

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Perilaku Pergantian Fokus (*Attention Switching*)

a. Pengertian Perilaku Pergantian Fokus (*Attention Switching*)

Pergantian fokus (*attention switching*) merupakan kemampuan individu untuk mengalihkan perhatian dari satu stimulus ke stimulus lainnya dalam suatu aktivitas. Dalam konteks pembelajaran, kemampuan ini sangat penting karena siswa dihadapkan pada berbagai perubahan, baik dalam bentuk media pembelajaran maupun materi yang disampaikan oleh guru (Santrock, 2017, hal. 324).

Menurut buku Diamond (2013), kemampuan mengalihkan perhatian termasuk dalam fleksibilitas kognitif (*cognitive flexibility*) yang merupakan bagian dari fungsi eksekutif (*executive functions*). Fleksibilitas kognitif memungkinkan individu untuk berpindah dari satu tugas ke tugas lain serta menyesuaikan diri terhadap perubahan situasi atau stimulus.

Perilaku pergantian fokus menjadi salah satu aspek penting dalam kajian psikologi kognitif dan pembelajaran modern. Pergantian fokus dipahami sebagai kemampuan individu untuk mengalihkan perhatian dari satu stimulus ke stimulus lain secara terkontrol sesuai tuntutan tugas. Dalam pembelajaran, kemampuan ini berperan dalam

proses membaca, memahami materi, serta beradaptasi terhadap perubahan aktivitas belajar.

Zhou & Jiang (2024, hal. 5) menunjukkan bahwa kemampuan *attention shifting* memiliki hubungan signifikan dengan kelancaran membaca siswa sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa pergantian fokus merupakan bagian dari mekanisme kognitif yang memengaruhi performa akademik. Dengan demikian, secara konseptual perilaku pergantian fokus adalah proses kognitif yang memungkinkan individu berpindah perhatian secara adaptif maupun tidak adaptif dalam situasi pembelajaran.

Perilaku merupakan reaksi yang terlihat dari seseorang ketika mereka merespons rangsangan tertentu dari lingkungannya. Menurut psikologi, perilaku adalah cerminan dari bagaimana kita bereaksi terhadap dunia di sekitar kita dan perilaku dipandang sebagai jembatan antara dunia batin (pikiran/perasaan) dengan dunia luar (tindakan).

Tampubolon & Sibuea (2022, hal. 2) menyatakan perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan arti yang luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya. Perilaku tidak hanya mencakup tindakan dan sikap yang dapat diamati secara fisik, tetapi juga meliputi aspek internal yang ada dalam pikiran, yakni pengetahuan, motivasi, dan cara seseorang memandang sesuatu (persepsi). Secara umum, perilaku makhluk hidup dibedakan menjadi

dua kategori utama berdasarkan bagaimana sistem saraf merespons stimulus yang diterima (Tampubolon & Sibuea, 2022, hal. 2) yaitu:

a) Perilaku Respon Spontan

Perilaku respon spontan merupakan jenis perilaku yang muncul sebagai bentuk reaksi instan dan spontan terhadap stimulus tertentu yang mengenai organisme. Karakteristik utama dari perilaku ini adalah prosesnya yang terjadi secara otomatis tanpa melalui pertimbangan atau kontrol kesadaran terlebih dahulu. Dalam mekanisme ini, rangsangan yang diterima akan langsung diolah secara cepat (biasanya melalui sumsum tulang belakang) sehingga menghasilkan tindakan seketika demi perlindungan diri atau efisiensi gerak.

b) Perilaku Respon Terkendali

Perilaku respon terkendali adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan bersifat terencana. Perilaku ini sepenuhnya dikendalikan serta diatur oleh pusat kesadaran atau otak sebagai pusat pengolah informasi. Dalam prosesnya, setiap stimulus yang diterima akan dianalisis, dipertimbangkan, dan diputuskan oleh otak sebelum akhirnya diwujudkan dalam bentuk tindakan yang disengaja, sehingga perilaku ini sangat bergantung pada proses kognitif dan kehendak individu.

b. Ciri-ciri Perilaku Pergantian Fokus

Perilaku pergantian fokus (*attention switching*) pada siswa dapat dikenali melalui beberapa karakteristik yang tampak selama proses pembelajaran berlangsung. Ciri-ciri ini berkaitan dengan kemampuan kontrol perhatian dan kestabilan konsentrasi siswa terhadap tugas belajar.

Perhatian melibatkan mekanisme pengendalian yang memungkinkan individu mempertahankan maupun mengalihkan fokus. Ketika kontrol tersebut kurang optimal, maka perilaku pergantian fokus menjadi lebih sering terjadi. Adapun ciri-ciri perilaku pergantian fokus antara lain (Santrock, 2017, hal. 327) sebagai berikut:

a) Kesulitan mempertahankan perhatian dalam durasi tertentu:

Siswa tidak mampu memusatkan perhatian pada satu aktivitas pembelajaran dalam waktu yang relatif lama.

b) Mudah teralih oleh stimulus eksternal:

Perhatian cepat berpindah ketika muncul rangsangan seperti suara, gerakan teman, tampilan visual, atau media pembelajaran interaktif.

c) Sering berpindah aktivitas sebelum tugas selesai:

Siswa meninggalkan tugas utama untuk melakukan aktivitas lain tanpa menyelesaikan pekerjaan sebelumnya.

d) Perubahan arah pandangan secara berulang:

Pandangan tidak terfokus pada sumber belajar (guru, papan tulis, atau media) dan sering berpindah ke objek lain.

e) Respon cepat terhadap perubahan lingkungan belajar:

Setiap perubahan kecil pada lingkungan dapat memicu peralihan perhatian.

f) Munculnya distraksi internal:

Siswa tampak melamun atau memikirkan hal lain yang tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.

Dalam pembelajaran berbasis teknologi, ciri-ciri tersebut dapat muncul lebih jelas ketika siswa dihadapkan pada berbagai stimulus visual dan audiovisual secara bersamaan. Dengan demikian, ciri-ciri perilaku pergantian fokus tidak hanya berkaitan dengan gangguan konsentrasi, tetapi juga mencerminkan bagaimana sistem kontrol perhatian siswa bekerja dalam situasi pembelajaran tertentu.

c. Bentuk-bentuk Perilaku Pergantian Fokus

Perilaku pergantian fokus (*attention switching*) dalam konteks pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa bentuk berdasarkan sifat dan sumber pemicunya. Klasifikasi ini membantu memahami apakah pergantian perhatian tersebut bersifat mendukung atau justru menghambat proses belajar (Solso dkk., 2008, hal. 221).

Dalam buku psikologi kognitif, bentuk-bentuk pergantian fokus (*attention switching*) berkaitan dengan mekanisme kontrol perhatian dan fleksibilitas kognitif. Menurut teori Michael Posner dan Petersen sistem perhatian manusia melibatkan fungsi *executive control* yang memungkinkan individu mengalihkan fokus secara terarah maupun tidak terarah. Sementara itu, dalam penelitian terbaru mengenai kontrol eksekutif dan fleksibilitas kognitif, buku Diamond (2025, hal. 3–5) menjelaskan bahwa kemampuan *cognitive flexibility* memungkinkan individu berpindah antara tugas atau perspektif secara adaptif. Berdasarkan teori tersebut serta temuan penelitian terbaru, bentuk-bentuk perilaku pergantian fokus dalam pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Pergantian Fokus Adaptif (*Task Relevant Switching*)

Pergantian fokus adaptif adalah perpindahan perhatian yang terjadi sesuai tuntutan tugas dan mendukung proses pembelajaran. Bentuk ini berkaitan dengan kemampuan *cognitive flexibility*, yaitu kemampuan berpindah strategi atau fokus secara efektif ketika situasi berubah. Zhou & Jiang (2024, hal. 5) menunjukkan bahwa siswa yang memiliki *fleksibilitas kognitif* baik mampu berpindah dari satu aktivitas belajar ke aktivitas lain tanpa kehilangan pemahaman materi. Pergantian fokus jenis ini bersifat positif karena membantu siswa

menyesuaikan diri dengan perubahan instruksi atau metode pembelajaran.

2. Pergantian Fokus Tidak Adaptif (*Distractive Switching*)

Pergantian fokus tidak adaptif terjadi ketika perhatian berpindah tanpa relevansi terhadap tugas utama. Bentuk ini sering dikaitkan dengan tingginya tingkat *distractibility* atau kerentanan terhadap gangguan. Cao dkk., (2024, hal. 8–9) distraksi yang sering terjadi selama pembelajaran menyebabkan penurunan konsentrasi dan hasil belajar. Pergantian fokus jenis ini biasanya dipicu oleh stimulus eksternal seperti suara, gerakan, atau elemen visual yang tidak relevan.

3. Pergantian Fokus Internal (*Internal Attention Shift*)

Pergantian fokus internal terjadi akibat proses mental dalam diri individu, seperti melamun, kecemasan, atau pikiran yang mengembara (*mind wandering*). Dalam psikologi kognitif modern, fenomena *mind wandering* dipandang sebagai bentuk pergeseran perhatian dari tugas eksternal ke pikiran internal.

4. Pergantian Fokus Eksternal (*External Stimulus Driven Switching*)

Pergantian fokus eksternal dipicu oleh stimulus dari lingkungan sekitar, seperti suara, cahaya, gerakan, atau media digital. Dalam pembelajaran berbasis teknologi, kompleksitas

tampilan visual dan audiovisual dapat memicu perhatian terpecah.

d. Faktor yang Memengaruhi Pergantian Fokus

Wulansari & Napisah (2025, hal. 3–4) menemukan bahwa berbagai faktor baik dari dalam diri siswa maupun lingkungan memengaruhi kemampuan mereka mempertahankan fokus dalam pembelajaran. Faktor-faktor tersebut meliputi karakteristik pribadi (motivasi, kondisi fisik), serta lingkungan kelas dan metode pengajaran, yang semuanya berdampak pada perhatian siswa selama proses belajar. Faktor yang memengaruhi perilaku pergantian fokus menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi:

- a. Motivasi belajar, yaitu dorongan internal siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Kapasitas memori kerja, yaitu kemampuan kognitif untuk menyimpan dan memproses informasi secara bersamaan.
- c. Tingkat kelelahan fisik dan mental, karena kelelahan dapat mengurangi kemampuan mempertahankan perhatian.
- d. Perkembangan kontrol diri (*self-regulation*), yaitu kemampuan siswa mengelola perhatian, emosi, dan perilaku dalam belajar.

Sementara itu, faktor eksternal meliputi:

- a. Lingkungan kelas yang ramai atau bising,
- b. Kompleksitas materi pembelajaran

- c. Penggunaan media pembelajaran digital yang kaya stimulus visual dan audio
- d. Metode pengajaran guru

Perhatian siswa menunjukkan bahwa perilaku pergantian fokus tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, seperti motivasi belajar, kapasitas memori kerja, dan kondisi emosional, tetapi juga oleh faktor eksternal seperti lingkungan kelas, metode pengajaran, dan stimulus teknologi. Studi terbaru menemukan bahwa faktor-faktor ini saling berinteraksi untuk menentukan tingkat distractibility seorang siswa di kelas, khususnya ketika banyak stimulus kompetitif muncul secara bersamaan. Misalnya, penggunaan media digital dan multitasking dapat meningkatkan peluang siswa berpindah fokus dari materi pembelajaran utama.

e. Dampak Positif dan Negatif Perilaku Pergantian Fokus

Perilaku pergantian fokus (*attention switching*) memiliki dua sisi yang perlu dipahami secara seimbang, tergantung pada bagaimana proses tersebut terjadi dalam aktivitas belajar. Jika terjadi secara terkontrol sebagai bagian dari fungsi eksekutif, pergantian fokus dapat mendukung fleksibilitas kognitif siswa (Santrock, 2017, hal. 329).

Tetapi, apabila terjadi secara berulang dan tidak terkelola, maka dapat menimbulkan distraksi yang berdampak negatif terhadap proses pembelajaran. Perilaku pergantian fokus memiliki

dua sisi yang perlu dipahami secara seimbang, tergantung apakah perpindahan perhatian terjadi secara terkontrol atau tidak.

a) Dampak Positif Pergantian Fokus

Pergantian fokus yang terjadi secara terkontrol berperan dalam meningkatkan fleksibilitas kognitif siswa. Penelitian Zhou & Jiang (2024, hal. 6–7) menunjukkan bahwa kemampuan *attention shifting* berkorelasi signifikan dengan kelancaran membaca siswa sekolah dasar. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan berpindah perhatian secara efisien mendukung pemrosesan informasi yang lebih adaptif dalam kegiatan belajar. Dampak positif pergantian fokus terkelola meliputi:

- 1) Meningkatkan fleksibilitas kognitif dalam menghadapi variasi tugas.
- 2) Membantu siswa beradaptasi dengan perubahan instruksi guru.
- 3) Mendukung respons cepat terhadap stimulus pembelajaran.
- 4) Mengoptimalkan pemrosesan berbagai sumber informasi (teks, visual, audio).

Dengan demikian, dalam kondisi yang terkelola, pergantian fokus bukanlah gangguan, melainkan bagian dari strategi kognitif adaptif.

b) Dampak Negatif Pergantian Fokus

Sebaliknya, apabila pergantian fokus terjadi secara berlebihan dan tidak terkontrol, maka dapat menimbulkan dampak

negatif terhadap proses belajar. Martin dkk., (2025, hal. 3437–3438) menyimpulkan bahwa distraksi digital berhubungan dengan penurunan performa akademik dan gangguan perhatian berkelanjutan. Selain itu, penelitian Deng dkk., (2024, hal. 23957) menemukan bahwa *multitasking* yang tidak diimbangi regulasi diri menyebabkan kualitas pemrosesan informasi menjadi lebih rendah. Dampak negatif pergantian fokus tidak terkelola meliputi:

- 1) Menurunnya konsentrasi belajar.
- 2) Terhambatnya pemahaman mendalam terhadap materi.
- 3) Meningkatnya kesalahan dalam penyelesaian tugas.
- 4) Penurunan hasil belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan temuan penelitian terbaru, perilaku pergantian fokus memiliki implikasi ganda dalam pembelajaran. Pergantian fokus yang terkontrol dapat meningkatkan fleksibilitas kognitif dan performa akademik, sedangkan pergantian fokus yang tidak terkelola berpotensi menimbulkan distraksi dan penurunan kualitas belajar. Oleh karena itu, dalam pembelajaran berbasis teknologi seperti penggunaan media digital interaktif, diperlukan pengelolaan stimulus yang tepat serta penguatan regulasi diri siswa untuk memaksimalkan dampak positif dan meminimalkan dampak negatif.

2. Pergantian Fokus (*Attention Switching*)

a. Perhatian (*Attention*)

Attention artinya perhatian. Perhatian menentukan sejauh mana siswa mampu menangkap, mengolah, dan memahami materi yang diberikan oleh guru. Tanpa perhatian yang cukup, pembelajaran sulit berlangsung secara efektif karena informasi yang diperoleh tidak dapat diproses secara mendalam oleh mereka. Thao dkk., (2024, hal. 1) menyatakan perhatian siswa dalam proses pembelajaran sering mengalami penurunan akibat berbagai bentuk distraksi yang muncul selama kegiatan belajar berlangsung dan penilaian perhatian yang dilakukan secara konvensional cenderung subjektif serta dipengaruhi oleh keterbatasan observasi guru.

Perhatian juga merupakan pintu masuk menuju informasi dalam pembelajaran. Tetapi banyak hal yang belum kita ketahui cara siswa memperhatikan dikelas. Perhatian siswa merupakan aspek penting yang perlu dikelola dalam pembelajaran karena perhatian berfungsi sebagai jembatan antara aktivitas belajar dan pemahaman konsep, sehingga pengaturan perhatian yang tepat dapat mendukung efektivitas proses belajar di kelas (Keller dkk., 2020, hal. 1–4).

b. Pergantian (*Switching*)

Switching artinya pergantian. Pergantian atau *switching* dalam *attention switching* merujuk pada proses berpindahnya

perhatian dari satu stimulus, tugas, atau aktivitas ke stimulus, tugas, atau aktivitas lainnya. Pergantian perhatian ini dapat terjadi secara disengaja maupun tidak disengaja (Solso dkk., 2008, hal. 214).

Dalam pembelajaran, pergantian perhatian dipengaruhi oleh tujuan belajar, kebutuhan siswa, serta karakteristik rangsangan yang diterima. Pergantian yang terjadi secara terkontrol dapat membantu siswa menyesuaikan diri dengan dinamika kegiatan belajar, namun pergantian yang terjadi terlalu sering dan tidak terkelola dengan baik dapat mengganggu konsentrasi serta alur berpikir siswa. Secara psikologi kognitif, kondisi ini membuat peserta didik lebih sering mengalami *attention switching* (pergantian fokus) sehingga proses membangun representasi makna teks menjadi dangkal dan tidak stabil (Santrock, 2017, hal. 326).

c. Fokus

Fokus adalah kondisi saat perhatian siswa diarahkan secara terpusat, stabil, dan berkelanjutan pada satu aktivitas atau materi pembelajaran tertentu. Fokus menunjukkan kemampuan siswa untuk mempertahankan perhatian secara konsisten serta mengeliminasi gangguan baik yang berasal dari lingkungan maupun dari pikiran sendiri (Santrock, 2017, hal. 322)

Desmita (2017, hal. 96) menyatakan bahwa siswa sekolah dasar, kemampuan fokusnya masih berada dalam tahap perkembangan sehingga mereka cenderung mudah teralih oleh rangsangan visual, suara, dan aktivitas di sekitar kelas. Kondisi ini menyebabkan perhatian sering mengalami penurunan akibat berbagai bentuk distraksi yang muncul selama pembelajaran berlangsung

d. *Attention Switching* (pergantian fokus)

Attention Switching artinya pergantian perhatian atau pergantian fokus. *Attention switching* diartikan sebagai beralihnya perhatian siswa dari materi pembelajaran utama ke stimulus lain yang dinilai lebih menarik atau menonjol, seperti bunyi di lingkungan kelas, animasi pada media pembelajaran, warna yang mencolok, aktivitas teman sebaya, maupun notifikasi dari perangkat digital. Peralihan perhatian tersebut dapat berlangsung baik secara sadar maupun tanpa disadari oleh siswa (Solso dkk., 2008, hal. 214).

Pergantian fokus (*attention switching*) adalah kemampuan kognitif untuk mengalihkan perhatian dari suatu pandangan ke pandangan yang lain. Kemampuan ini termasuk dalam fungsi pengendalian kognitif otak yang berperan dalam membantu individu menyesuaikan diri terhadap tuntutan lingkungan yang terus berubah.

Attention switching dapat bersifat adaptif ketika berlangsung secara terkontrol dan mendukung kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri terhadap perubahan kegiatan pembelajaran. Adaptif berarti kemampuan siswa untuk merespons perubahan aktivitas belajar dengan tepat, seperti beralih dari mendengarkan penjelasan guru ke mengerjakan tugas tanpa kehilangan fokus atau tujuan pembelajaran. Sifat adaptif menunjukkan bahwa penyesuaian yang terjadi bersifat membantu, bukan mengganggu, sehingga mendukung proses belajar secara optimal. Sebaliknya, apabila terjadi secara berulang dan tidak terkelola dengan baik, *attention switching* dapat menjadi gangguan perhatian yang menyebabkan penurunan konsentrasi, pemahaman materi, serta efektivitas proses belajar (Santrock, 2017, hal. 329)

Sugarni & Yuniarni (2023, hal. 32–33) menyatakan pergantian fokus adalah individu yang memiliki kemampuan untuk mengalihkan perhatian dari satu rangsangan ke rangsangan lain. Perhatian berkaitan dengan kemampuan siswa untuk mempertahankan fokus secara konsisten terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sekaligus mengeliminasi gangguan baik dari lingkungan maupun dari pikiran sendiri (Rezky Palenza & Nirwana, 2025, hal. 169).

Dalam pembelajaran, perhatian menentukan sejauh mana siswa mampu menangkap, mengolah, dan memahami materi yang

diberikan oleh guru. Tanpa perhatian yang cukup, pembelajaran sulit berlangsung secara efektif karena informasi yang diperoleh tidak dapat diproses secara mendalam oleh mereka. Pergeseran pergantian fokus ini dipengaruhi oleh tujuan, kebutuhan, serta karakteristik rangsangan yang diterima, sehingga perhatian dapat berubah secara cepat dalam situasi tertentu. Secara psikologi kognitif, kondisi ini membuat peserta didik lebih sering mengalami *attention switching* (pergantian fokus) sehingga proses membangun representasi makna teks menjadi dangkal dan tidak stabil (Cao dkk., 2024, hal. 2)

Putri & Rahmawati (2023, hal. 58) menyatakan lingkungan belajar yang kaya akan rangsangan suara dan visual sering kali memicu peralihan perhatian pada siswa sekolah dasar. Dampaknya, daya konsentrasi tidak lagi utuh melainkan terbagi-bagi, yang pada akhirnya memicu penurunan kualitas pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan. Kemampuan memusatkan perhatian masih berada dalam tahap perkembangan pada siswa. Siswa cenderung mudah teralihkan oleh rangsangan visual, suara, maupun aktivitas di sekitarnya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *attention switching* atau pergantian fokus merupakan kemampuan kognitif siswa untuk mengalihkan perhatian dari satu stimulus atau aktivitas pembelajaran ke stimulus atau aktivitas lainnya. *Attention*

switching berkaitan erat dengan perhatian dan fokus, di mana perhatian berfungsi sebagai pintu masuk informasi dalam pembelajaran, sedangkan fokus menunjukkan kemampuan siswa untuk mempertahankan perhatian secara terpusat dan berkelanjutan pada materi yang dipelajari.

3. Perilaku Pergantian Fokus dalam Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang berlangsung dalam situasi kelas pada jenjang dan tingkat tertentu. Di dalam kelas, siswa terlibat dalam berbagai aktivitas belajar seperti mendengarkan penjelasan guru, membaca materi, mengerjakan tugas, berdiskusi, serta merespons pertanyaan. Seluruh aktivitas tersebut menuntut keterlibatan mental dan konsentrasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Lai & Chang, 2020, hal. 2–3).

Sejalan dengan paparan diatas, Santrock (2011, hal. 260) menjelaskan perhatian menjadi faktor kunci bagi keberhasilan belajar. Idealnya, siswa dapat berkonsentrasi pada materi yang diberikan secara berkelanjutan. Meski demikian pada kenyataannya, tidak seluruh siswa memiliki ketahanan yang sama dalam mempertahankan fokus mereka sepanjang jam pelajaran. Ketidakstabilan perhatian dalam aktivitas kelas sering kali terlihat ketika siswa lebih tertarik pada rangsangan luar seperti animasi atau suasana lingkungan ketimbang materi utama.

Perilaku pergantian fokus dalam pembelajaran merupakan kondisi ketika perhatian siswa berpindah dari materi pembelajaran yang menjadi tujuan

utama kegiatan belajar ke stimulus lain yang bersifat sekunder atau kurang relevan. Pergeseran perhatian ini dapat dipicu oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan belajar. Dalam *teori multimedia learning*, Mayer (2014, hal. 89) penggunaan elemen visual dan audio dalam pembelajaran harus disusun secara tepat agar tidak menimbulkan distraksi. Dalam konteks pembelajaran menggunakan media digital seperti IFP (*Interactive Flat Panel*), teori Mayer menunjukkan bahwa: Elemen visual dan audio yang berlebihan dalam media pembelajaran dapat menyebabkan perhatian siswa teralihkan dari materi utama ke stimulus lain yang kurang relevan.

Menurut Santrock (2011), perhatian adalah proses pemusatan sumber daya mental pada informasi tertentu, sementara mengabaikan informasi lainnya. Dalam pembelajaran, perhatian berperan penting sebagai tahap awal dalam menerima dan mengolah informasi. Lebih lanjut, Mayer (2014) menyatakan bahwa proses pembelajaran yang efektif terjadi ketika informasi dapat diproses secara aktif melalui sistem kognitif. Akan tetapi, jika perhatian siswa terganggu oleh berbagai stimulus, maka informasi yang diterima tidak dapat diproses secara mendalam, sehingga pemahaman menjadi kurang optimal.

Selain itu, perilaku pergantian fokus juga tampak ketika siswa lebih memperhatikan aspek tampilan media pembelajaran dibandingkan dengan isi materi yang disajikan. Desain media yang terlalu kompleks, penggunaan animasi berlebihan, atau kombinasi warna dan suara yang tidak tepat dapat

mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran yang sebenarnya. Kondisi ini menyebabkan siswa lebih terfokus pada pengalaman visual atau hiburan yang ditawarkan media, bukan pada proses pemahaman konsep. Akibatnya, pembelajaran cenderung bersifat dangkal dan kurang bermakna (Sweller, 2011).

Perilaku pergantian fokus juga dapat memengaruhi keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Siswa yang mudah terdistraksi cenderung kurang berpartisipasi dalam diskusi, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan mengalami kesulitan dalam mengikuti alur pembelajaran dari awal hingga akhir. Hal ini menunjukkan bahwa pengelolaan perhatian siswa menjadi aspek penting dalam perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, terutama pada pembelajaran yang memanfaatkan media digital interaktif. Oleh karena itu, diperlukan desain pembelajaran yang mampu meminimalkan distraksi dan membantu siswa mempertahankan fokus agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif dan bermakna (Diamond, 2013).

a) Indikator Perilaku Pergantian Fokus dalam Pembelajaran

Perilaku pergantian fokus dalam pembelajaran merupakan kondisi ketika perhatian siswa berpindah dari materi utama yang sedang dipelajari ke stimulus lain yang kurang relevan. Pergantian fokus ini dapat terjadi karena keterbatasan kemampuan siswa dalam mengontrol perhatian, adanya rangsangan dari lingkungan belajar, serta penggunaan multimedia yang memuat berbagai elemen visual dan audio yang menarik.

Menurut (Diamond, 2013), kemampuan dalam mengontrol perhatian merupakan bagian dari fungsi eksekutif yang berperan dalam mengarahkan, mempertahankan, dan mengalihkan fokus secara tepat. Sementara itu, (Mayer, 2014) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat menimbulkan distraksi apabila tidak dirancang dengan baik, sehingga perhatian siswa dapat teralihkan dari materi utama. Selain itu, Santrock (2011) menyatakan bahwa perhatian merupakan faktor penting dalam proses belajar karena berpengaruh terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Berdasarkan ketiga teori tersebut, indikator perilaku pergantian fokus dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. 1 Indikator Perilaku Pergantian Fokus dalam Pembelajaran

No	Indikator	Deskripsi
1	Perpindahan perhatian dari materi utama ke stimulus lain	Siswa mengalihkan perhatian dari materi pembelajaran ke hal lain yang kurang relevan seperti lingkungan, teman, atau tampilan multimedia
2	Kesulitan mempertahankan perhatian secara berkelanjutan	Siswa tidak mampu menjaga fokus dalam waktu lama dan mudah terdistraksi selama pembelajaran
3	Respons terhadap stimulus yang tidak relevan	Siswa lebih tertarik pada elemen visual atau audio seperti animasi, warna, dan

		suara dibandingkan isi materi
4	Kesulitan mengendalikan distraksi dan kembali fokus	Siswa mengalami kesulitan dalam mengontrol gangguan perhatian dan membutuhkan waktu untuk kembali fokus
5	Ketidakkonsistenan dalam mengikuti alur pembelajaran	Siswa tidak mengikuti pembelajaran secara utuh sehingga sering kehilangan informasi penting
6	Penurunan keterlibatan dalam proses pembelajaran	Siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar seperti tidak memperhatikan, tidak berpartisipasi, dan kurang merespons pembelajaran
7	Perilaku menyimpang akibat kehilangan fokus	Siswa menunjukkan perilaku seperti sibuk sendiri, berbicara di luar konteks pembelajaran, atau mengganggu teman di sekitarnya

Berdasarkan teori tersebut, dalam penelitian ini perilaku pergantian fokus siswa diamati pada saat siswa berpindah perhatian dari buku ke IFP (*Interactive Flat Panel*) maupun dari IFP (*Interactive Flat Panel*) ke buku, serta bagaimana siswa merespons perubahan tersebut selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator pergantian fokus dalam penelitian ini meliputi:

Tabel 2. 2 Indikator Pergantian Fokus Siswa (Buku - IFP)

No	Aspek Pergantian Fokus	Indikator	Deskripsi Yang Diamati	Dasar Teori
1	Perpindahan fokus antar media	Perpindahan perhatian dari buku ke IFP atau sebaliknya	Siswa mengalihkan perhatian dari buku ke tampilan IFP atau dari IFP kembali ke buku saat pembelajaran berlangsung	Diamond (2013)
2	Ketahanan fokus	Kemampuan mempertahankan perhatian saat pergantian media	Siswa tetap fokus pada materi meskipun terjadi perpindahan dari buku ke IFP atau sebaliknya	Santrock (2011)
3	Respons terhadap multimedia	Ketertarikan pada tampilan visual dan audio	Siswa lebih memperhatikan animasi, warna, atau suara pada IFP dibandingkan isi materi	Mayer (2014)
4	Kontrol perhatian	Kemampuan mengendalikan distraksi	Siswa mampu atau tidak mampu mengontrol gangguan dari tampilan multimedia maupun lingkungan sekitar	Diamond (2013)

5	Kembali fokus	Kemampuan kembali ke materi utama	Siswa dapat kembali fokus pada materi setelah perhatian teralihkan	Diamond (2013)
6	Konsistensi mengikuti pembelajaran	Mengikuti alur pembelajaran	Siswa mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir tanpa kehilangan bagian penting	Santrock (2011)
7	Perilaku akibat kehilangan fokus	Perilaku menyimpang saat pembelajaran	Siswa menunjukkan perilaku seperti sibuk sendiri, berbicara di luar konteks, atau mengganggu teman	Santrock (2011)
8	Keterlibatan siswa	Partisipasi dalam pembelajaran	Siswa aktif atau pasif dalam bertanya, menjawab, dan memperhatikan saat pembelajaran berlangsung	Santrock (2011)

Tabel ini menggambarkan indikator perilaku pergantian fokus siswa yang diamati pada saat terjadi perpindahan perhatian dari buku ke multimedia IFP (*Interactive Flat Panel*) maupun sebaliknya, yang disusun berdasarkan teori kontrol perhatian, multimedia learning, dan psikologi pendidikan.

4. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Pembelajaran sebagai suatu proses interaksi antara guru dan siswa dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan, termasuk di Sekolah Dasar (Djamarah & Zain, 2018, hal. 12). Proses ini berlangsung di berbagai tingkat kelas sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik (Uno, 2020, hal. 45). Salah satu jenjang yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah kelas V Sekolah Dasar.

Jenjang kelas V menandai tahap akhir masa sekolah dasar di mana pertumbuhan kognitif dan emosional siswa menjadi lebih menantang (Desmita, 2017, hal. 78). Selain harus menguasai materi yang semakin mendalam, siswa di fase ini juga diharapkan mampu mengatur fokus secara mandiri demi kelancaran proses pembelajaran di kelas (Piaget, 2002, hal. 56). Berdasarkan hal tersebut, penting untuk memahami karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar sebagai dasar dalam menganalisis perilaku yang muncul selama kegiatan pembelajaran.

Setiap anak merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lain (Susanto, 2016, hal. 33). Perbedaan tersebut tampak pada kemampuan kognitif, minat, gaya belajar, latar belakang pengalaman, serta perkembangan sosial dan emosionalnya (Desmita, 2017, hal. 82). Tidak ada dua anak yang memiliki cara berpikir, cara memahami informasi, maupun cara mempertahankan perhatian yang benar-benar sama. Keunikan ini menjadi dasar penting dalam proses pembelajaran, karena

strategi dan media yang digunakan guru perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Mulyasa, 2019, hal. 64).

Keunikan individu yang berpadu dengan karakteristik perkembangan tersebut menyebabkan setiap siswa memiliki tingkat kemampuan perhatian yang berbeda-beda. Kondisi ini juga menjadikan siswa kelas V relatif rentan mengalami pergantian fokus, terutama ketika pembelajaran menggunakan media yang kaya akan stimulus seperti penggunaa media IFP (*Interactive Flat Panel*). Oleh karena itu, pemahaman terhadap keunikan dan karakteristik siswa menjadi landasan penting dalam merancang pembelajaran yang mampu menjaga perhatian tetap terarah pada tujuan pembelajaran (Pakpahan & Saragih, 2022).

Karakteristik siswa merupakan ciri khusus yang dimiliki oleh masing-masing siswa, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari kelompok, yang perlu menjadi pertimbangan dalam proses pengorganisasian pembelajaran (Hidayatulloh dkk., 2023, hal. 127).

Pemahaman terhadap karakteristik ini penting agar strategi dan media yang digunakan guru sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Teori Jean Piaget dalam Angraeni dkk., (2023, hal. 635) menyatakan siswa kelas V Sekolah Dasar umumnya berada pada rentang usia 10–11 tahun. Pada usia tersebut, mereka masih berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap perkembangan kognitif di mana anak mulai mampu berpikir logis terhadap objek-objek nyata, tetapi masih terbatas pada hal-hal yang bersifat konkret.

Pada tahap ini, siswa mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis, namun masih sangat bergantung pada objek konkret dan rangsangan visual. Beberapa karakteristik utama siswa kelas V antara lain mudah tertarik pada hal-hal baru yang menarik secara visual, memiliki rentang perhatian yang belum stabil dalam waktu lama, cenderung cepat merasa bosan apabila pembelajaran berlangsung secara monoton, serta lebih responsif terhadap media pembelajaran berbasis visual dan audio.

Berdasarkan tahap perkembangan kognitif operasional konkret Jean Piaget (Angraeni dkk., 2023) serta karakteristik siswa dalam proses pembelajaran (Hidayatulloh dkk., 2023) siswa kelas V memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

a. Berada pada tahap operasional konkret:

Siswa mulai mampu berpikir logis, tetapi pemikirannya masih terbatas pada objek atau situasi yang bersifat nyata dan konkret.

b. Mampu memahami hubungan sebab akibat sederhana:

Mereka mulai dapat menarik kesimpulan logis, namun masih membutuhkan contoh yang jelas dan nyata.

c. Sangat tertarik pada stimulus visual dan hal-hal baru:

Warna, gambar, animasi, dan media yang menarik secara visual mudah memusatkan perhatian mereka.

d. Rentang perhatian belum stabil dalam waktu lama:

Konsentrasi siswa kelas V masih mudah berubah, terutama jika pembelajaran berlangsung monoton atau kurang variatif.

e. Cenderung cepat merasa bosan:

Pembelajaran yang tidak melibatkan aktivitas atau variasi media dapat menyebabkan siswa kehilangan fokus.

f. Responsif terhadap media berbasis visual dan audio:

Penggunaan video, gambar interaktif, dan suara dapat meningkatkan minat belajar, namun juga berpotensi menimbulkan distraksi.

g. Rentan mengalami pergantian fokus:

Banyaknya rangsangan dalam pembelajaran, khususnya pada media digital, dapat mengalihkan perhatian siswa dari materi inti ke stimulus yang lebih menarik secara visual atau suara.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar menuntut kemampuan siswa dalam memusatkan dan mempertahankan perhatian agar proses belajar berjalan efektif. Akan tetapi, karakteristik perkembangan siswa yang masih berada pada tahap operasional konkret menyebabkan perhatian mereka belum sepenuhnya stabil dan masih sangat dipengaruhi oleh stimulus yang bersifat visual maupun audio.

Kondisi ini membuat siswa kelas V rentan mengalami perilaku pergantian fokus, terutama ketika pembelajaran melibatkan media yang kaya akan rangsangan. Pergantian fokus yang terjadi secara berulang dapat menghambat pemahaman materi serta menurunkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pemahaman terhadap karakteristik siswa menjadi dasar penting dalam merancang strategi dan media pembelajaran yang mampu menjaga perhatian siswa tetap terarah pada materi inti.

5. Media Digital dalam Pembelajaran

a) Multimedia

Perkembangan teknologi saat ini membawa perubahan dalam proses pembelajaran di sekolah. Jika sebelumnya pembelajaran lebih banyak menggunakan buku dan papan tulis, sekarang guru juga dapat memanfaatkan berbagai multimedia untuk membantu menyampaikan materi. Multimedia menjadi salah satu alat yang dapat mendukung proses belajar agar lebih menarik dan tidak membosankan (Arsyad, 2017, hal. 24).

Penggunaan multimedia seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, animasi, dan aplikasi belajar dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi. Tampilan gambar, warna, dan suara membuat pembelajaran terasa lebih nyata dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Akan tetapi, penggunaan multimedia juga perlu diperhatikan. Banyaknya gambar, animasi, dan suara yang muncul dapat menarik perhatian siswa, tetapi juga berpotensi mengalihkan fokus mereka dari materi utama. Oleh karena itu, penting untuk memahami apa itu multimedia dalam pembelajaran serta bagaimana penggunaannya dapat memengaruhi perhatian siswa (Munir, 2015, hal. 72).

Arsyad (2017, hal. 89) juga menyatakan dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai media untuk membantu menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran digunakan agar materi lebih mudah dipahami, menarik, dan tidak membosankan. Salah satu media

yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah multimedia. Multimedia adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang menggunakan perangkat elektronik untuk menyajikan informasi dalam bentuk visual, audio, dan audiovisual.

Multimedia digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan multimedia memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih variatif serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar (Munir, 2015, hal. 58).

Lukma & Nurjanah (2023, hal. 16) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran digital adalah perpaduan antara penggunaan teknologi dalam bentuk software guna menyalurkan informasi/pengetahuan kepada peserta didik agar peserta didik menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan lebih mudah, tanpa terkendala ruang dan waktu serta sesuai dengan kenyataan dilapangan.

Multimedia menjadi alternatif yang banyak dimanfaatkan karena mampu menampilkan gambar, suara, video, dan animasi secara bersamaan. Penggunaan media ini dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan interaktif. Oleh karena itu, multimedia memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di kelas (Arsyad, 2017, hal. 28).

Penggunaan multimedia di sekolah dasar merupakan bagian dari transformasi digital pendidikan yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Multimedia dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa. Dengan memadukan unsur visual, audio, dan audiovisual, multimedia mampu menyajikan informasi secara lebih konkret sehingga membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami (Mayer, 2014, hal. 3–5).

Selain itu, menurut Mayer penggunaan multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Tampilan yang menarik seperti gambar, video, dan animasi dapat menumbuhkan minat siswa untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran. Hal ini karena siswa lebih mudah memahami informasi yang disajikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya melalui teks saja.

Akan tetapi, penggunaan multimedia juga memerlukan perencanaan yang tepat. Jika multimedia digunakan secara berlebihan atau tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka dapat menimbulkan distraksi yang menyebabkan perhatian siswa menjadi teralihkan. Elemen seperti animasi berlebihan, suara tambahan, dan tampilan yang terlalu kompleks dapat mengganggu proses pemahaman siswa (Mayer, 2014, hal. 89–97). Dengan demikian, multimedia memiliki peran penting dalam menciptakan

pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermakna, selama penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia digital memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Perkembangan teknologi mendorong guru untuk memanfaatkan media digital seperti video, animasi, presentasi interaktif, dan aplikasi pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Multimedia mampu menyajikan materi dalam bentuk visual, audio, maupun audiovisual sehingga dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret sesuai dengan tahap perkembangannya. Agar pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat dipahami secara menyeluruh, maka perlu dikaji lebih lanjut mengenai komponen multimedia, fungsi multimedia dalam pembelajaran, serta jenis multimedia yang dapat digunakan sebagai media pendukung proses belajar mengajar.

1) Komponen Multimedia

Munir (2015, hal. 16), komponen multimedia terdiri atas beberapa unsur yang dipadukan dalam satu media pembelajaran, yaitu teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas. Teks digunakan untuk menyampaikan informasi tertulis, gambar berfungsi memperjelas objek, audio memberikan penjelasan suara, video menampilkan gerak nyata, animasi memperlihatkan proses secara

dinamis, sedangkan interaktivitas memungkinkan pengguna berpartisipasi langsung dalam pembelajaran.

2) Fungsi Multimedia dalam Pembelajaran

Arsyad (2017, hal. 28) menyatakan bahwa multimedia berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih menarik, memperjelas konsep abstrak, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta membantu siswa memahami materi melalui kombinasi unsur visual dan audio. Multimedia juga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan variatif

3) Jenis Multimedia

Menurut Munir (2015, hlm. 21), jenis multimedia dibedakan menjadi dua, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif.

a. Multimedia Linear

Multimedia linear adalah jenis multimedia yang berjalan secara berurutan dan tidak memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mengontrol jalannya media. Pengguna hanya melihat atau mendengarkan isi media dari awal sampai akhir. Contoh multimedia linear yaitu video pembelajaran, film edukasi, televisi, dan presentasi otomatis.

b. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah jenis multimedia yang memberikan kesempatan kepada pengguna untuk berinteraksi, memilih menu, memberi respons, atau mengendalikan jalannya media sesuai

kebutuhan. Jenis ini memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Contohnya yaitu aplikasi pembelajaran, kuis digital, presentasi interaktif, permainan edukasi, serta *Interactive Flat Panel* (IFP).

b) IFP (*Interactive Flat Panel*)

1. IFP (*Interactive Flat Panel*) sebagai multimedia digital dalam pembelajaran

Seiring dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, berbagai perangkat digital mulai digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Salah satu perangkat yang dimanfaatkan adalah IFP (*Interactive Flat Panel*) . Perangkat ini merupakan layar sentuh berukuran besar yang dirancang untuk menunjang kegiatan pembelajaran secara interaktif.

Suryandari & Wakidah (2026, hal. 314) menyatakan IFP (*Interactive Flat Panel*) adalah perangkat layar sentuh interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menampilkan materi berbasis multimedia, menulis secara digital, serta melaksanakan aktivitas interaktif seperti diskusi dan kuis. Penggunaan IFP (*Interactive Flat Panel*) tidak hanya berfungsi sebagai pengganti papan tulis konvensional, tetapi juga sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kreatif. Melalui pemanfaatan teknologi ini, diharapkan proses

pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

IFP (*Interactive Flat Panel*) memungkinkan guru menampilkan materi dalam bentuk teks, gambar, video, maupun animasi secara langsung di layar, serta dapat dioperasikan dengan sentuhan tangan atau pena digital. Melalui fitur interaktif yang dimilikinya, siswa dapat terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar, seperti menulis, mengerjakan soal, atau memindahkan elemen pembelajaran yang ditampilkan pada layar (Hwang & Chen, 2021, hal. 214).

Fitur-fitur yang tersedia pada IFP (*Interactive Flat Panel*) memungkinkan guru menyajikan materi secara visual dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan tidak monoton. IFP (*Interactive Flat Panel*) media interaktif berupa layar sentuh dilengkapi resolusi tinggi (seperti *4K Ultra HD*), fitur anti-silau (*anti-glare*), dan kemampuan kolaborasi *multi-touch* hingga 20 titik (Hidayat & Musnandar, 2026, hal. 138). Keunggulan IFP (*Interactive Flat Panel*) dalam pembelajaran antara lain: menyajikan materi secara visual dan audio, mendukung pembelajaran interaktif, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dan memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran.

IFP (*Interactive Flat Panel*) memiliki beragam fungsi yang membuatnya menjadi alat teknologi yang sangat bermanfaat dalam lingkungan pendidikan. Riyadi dkk (2024, hal. 332) menyatakan IFP

(*Interactive Flat Panel*) memiliki fungsi utama yaitu sebagai media interaktif yang memungkinkan pengguna menulis, menggambar, serta memanipulasi konten secara langsung di layar melalui sentuhan tangan atau stylus. Selain sebagai papan tulis interaktif, IFP (*Interactive Flat Panel*) juga berfungsi sebagai alat multimedia yang handal. Berkat kemampuannya menampilkan video, gambar, teks, dan animasi dalam satu layar, IFP (*Interactive Flat Panel*) mempermudah pengguna menyajikan informasi secara lebih visual dan menarik. Penggunaan IFP (*Interactive Flat Panel*) dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Oleh karena itu, penting untuk memahami pengertian, fungsi, serta peran IFP dalam mendukung proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa IFP (*Interactive Flat Panel*) merupakan multimedia digital yang mampu mendukung pembelajaran menjadi lebih interaktif, variatif, dan menarik. Melalui tampilan teks, gambar, video, serta animasi yang disajikan dalam satu layar, IFP membantu guru menjelaskan materi secara lebih jelas dan konkret. Fitur sentuh dan kemampuan interaktifnya juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Di sisi lain, banyaknya stimulus visual dan audio yang ditampilkan melalui IFP dapat memengaruhi perhatian siswa. Tampilan yang menarik memang dapat meningkatkan minat dan

motivasi belajar, tetapi juga berpotensi mengalihkan fokus siswa dari materi inti apabila tidak digunakan secara terarah. Hal ini menjadi penting untuk diperhatikan, terutama pada siswa kelas V yang memiliki rentang perhatian yang belum stabil.

Oleh karena itu, penggunaan IFP (*Interactive Flat Panel*) dalam pembelajaran perlu dirancang secara bijak agar tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka mempertahankan fokus pada tujuan pembelajaran. Dengan pengelolaan yang tepat, IFP (*Interactive Flat Panel*) dapat menjadi media yang efektif tanpa menimbulkan distraksi yang berlebihan.

6. Penggunaan IFP (*Interactive Flat Panel*) di Sekolah Dasar

Pemanfaatan IFP (*Interactive Flat Panel*) di SD merupakan langkah nyata transformasi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Keunggulan visual dan fitur interaktifnya memungkinkan guru mengajar secara variatif sekaligus mengajak siswa terlibat langsung. Hal ini mendorong perlunya analisis lebih dalam mengenai efektivitas penggunaan IFP terhadap tingkat perhatian dan keterlibatan siswa selama proses belajar di kelas (Hwang & Chen, 2021, hal. 216)

Lebih lanjut (Hwang & Chen, 2021, hal. 217) menyatakan di tingkat sekolah dasar, IFP tidak hanya menampilkan materi pelajaran, tetapi juga menciptakan pembelajaran interaktif melalui layar sentuh responsif dan visual menarik. Guru bisa menyajikan konten secara variatif, sementara siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, penting untuk

memahami bagaimana penggunaan IFP diterapkan di Sekolah Dasar serta dampaknya terhadap proses pembelajaran dan perhatian siswa di kelas.

Media ini mendukung pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik sekaligus, sehingga sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar (Maghfira Aulia dkk., 2025, hal. 218). Penggunaan IFP (*Interactive Flat Panel*) di sekolah dasar bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Akan tetapi, jika penyajian materi terlalu banyak animasi, warna, atau perpindahan tampilan layar yang cepat, siswa dapat mengalami kelebihan stimulus yang memicu terjadinya pergantian fokus.

Penggunaan IFP juga membantu guru menjelaskan konsep yang sulit menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Tampilan visual dan audiovisual yang menarik dapat mempermudah pemahaman serta membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan (Riyadi & Ningsih, 2025, hal. 6)

Akan tetapi, penggunaan IFP perlu dilakukan secara bijak dan terkontrol. Jika penyajian materi terlalu banyak memuat animasi, warna yang mencolok, efek suara, atau perpindahan tampilan layar yang terlalu cepat, siswa dapat mengalami kelebihan stimulus. Kondisi tersebut berpotensi mengalihkan perhatian siswa dari materi utama yang sedang dipelajari. Alih-alih meningkatkan fokus, tampilan yang terlalu ramai justru dapat memicu terjadinya pergantian fokus, terutama pada siswa kelas V yang rentang perhatiannya masih belum stabil (Cao dkk., 2024, hal. 4).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan IFP (*Interactive Flat Panel*) di Sekolah Dasar merupakan bagian dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital. IFP mampu membantu guru menyampaikan materi secara lebih variatif, menarik, dan mudah dipahami. Fitur visual dan interaktif yang dimilikinya juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar serta mendukung berbagai gaya belajar.

Di sisi lain, penggunaan IFP perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Penyajian materi yang terlalu banyak memuat animasi, warna mencolok, atau perpindahan tampilan yang cepat dapat menimbulkan kelebihan stimulus. Kondisi ini berpotensi mengalihkan perhatian siswa dan memicu terjadinya pergantian fokus, terutama pada siswa sekolah dasar yang rentang perhatiannya belum stabil. Dengan demikian, efektivitas penggunaan IFP dalam pembelajaran sangat bergantung pada cara guru mengelolanya. Apabila digunakan secara tepat dan terarah, IFP dapat menjadi media yang mendukung peningkatan perhatian dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar di kelas.

7. Kelebihan dan kekurangan IFP (*Interactive Flat Panel*)

IFP (*Interactive Flat Panel*) sebagai multimedia dalam pembelajaran memiliki berbagai potensi dalam mendukung proses belajar mengajar di kelas. Penggunaannya mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, variatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Melalui fitur layar sentuh, tampilan visual berkualitas tinggi, serta dukungan

multimedia, IFP (*Interactive Flat Panel*) dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Riyadi & Ningsih, 2025, hal. 5).

Walaupun demikian, penggunaan IFP (*Interactive Flat Panel*) juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Tidak semua dampak yang ditimbulkan bersifat positif. Oleh karena itu, penting untuk melihat IFP tidak hanya dari sisi kelebihan, tetapi juga dari sisi kekurangannya agar penggunaannya di kelas dapat dilakukan secara tepat dan seimbang. Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan IFP (*Interactive Flat Panel*) menurut (Riyadi & Ningsih, 2025, hlm. 7). dalam pembelajaran:

1. Kelebihan

IFP (*Interactive Flat Panel*) memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran. IFP (*Interactive Flat Panel*) mampu menampilkan materi dalam bentuk teks, gambar, video, dan animasi secara bersamaan sehingga penjelasan guru menjadi lebih jelas dan menarik. Kedua, adanya fitur layar sentuh memungkinkan siswa ikut berpartisipasi langsung, misalnya dengan menulis atau mengerjakan soal di layar. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Selain itu, penggunaan IFP (*Interactive Flat Panel*) dapat membantu guru menjelaskan materi yang sulit menjadi lebih konkret, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan contoh nyata dan tampilan visual. Suasana kelas juga menjadi lebih hidup karena pembelajaran tidak hanya berpusat pada penjelasan lisan guru.

2. Kekurangan

Di samping kelebihanannya, IFP (*Interactive Flat Panel*) juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah biaya pengadaan dan perawatan yang cukup besar. Selain itu, penggunaan IFP (*Interactive Flat Panel*) sangat bergantung pada listrik dan kondisi perangkat. Jika terjadi gangguan teknis, proses pembelajaran dapat terhambat.

Kekurangan lainnya berkaitan dengan perhatian siswa. Tampilan yang terlalu banyak animasi, warna mencolok, atau efek suara dapat membuat siswa lebih tertarik pada tampilan dibandingkan pada materi yang sedang dipelajari. Jika tidak digunakan dengan tepat, hal ini dapat menyebabkan siswa mengalami pergantian fokus dan kesulitan mempertahankan konsentrasi.

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa IFP (*Interactive Flat Panel*) memiliki kelebihan dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan variatif. IFP (*Interactive Flat Panel*) membantu guru menyajikan materi secara lebih jelas melalui kombinasi teks, gambar, video, dan animasi. Fitur layar sentuh juga memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar, sehingga partisipasi dan keaktifan siswa dapat meningkat.

Di sisi lain, IFP (*Interactive Flat Panel*) juga memiliki kekurangan yang perlu diperhatikan. Pengadaan dan perawatannya membutuhkan biaya yang tidak sedikit serta bergantung pada kondisi teknis dan ketersediaan listrik. Selain itu, tampilan yang terlalu banyak animasi atau

efek visual dapat mengalihkan perhatian siswa dan menyebabkan pergantian fokus. Oleh karena itu, penggunaan IFP (*Interactive Flat Panel*) perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran agar manfaatnya lebih dominan dibandingkan keterbatasannya.

8. Hubungan Media Digital IFP (*Interactive Flat Panel*) dengan Perilaku Pergantian Fokus Siswa

Penggunaan IFP (*Interactive Flat Panel*) sebagai multimedia di kelas tidak hanya membawa perubahan pada cara guru menyampaikan materi, tetapi juga berpengaruh pada cara siswa memperhatikan dan merespons pembelajaran. Multimedia yang kaya akan tampilan visual, animasi, warna, serta fitur interaktif tentu dapat menarik perhatian siswa dengan cepat. Akan tetapi, perhatian yang muncul belum tentu selalu bertahan dalam waktu yang lama (Cao dkk., 2024, hal. 5).

Menurut Riyadi & Ningsih (2025, hal 8) dalam pembelajaran di sekolah dasar, siswa masih berada pada tahap perkembangan yang rentang perhatiannya relatif terbatas dan mudah teralihkan. Oleh sebab itu, penggunaan IFP (*Interactive Flat Panel*) perlu dikaji lebih lanjut hubungannya dengan perilaku pergantian fokus siswa. Tampilan yang menarik dapat membantu meningkatkan keterlibatan, tetapi jika tidak dikelola dengan baik justru berpotensi menimbulkan distraksi.

IFP (*Interactive Flat Panel*) merupakan perangkat layar sentuh berukuran besar yang memungkinkan integrasi teks, gambar, video, animasi, serta interaksi langsung melalui sentuhan. Multimedia ini

mendukung pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik sekaligus, sehingga sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar (Maghfira Aulia dkk., 2025, hal. 218).

Di kelas V sekolah dasar, karakteristik siswa yang masih berada pada tahap operasional konkret menyebabkan mereka lebih responsif terhadap rangsangan visual yang mencolok, seperti animasi, warna, atau pergerakan tampilan pada layar IFP (*Interactive Flat Panel*). Kondisi ini dapat memicu perilaku pergantian fokus, yaitu berpindahnya perhatian siswa dari materi pembelajaran utama ke elemen visual atau audio lain yang dianggap lebih menarik.

Tampilan yang terlalu banyak variasi dapat membuat perhatian siswa mudah teralihkan. Akibatnya, mereka lebih fokus pada hal-hal yang menarik perhatian di layar dibandingkan pada isi materi yang sedang dipelajari. Jika kondisi ini berlangsung berulang kali, siswa akan kesulitan menjaga konsentrasi, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi kurang optimal (Cao dkk., 2024, hal. 6).

Hubungan media digital seperti IFP (*Interactive Flat Panel*) dengan perilaku pergantian fokus siswa juga dapat dilihat dalam konteks kebijakan pemerintah yang mendorong transformasi digital di bidang pendidikan. Program digitalisasi sekolah yang dicanangkan pemerintah, termasuk pada masa kepemimpinan Presiden Prabowo, bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi di kelas. Program ini menekankan pentingnya pemerataan akses perangkat digital agar proses

belajar mengajar menjadi lebih modern, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Dalam pelaksanaannya, distribusi dan pemanfaatan perangkat digital di berbagai daerah tentu tidak selalu berlangsung secara merata pada waktu yang bersamaan. Sekolah-sekolah di Pulau Jawa, misalnya, kemungkinan lebih cepat menerima dan mengimplementasikan perangkat digital dibandingkan dengan daerah lain seperti Kalimantan Barat, khususnya di wilayah Kabupaten Sintang. Perbedaan kondisi infrastruktur, jaringan internet, serta kesiapan sarana dan prasarana menjadi faktor yang dapat memengaruhi kecepatan penerapan program tersebut.

Kondisi ini juga berdampak pada kesiapan guru dan siswa dalam menggunakan media digital seperti IFP (*Interactive Flat Panel*). Sekolah yang lebih dulu terbiasa dengan perangkat digital mungkin memiliki pengalaman yang lebih matang dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi, termasuk dalam mengantisipasi terjadinya perilaku pergantian fokus siswa. Sebaliknya, di daerah yang baru mulai menerapkan media digital, proses adaptasi bisa memunculkan tantangan tersendiri, salah satunya dalam mengendalikan stimulus visual yang berlebihan agar tidak mengganggu konsentrasi siswa.

Dengan demikian, hubungan antara media digital IFP (*Interactive Flat Panel*) dan perilaku pergantian fokus siswa tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik siswa dan desain pembelajaran, tetapi juga oleh konteks kebijakan dan pemerataan fasilitas pendidikan di berbagai daerah. Hal ini

menunjukkan bahwa transformasi digital di sekolah perlu diiringi dengan pendampingan, pelatihan guru, serta pengelolaan penggunaan media yang tepat agar tujuan peningkatan kualitas pembelajaran dapat tercapai tanpa menimbulkan dampak negatif terhadap perhatian siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan IFP (*Interactive Flat Panel*) di kelas membawa dampak yang cukup besar terhadap proses pembelajaran, terutama terhadap cara siswa memusatkan perhatian. IFP (*Interactive Flat Panel*) mampu membuat pembelajaran lebih menarik melalui tampilan visual, animasi, warna, dan fitur interaktif yang memudahkan guru menjelaskan materi. Hal ini tentu dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Di sisi lain, siswa sekolah dasar, khususnya kelas V, masih memiliki rentang perhatian yang terbatas dan mudah teralih oleh rangsangan yang mencolok. Jika tampilan pada IFP (*Interactive Flat Panel*) terlalu ramai atau berlebihan, perhatian siswa dapat berpindah dari materi utama ke hal-hal yang lebih menarik secara visual. Pergantian fokus yang terjadi berulang kali dapat membuat siswa kesulitan mempertahankan konsentrasi dan akhirnya memengaruhi pemahaman mereka terhadap materi.

Selain dipengaruhi oleh karakteristik siswa dan cara guru mengelola pembelajaran, hubungan antara IFP (*Interactive Flat Panel*) dan perilaku pergantian fokus juga berkaitan dengan kebijakan digitalisasi pendidikan. Program pemerintah yang mendorong penggunaan teknologi di sekolah memang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun,

penerapannya di setiap daerah tidak selalu merata, seperti perbedaan antara sekolah di Pulau Jawa dan di Kalimantan Barat, termasuk di Sintang. Perbedaan fasilitas, infrastruktur, dan kesiapan sumber daya dapat memengaruhi bagaimana media digital digunakan dan dikelola di kelas.

Dengan demikian, penggunaan IFP (*Interactive Flat Panel*) perlu disertai pengelolaan yang tepat, pelatihan guru, serta penyesuaian dengan karakteristik siswa. Jika digunakan secara bijak dan terarah, IFP (*Interactive Flat Panel*) dapat menjadi alat yang mendukung pembelajaran. Sebaliknya, jika tidak dikelola dengan baik, media ini berpotensi memicu perilaku pergantian fokus yang dapat menghambat proses belajar siswa.

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka yang relevan yang dimaksud merupakan hasil penelitian yang diperoleh dari penelusuran yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian yang relevan bertujuan untuk mendukung dan menjadi landasan untuk penelitian yang akan dilakukan.

1. Hautekiet dkk., (2023) dengan judul “*Attentional Switching between Perception and Memory: Examining Asymmetrical Switch Costs*”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena perpindahan perhatian dalam tugas kognitif dan bertujuan menganalisis konsekuensi perpindahan tersebut terhadap pemrosesan informasi. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan analisis kinerja tugas dan perhitungan waktu respons untuk mengukur switch cost. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap

perpindahan perhatian menimbulkan beban kognitif tambahan yang menurunkan efisiensi dan kecepatan pemrosesan informasi. Temuan ini relevan dengan penelitian ini karena penggunaan IFP yang menghadirkan berbagai stimulus visual dan audio berpotensi memicu perpindahan fokus siswa kelas V sehingga memengaruhi efektivitas pemahaman materi.

2. Liebherr dkk., (2022) dengan berjudul “*Screen Time and Attention Subdomains in Children Aged 6 to 10 Years*”, Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan perangkat layar pada anak dan bertujuan mengkaji pengaruhnya terhadap subdomain perhatian. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan pengukuran intensitas screen time serta analisis hubungan menggunakan uji statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *screen time* dengan intensitas rendah dan konten relevan dapat mendukung perhatian, tetapi paparan berlebihan menurunkan performa kognitif anak. Penelitian ini relevan dengan penelitian ini karena IFP merupakan media berbasis layar yang jika tidak dikontrol durasi dan kompleksitasnya dapat memicu pergantian fokus siswa.
3. Lestari dkk., (2025) dengan judul “Dampak Overstimulasi Konten Digital Terhadap Pemusatan Perhatian Anak”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kekhawatiran terhadap paparan konten digital yang kaya stimulus dan bertujuan menganalisis dampaknya terhadap kemampuan mempertahankan perhatian anak. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan observasi dan pengukuran tingkat konsentrasi melalui instrumen tes perhatian. Hasilnya menunjukkan bahwa paparan visual dan audio yang

perpindahan perhatian menimbulkan beban kognitif tambahan yang menurunkan efisiensi dan kecepatan pemrosesan informasi. Temuan ini relevan dengan penelitian ini karena penggunaan IFP yang menghadirkan berbagai stimulus visual dan audio berpotensi memicu perpindahan fokus siswa kelas V sehingga memengaruhi efektivitas pemahaman materi.

2. Liebherr dkk., (2022) dengan berjudul “*Screen Time and Attention Subdomains in Children Aged 6 to 10 Years*”, Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan perangkat layar pada anak dan bertujuan mengkaji pengaruhnya terhadap subdomain perhatian. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan pengukuran intensitas screen time serta analisis hubungan menggunakan uji statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *screen time* dengan intensitas rendah dan konten relevan dapat mendukung perhatian, tetapi paparan berlebihan menurunkan performa kognitif anak. Penelitian ini relevan dengan penelitian ini karena IFP merupakan media berbasis layar yang jika tidak dikontrol durasi dan kompleksitasnya dapat memicu pergantian fokus siswa.
3. Lestari dkk., (2025) dengan judul “Dampak Overstimulasi Konten Digital Terhadap Pemusatan Perhatian Anak”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kekhawatiran terhadap paparan konten digital yang kaya stimulus dan bertujuan menganalisis dampaknya terhadap kemampuan mempertahankan perhatian anak. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan observasi dan pengukuran tingkat konsentrasi melalui instrumen tes perhatian. Hasilnya menunjukkan bahwa paparan visual dan audio yang

berlebihan menurunkan kemampuan anak mempertahankan fokus dalam durasi panjang. Temuan ini relevan dengan penelitian ini karena karakteristik IFP yang kaya animasi dan warna berpotensi menimbulkan overstimulasi pada siswa kelas V.

4. Balqis & Syaikh, (2025) dengan judul “Strategi Psikopedagogis dalam Mengatasi *Short Attention Span* pada Anak Usia Sekolah Dasar Akibat Konsumsi Konten Digital Singkat”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena *short attention span* akibat konsumsi konten digital berdurasi singkat dan bertujuan menganalisis dampaknya terhadap fokus belajar. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan wawancara dan observasi serta analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan mengakses konten dengan pergantian visual cepat membuat anak mudah mengalihkan perhatian. Penelitian ini relevan dengan penelitian ini karena penggunaan IFP memungkinkan transisi visual cepat yang dapat memicu pola perhatian serupa pada siswa kelas V.
5. Cut Sahara Ramadhani dkk., (2025) dengan judul “Konsentrasi Belajar Anak SD di Tengah Maraknya Teknologi: Tantangan dan Solusi”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan bertujuan mengkaji dampaknya terhadap konsentrasi belajar siswa SD. Metode yang digunakan adalah pendekatan campuran dengan observasi, angket, dan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi yang tidak terkontrol menurunkan konsentrasi karena siswa mudah terdistraksi oleh stimulus digital. Temuan ini relevan

dengan penelitian ini karena IFP termasuk teknologi berbasis layar interaktif yang berpotensi memengaruhi kestabilan fokus siswa.

6. Ramadhani dkk., (2025) dengan judul “Analisis Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan evaluasi efektivitas media digital interaktif dan bertujuan menilai dampaknya terhadap keterlibatan serta konsentrasi siswa. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital meningkatkan keterlibatan awal, tetapi memicu penurunan konsentrasi akibat overstimulasi. Penelitian ini sangat relevan dengan penelitian ini karena secara langsung membahas penggunaan media interaktif seperti IFP dan kaitannya dengan *attention switching*.
7. Mubaidilla, (2025) dengan judul “Eksistensi Media Pembelajaran Digital pada Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan media digital di SD dan bertujuan mengkaji dampaknya terhadap hasil belajar serta perhatian siswa. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan observasi dan wawancara yang dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital meningkatkan hasil belajar tetapi juga memicu peralihan atensi akibat beban kognitif berlebih. Penelitian ini relevan dengan penelitian ini karena siswa kelas V memiliki kapasitas perhatian terbatas yang dapat terpengaruh oleh penggunaan IFP.
8. Kurniati dkk., (2022) dengan judul “Digitalisasi Dongeng Nusantara sebagai Alternatif Media Pembelajaran Era Digital”. Penelitian ini dilatarbelakangi

oleh kebutuhan inovasi media pembelajaran berbasis visual dan bertujuan mengembangkan media digital yang menarik bagi siswa SD. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan uji coba dan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa unsur visual seperti warna dan animasi meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini relevan dengan penelitian ini karena karakteristik visual interaktif pada IFP memiliki potensi serupa dalam memengaruhi perhatian siswa.

9. Rifai dkk., (2024) dengan judul “Pengaruh Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Siswa”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya literasi digital dan bertujuan menganalisis pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media layar interaktif meningkatkan ketertarikan belajar, tetapi stimulus visual tinggi dapat mengalihkan perhatian siswa. Penelitian ini relevan dengan penelitian ini karena menunjukkan bahwa media berbasis layar seperti IFP dapat memengaruhi kestabilan fokus siswa.
10. Puspita dkk., (2025) yang berjudul “Pemanfaatan Media Digital Berbasis Budaya dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tren penggunaan media digital berbasis budaya dan bertujuan mengkaji dampaknya terhadap literasi serta perhatian siswa. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan analisis deskriptif terhadap penelitian terkini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa visual intens meningkatkan antusiasme tetapi juga memicu beban sensorik berlebih dan

pergantian perhatian cepat. Penelitian ini relevan dengan penelitian ini karena menegaskan bahwa media digital visual interaktif seperti IFP dapat memengaruhi pola perhatian siswa kelas V.

Berdasarkan keseluruhan kajian teori dan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa perhatian (*attention*) merupakan kemampuan kognitif yang berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Perhatian memungkinkan siswa memusatkan fokus pada materi yang dipelajari serta mengabaikan stimulus yang tidak relevan. Dalam konteks pembelajaran berbasis digital, muncul fenomena perilaku pergantian fokus (*attention switching*), yaitu perpindahan perhatian siswa dari satu stimulus ke stimulus lainnya dalam waktu yang singkat.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media digital memiliki karakteristik stimulus visual dan audio yang kuat, dinamis, serta interaktif. Karakteristik tersebut mampu meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan awal siswa dalam pembelajaran. Akan tetapi, paparan stimulus yang berlebihan, perubahan visual yang cepat, serta kompleksitas multimedia yang tinggi dapat menimbulkan beban kognitif yang melampaui kapasitas pemrosesan mental anak usia sekolah dasar. Kondisi tersebut menyebabkan menurunnya daya tahan fokus, meningkatnya distraksi, serta munculnya perilaku berpindah-pindah perhatian secara cepat.

Penelitian-penelitian terdahulu juga menegaskan bahwa penggunaan media digital berbasis layar, termasuk perangkat interaktif seperti IFP (*Interactive Flat Panel*), memiliki potensi ganda. Di satu sisi, media tersebut dapat

mengoptimalkan hasil belajar dan meningkatkan partisipasi siswa. Di sisi lain, apabila tidak dikelola dengan strategi pedagogis yang tepat, penggunaan media digital dapat memicu overstimulasi yang berdampak pada ketidakstabilan perhatian siswa.

Secara khusus, siswa kelas V yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret masih dalam proses pematangan kemampuan regulasi perhatian. Walaupun demikian, paparan media digital interaktif seperti IFP (*Interactive Flat Panel*) tetap berpotensi memengaruhi pola perhatian mereka, baik dalam bentuk peningkatan keterlibatan maupun dalam bentuk perilaku pergantian fokus yang berulang.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa fenomena perilaku pergantian fokus (*attention switching*) merupakan isu penting dalam pembelajaran berbasis media digital. Penelitian mengenai perilaku pergantian fokus siswa kelas V saat menggunakan IFP (*Interactive Flat Panel*) di SD Negeri 15 Kapuas Kiri Hulu Sintang Tahun Ajaran 2025/2026 menjadi relevan dan penting untuk dilakukan, guna memperoleh gambaran empiris mengenai dinamika perhatian siswa dalam konteks penggunaan media digital interaktif di sekolah dasar.

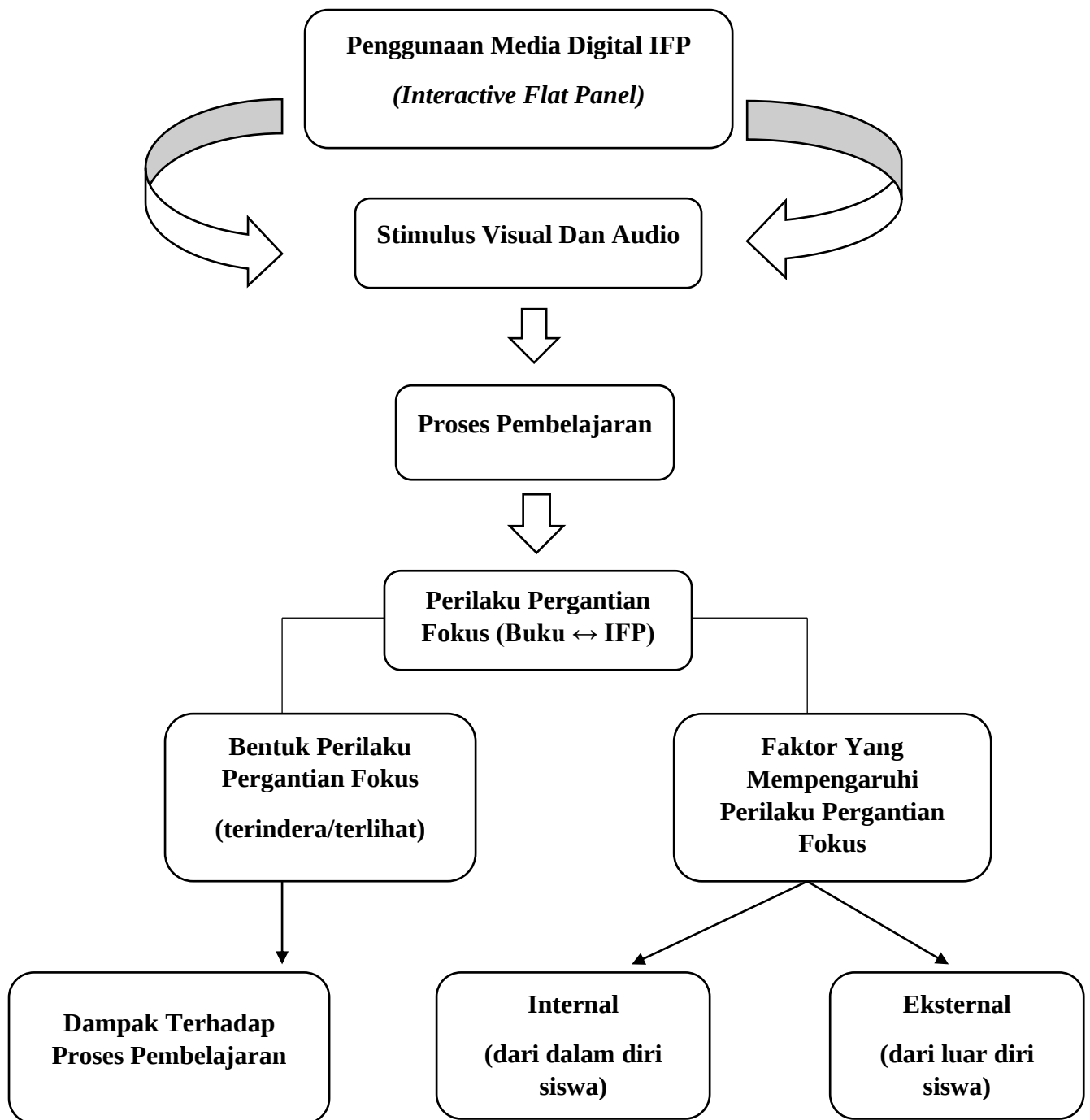
C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian ini merupakan suatu konsep tentang bagaimana teori dapat dihubungkan. Kerangka konseptual berfungsi sebagai panduan dalam penelitian untuk menjelaskan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Pada penelitian ini, kerangka konseptual digunakan untuk memperjelas bagaimana penggunaan media digital berupa IFP (*Interactive Flat*

Panel) memengaruhi perilaku pergantian fokus siswa di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini juga menggambarkan hubungan antara penggunaan media digital dan perilaku pergantian fokus siswa saat menggunakan media digital IFP (*Interactive Flat Panel*). Penggunaan media digital IFP (*Interactive Flat Panel*) dalam pembelajaran menghadirkan stimulus visual dan audio yang menarik bagi siswa.

Stimulus tersebut dapat meningkatkan perhatian belajar, tetapi juga berpotensi menimbulkan perilaku pergantian fokus. Pergantian fokus siswa dari materi pembelajaran ke stimulus lain dapat memengaruhi konsentrasi dan pemahaman belajar siswa. Apabila stimulus yang ditampilkan terlalu beragam dan tidak terfokus pada tujuan pembelajaran, maka siswa berpotensi mengalami gangguan perhatian. Gangguan perhatian tersebut memicu perilaku pergantian fokus, yaitu berpindahnya perhatian siswa dari materi pembelajaran utama ke stimulus lain yang kurang relevan.

Pergantian fokus yang terjadi secara berulang dapat memengaruhi konsentrasi belajar siswa dan berdampak pada pemahaman materi. Berdasarkan pemikiran tersebut, penelitian ini berfokus pada perilaku pergantian fokus siswa kelas V saat menggunakan media digital IFP (*Interactive Flat Panel*) di SD Negeri 15 Kapuas Kiri Hulu Sintang Tahun Ajaran 2025/2026.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual