabkan penurunan kinerja pada salah satu atau kedua tugas (Asuako et al., 2025) adapun Beberapa hasil penemuan dari wawancara terkait aspek ini yaitu Memanfaatkan waktu luang belajar untuk membuka gadget.

Hal ini terjadi Ketika siswa belajar dirumah, saat siswa merasa bosan dan Lelah biasanya siswa

beristirahat dan menggunakan waktu istirahat dengan membuka gadget kemudian melanjutkan kegiatan belajar setelah bermain gadget. hal ini berhubungan dengan pola perhatian yang berubah. Kebiasaan tersebut juga menjadikan siswa cenderung kurang merasa bersemangat atau mengalami perubahan suasana hati. Ketika melanjutkan kegiatan belajar setelah membuka gadget, Sebagian siswa merasa kurang semangat setelah membuka gadget menurut pendapat berdampak pada perkembangan moral yaitu kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan aktivitas lain setelah membuka gadget (Syifa et al., 2019). namun Sebagian lainnya menyatakan bahwa dengan adanya gadget, dapat membantu mereka dalam pembelajaran. Adapun implikasi Task Switching terhadap pembelajaran terlihat pada penurunan kemampuan siswa dalam mempertahankan fokus belajar karena perhatian sering teralihkan oleh stimulus digital. Kondisi ini menyebabkan proses belajar menjadi kurang efektif dan meningkatkan distraksi selama pembelajaran berlangsung.

Aspek Stimulus Cepat

Temuan pada aspek ini menunjukkan siswa memiliki ketergantungan terhadap stimulus cepat dari konten video pendek yang bersifat singkat, menghibur dan menarik. Hasil temuan dari wawancara dikelompokkan menjadi beberapa indikator antarlain: 1) Rasa bosan tanpa stimulus. artinya konten video pendek dianggap menarik, tidak membosankan, dan mampu menghilangkan rasa bosan. stimulus merupakan unsur berupa pesan atau konten yang dibuat untuk menarik perhatian dan memunculkan respons dari audiens, stimulus dapat memberikan pengaruh terhadap aspek kognitif, afektif maupun perilaku individu sesuai dengan konteks sosial dan karakteristik audiens (Irma et al., 2026). beberapa siswa juga menyebut bahwa konten video pendek memiliki daya tarik sendiri “soalnya seru nontonnya, bikin ga bosen, lebih suka video pendek seperti tiktok dan youtube short dari pada video Panjang” Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada konten dengan stimulus cepat dan durasi singkat karena dianggap lebih menarik dan tidak membosankan.

teori behavioristik, B. F. Skinner menggunakan model hubungan stimulus-respon yang memandang individu sebagai penerima pengaruh dari lingkungan, Dalam teori ini perilaku yang terbentuk merupakan hasil dari respon individu terhadap stimulus yang diberikan lingkungan (Andriani et al., 2022). Selaras dengan aspek yang ditemukan bahwa konten video pendek serupa dengan stimulus dan respon sebagai perilakunya. dalam Kebiasaan mengonsumsi video pendek membuat perhatian siswa terbiasa pada informasi yang cepat berubah sehingga siswa cenderung kurang tertarik pada aktivitas belajar atau tayangan berdurasi panjang yang membutuhkan fokus lebih lama. Selain itu konten video pendek juga memberikan hiburan yang mudah diakses, sehingga ini menjadi pilihan utama siswa dalam mengisi waktu luang ketika di rumah. 2) kontrol diri atau bisa di sebut *self management* menurut Fricticarani dkk yaitu kemampuan individu dalam mengelola diri secara efektif supaya mencapai pengembangan diri yang berkelanjutan, cakupan kemampuannya adalah motivasi diri, pengaturan aktivitas, dan pengendalian diri (Sutyaningsih &

Apsari, 2025). Meski dalam bagian pola perhatian siswa belum mampu mengontrol diri dari keinginan bermain gadget, lain halnya dalam konteks aspek ini tidaklah membuat semua anak ketergantungan stimulus cepat, Sebagian anak pada penelitian ini masih memahami pembelajaran tanpa bantuan gadget. Adapun implikasi pada temuan ini yaitu guru perlu merancang pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, interaktif, dan variative agar mampu mempertahankan perhatian siswa di tengah kebiasaan mengonsumsi konten video pendek. Penggunaan media pembelajaran yang visual, singkat, dan tidak monoton dapat membantu siswa tetap fokus selama proses pembelajaran berlangsung di sekolah. Ketika berada di lingkungan rumah maka orangtua perlu memberikan pendampingan terhadap penggunaan gadget serta membangun kebiasaan belajar yang teratur agar siswa tidak terlalu bergantung pada hiburan digital berdurasi singkat.

Wawancara Guru

Dalam wawancara lanjutan, peneliti mengambil sudut pandang guru Ketika berada di lingkungan

sekolah, menurut ibu guru wali kelas IV karakteris umum siswa kelas IV berada pada tahap kinestetik, mereka memiliki ketertarikan tinggi pada pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik namun ada Sebagian juga yang bersifat linguistik. Ketika pembelajaran berlangsung siswa memiliki rentang fokus sekitar 30 menit awal untuk aktivitas intens, setelah 30 menit awal siswa biasanya merasa bosan, fokus mulai goyah karena karakteristik siswa dominan kinestetik maka dari itu, siswa membutuhkan selingan yang melibatkan aktivitas fisik, biasanya guru akan memberi *ice breaking* ditengah pembelajaran. Dalam aspek media sosial, guru menyatakan bahwa siswa sering meniru apa yang mereka lihat di berbagai platform media sosial contohnya seperti tiktok, dari paparan media sosial dalam pembelajaran siswa terlihat tidak fokus.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan terdapat tiga pola perubahan perilaku belajar dan konsentrasi siswa sekolah dasar dalam konsumsi konten video pendek 1) Pola perhatian. Aspek ini memiliki dua indikator yaitu Gangguan Fokus bermakna Perhatian mudah

teralihkan oleh keinginan internal dan Kesadaran Distraksi adalah Ketika siswa menyadari adanya gangguan konsentrasi. 2) Task switching dengan indikator Perpindahan aktivitas dari belajar ke gadget yaitu Ketika siswa memanfaatkan waktu luang belajar untuk membuka gadget. 3) Stimulus cepat. aspek juga memiliki dua indikator yaitu rasa bosan tanpa stimulus artinya muncul kebutuhan terhadap hiburan sebagai pengisi waktu luang dan control diri artinya siswa tidak selalu bergantung pada konten video pendek, siswa masih dapat memahami pembelajaran dan tidak bergantung pada konten video pendek.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini Eka Putri, Fraditya Lexcy Aurilio, Muhammad Sifa Alayubi, & Raissa Dwifandra Putri. (2024). Dampak Video Pendek Terhadap Perkembangan Kognitif dan Bahasa pada Masa Early Childhood. *Flourishing Journal*, 4(5), 232–244. <https://doi.org/10.17977/um070v4i52024p232-244>
- Andriani, K. M., Maemonah, & et.al. (2022). Penerapan Teori Belajar Behavioristik B.F. Skinner dalam Pembelajaran: Studi Analisis Terhadap Artikel Jurnal Terindeks Ainta Tahun 2014-2020. *Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 5(1), 1.
- Arbi, H., Sari, M. P., & Triannisa, S. W.

- (2023). Persepsi Emosi dalam Iklan HomePod yang Disajikan Melalui Visual Storytelling. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 11(2), 13. <https://doi.org/10.34010/visualita.v11i2.8849>
- Ardiansyah, Risnita, & Et.al. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Asuako, P. A. G., Stojan, R., Bock, O., Mack, M., & Voelcker-Rehage, C. (2025). Multitasking: does task-switching add to the effect of dual-tasking on everyday-like driving behavior? *Cognitive Research: Principles and Implications*, 10(1). <https://doi.org/10.1186/s41235-025-00611-y>
- Febriani, F., Haifaturrahmah, & et.al. (2025). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(4). <https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.621>
- Irma, Suyuti, N., & et.al. (2026). PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIKTOK DALAM PERILAKU SISWA DI SMA NEGERI 4 KENDARI. *Jurnal Ilmiah Sosial Dan Pendidikan*, 4(1), 53–59. <https://etheses.iainponorogo.ac.id/33553/1/DanendraDaniswarsa.pdf>
- Istamala, M. S., & Munawaroh, S. (2025). Dampak Psikologis Kecanduan Video Pendek pada Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(6), 396–406. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i6.1317>
- Jannah, F. N., Fatonah, A. R., & et.al. (2023). ANALISIS WACANA VAN DIJK TERHADAP OPINI PUBLIK DI MEDIA SOSIAL TWITTER Program Studi Penerbitan , Politeknik Negeri Jakarta PENDAHULUAN Pada tanggal 27 Oktober 2023 , masyarakat dikejutkan dengan kasus pembunuhan berencana yang dilakukan oleh Ferdy Sambo. *Journal of Communication Science*, 05(November), 179–195.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Lim, V., Jackson, J., Erwin, E., Susanto, J., Selina, S., & Wibowo, T. (2025). Perbandingan Keseruan Menonton Video Pendek Dari Tiktok, Instagram Reels, Dan Youtube Shorts. *Simtek : Jurnal Sistem Informasi Dan Teknik Komputer*, 10(1), 41–46. <https://doi.org/10.51876/simtek.v10i1.383>
- Meilinda, N. (2018). Social Media on Campus Studi Peran Media Sosial sebagai Media Penyebaran Informasi Akademik pada Mahasiswa di Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UNSRI. *The Journal of Society & Media*, Vol 2(No 1), 53–64.

- Prestia, Y., Ramadhani, N. A., & Al, E. (2026). Aplikasi TikTok dan Pola Belajar Generasi Z: Analisis Dampak Media Sosial di Era Digital. *Journal of Social Humanities and Education*, 1(3), 151–159.
<https://doi.org/10.65310/17vp9015>
- Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84.
<https://pub.nuris.ac.id/journal/jomaa/article/view/93>
- Ridha, A. (2024). Attention Span dan Cognitive Flow dalam Konsumsi Iklan Tiktok: Studi Kualitatif tentang Pengalaman Perhatian Audiens. *JURNAL TAJAM Akuntansi, Pajak, Manajemen*, 8(2), 191–202.
- Sari, Helsy, I., & et.al. (2019). *Media Pembelajaran*.
- Sugiyono. (2024). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D. In CV *Saba Jaya Publishr*.
- Sutyaningsih, A. A. A. D., & Apsari, N. M. A. E. A. (2025). ANALISIS KEMAMPUAN SELF MANAGEMENT SISWA SEKOLAH DASAR DALAM MENGHADAPI TANTANGAN PEMBELAJARAN ABAD KE-21. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & et.al. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 1–9.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Tabrani, M., Prasetyo, F., Suhardi, S., & Nurrahman, D. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Platform Informasi Berbasis Digital. *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, 2(4), 129–135.
<https://doi.org/10.63297/abdimas.v2i4.81>
- We Are Social. (2023). Digital 2023 Indonesia : Platfrom Social Media yang Sering Digunakan di Indonesia 2023. *Wearesocial*, 56.
<https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/digital-2023/>
- Wirany, D., Natasha, S., Kurniawan, R., Komunikasi, J. I., & Bandung, M. (2022). PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI TERHADAP PERUBAHAN SISTEM KOMUNIKASI INDONESIA Wirany, D., Natasha, S., Kurniawan, R., Komunikasi, J. I., & Bandung, M. (2022). *Jurnal Nomosleca*, Oktober, 8(2), 242–252.