

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media digital berpengaruh besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam cara belajar dan mengajar. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik. Penggunaan multimedia dapat mengubah proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan materi dari guru kepada siswa. Perkembangan teknologi membuat anak usia sekolah dasar semakin akrab dengan penggunaan multimedia.

Peningkatan media digital juga menimbulkan kekhawatiran terhadap kemampuan pengendalian perhatian anak.. Studi pada anak usia 8-12 tahun Cardoso-Leite dkk., (2021, hal. 11–12) menunjukkan bahwa media *multitasking* berkorelasi dengan kontrol atensi yang lebih rendah dan masalah kesehatan mental, sementara jenis penggunaan media lain tidak selalu berdampak negatif. Media digital dapat menyebabkan menurunnya kemampuan fokus, kesulitan berpindah dari aktivitas digital ke pembelajaran ceramah yang bermula pada buku, serta munculnya stres ketika harus mempertahankan perhatian fokus.

Salah satu media digital adalah IFP (*Interactive Flat Panel*). IFP (*Interactive Flat Panel*) dirancang untuk menggantikan papan tulis konvensional dan proyektor, serta memungkinkan interaksi langsung siswa dan guru dapat menyentuh, menulis, menggambar, menampilkan gambar/video, dan menjalankan konten multimedia dengan antarmuka interaktif.

IFP (*Interactive Flat Panel*) didefinisikan sebagai papan tulis interaktif yang memiliki kapabilitas layaknya komputer, mampu terhubung ke internet, menjalankan aplikasi, serta menyajikan konten multimedia secara interaktif (Sari dkk., 2026, hal. 176). Kehadiran IFP (*Interactive Flat Panel*) di satuan pendidikan tidak terlepas dari kebijakan dan program bantuan sarana prasarana pendidikan yang dicanangkan oleh pemerintah pusat, khususnya pada masa pemerintahan Presiden Prabowo Subianto, yang menaruh perhatian besar terhadap peningkatan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi digital. Bantuan perangkat pembelajaran digital seperti IFP (*Interactive Flat Panel*) diberikan sebagai upaya untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih diberikan sebagai upaya untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih modern, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

IFP (*Interactive Flat Panel*) saat ini mulai diterapkan di berbagai sekolah, termasuk di tingkat sekolah dasar, sebagai bagian dari program transformasi digital dalam dunia pendidikan. Meskipun implementasi IFP sudah mulai berjalan, hingga kini masih sangat terbatas penelitian yang mengkaji secara mendalam, khususnya di Indonesia. Terlebih lagi, di wilayah Kalimantan Barat, seperti di Kabupaten Sintang, belum terdapat kajian yang mendalam yang secara khusus meneliti perilaku pergantian fokus siswa saat menggunakan media digital IFP (*Interactive Flat Panel*) terhadap proses dan pembelajaran.

IFP (*Interactive Flat Panel*) menawarkan pengalaman belajar variatif melalui integrasi fitur visual, audio, dan kemampuan interaktif dalam satu perangkat. Harapannya, penggunaan multimedia ini dapat memotivasi keterlibatan

siswa di kelas. Akan tetapi, di balik fungsionalitasnya yang canggih, intensitas rangsangan visual dan interaktivitas yang tinggi pada media ini dapat memberikan beban tambahan bagi atensi siswa, sehingga memunculkan tantangan baru dalam menjaga fokus belajar.

Penggunaan teknologi ini semakin marak, terutama di sekolah-sekolah perkotaan. Namun demikian, belum terdapat analisis yang mendalam yang secara khusus mengkaji permasalahan tersebut. Beberapa penelitian sebelumnya memang telah dilakukan, tetapi belum berfokus pada aspek perilaku pergantian fokus (*attention switching*) siswa. Meskipun IFP (*Interactive Flat Panel*) memiliki berbagai manfaat dalam mendukung proses pembelajaran, penting untuk menganalisis secara khusus bagaimana perilaku pergantian fokus (*attention switching*) siswa, khususnya di kelas V, ketika mereka menggunakan multimedia digital tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga mampu mempertahankan fokus perhatiannya. Akan tetapi, dalam praktiknya sering terjadi pergantian fokus siswa, baik dari penggunaan buku ke perangkat media digital maupun sebaliknya. Pergantian fokus ini tidak hanya disebabkan oleh distraksi, tetapi juga terjadi saat adanya perubahan media pembelajaran serta pergantian materi yang disampaikan oleh guru.

Pergantian fokus dalam penelitian ini ditegaskan pada dua kondisi utama, yaitu: (1) perpindahan perhatian siswa dari media pembelajaran cetak (buku) ke multimedia IFP (*Interactive Flat Panel*), dan (2) perpindahan fokus siswa saat terjadi pergantian materi dalam proses pembelajaran. Indikator pergantian fokus siswa dalam penelitian ini meliputi perpindahan perhatian antar media,

kemampuan mempertahankan fokus, respons terhadap stimulus multimedia, kemampuan mengendalikan distraksi, kemampuan kembali fokus, konsistensi dalam mengikuti pembelajaran, keterlibatan siswa, serta perilaku menyimpang akibat kehilangan fokus.

Indikator tersebut disusun berdasarkan teori fungsi eksekutif yang menyatakan bahwa kemampuan mengalihkan dan mengontrol perhatian merupakan bagian dari fleksibilitas kognitif yang berperan penting dalam proses belajar menurut Diamond (2013). Selain itu, perhatian siswa dalam pembelajaran juga dipengaruhi oleh karakteristik perkembangan dan keterlibatan belajar sebagaimana dijelaskan oleh Santrock (2011), serta pengaruh penggunaan media digital terhadap perhatian dan pemrosesan informasi menurut Mayer (2014).

Hasil pra observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 26 Januari 2026 di SD Negeri 15 Kapuas Kiri Hulu Sintang menunjukkan bahwa media digital IFP (*Interactive Flat Panel*) telah dimanfaatkan sebagai salah satu sarana pembelajaran di sekolah dasar guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi ini dimulai sejak perangkat tersebut didistribusikan ke sekolah, dengan jumlah sebanyak satu unit. Karena keterbatasan tersebut, setiap kelas menggunakan media IFP secara bergiliran.

Berdasarkan hasil pengamatan, frekuensi penggunaan IFP dalam pembelajaran rata-rata dilakukan sekitar 2–3 kali dalam satu minggu. Intensitas penggunaan tersebut menyesuaikan dengan jadwal pembelajaran dan kebutuhan masing-masing mata pelajaran. Dalam praktiknya, guru biasanya memanfaatkan IFP pada materi-materi tertentu yang memerlukan tampilan visual, video pembelajaran, atau penyajian bahan ajar secara interaktif.

Mata pelajaran yang paling sering memanfaatkan IFP adalah Bahasa Indonesia, matematika dan IPAS, karena mata pelajaran ini dinilai lebih membutuhkan dukungan media visual dan interaktif untuk membantu pemahaman teks bacaan, penyajian materi, serta penayangan contoh-contoh pembelajaran dalam bentuk audiovisual. Dengan demikian, penggunaan IFP tidak dilakukan secara rutin di setiap pertemuan, melainkan bersifat kondisional dan disesuaikan dengan tujuan serta karakteristik materi yang disampaikan.

Penggunaan alat ini memang telah dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tetapi saat ini belum terdapat kajian yang mendalam mengenai dampak penggunaannya, khususnya terhadap perilaku belajar siswa. Pemanfaatan IFP masih sebatas pada praktik penggunaan di kelas tanpa disertai analisis yang sistematis mengenai bagaimana teknologi tersebut memengaruhi fokus dan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bertujuan untuk mengetahui perilaku pergantian fokus (*attention switching*) siswa kelas V saat menggunakan Media digital IFP (*Interactive Flat Panel*) di SD Negeri 15 Kapuas Kiri Hulu Sintang. Dengan demikian, penelitian ini berjudul: “Perilaku Pergantian Fokus (*Attention Switching*) Siswa Kelas V Saat Menggunakan Media Digital IFP (*Interactive Flat Panel*) di SD Negeri 15 Kapuas Kiri Hulu Sintang Tahun Ajaran 2025/2026”. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar evaluasi sekaligus acuan dalam pengembangan pemanfaatan teknologi pembelajaran yang lebih efektif, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan pembatasan tujuan penelitian yang akan dilakukan agar hasil penelitian lebih terarah. Penelitian ini difokuskan pada “Perilaku Pergantian Fokus (*Attention Switching*) Siswa Kelas V saat Menggunakan Media Digital IFP (*Interactive Flat Panel*) di SD Negeri 15 Kapuas Kiri Hulu Sintang Tahun Ajaran 2025/2026.”

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perilaku pergantian fokus siswa kelas V selama proses pembelajaran menggunakan media digital IFP (*Interactive Flat Panel*) di SD Negeri 15 Kapuas Kiri Hulu Sintang Tahun Ajaran 2025/2026?
2. Bagaimana dampak perilaku *attention switching* terhadap proses pembelajaran siswa kelas V saat menggunakan media digital IFP (*Interactive Flat Panel*) di SD Negeri 15 Kapuas Kiri Hulu Sintang Tahun Ajaran 2025/2026?
3. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan terjadinya *attention switching* pada siswa kelas V saat menggunakan media digital IFP (*Interactive Flat Panel*) di SD Negeri 15 Kapuas Kiri Hulu Sintang Tahun Ajaran 2025/2026?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penulisan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk menganalisis pergantian fokus siswa kelas V selama proses pembelajaran menggunakan media digital IFP (*Interactive Flat Panel*) di SD Negeri 15 Kapuas Kiri Hulu Sintang Tahun Ajaran 2025/2026 dengan menggunakan instrumen lembar observasi yang memuat aspek dan indikator pergantian fokus siswa serta didukung oleh wawancara.
2. Untuk mengetahui dampak perilaku *attention switching* terhadap proses pembelajaran siswa kelas V saat menggunakan media digital IFP (*Interactive Flat Panel*) di SD Negeri 15 Sintang Tahun Ajaran 2025/2026 dengan menggunakan instrumen lembar observasi perilaku siswa serta wawancara dengan siswa dan guru.
3. Untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya *attention switching* pada siswa kelas V saat menggunakan media digital IFP (*Interactive Flat Panel*) di SD Negeri 15 Sintang Tahun Ajaran 2025/2026 dengan menggunakan instrumen wawancara serta didukung oleh hasil observasi dan catatan lapangan selama pembelajaran berlangsung.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar dan literasi digital. Manfaat teoritis tersebut meliputi:

- a. Memberikan kontribusi terhadap kajian teori mengenai *attention switching* pada anak usia sekolah dasar dalam konteks pembelajaran berbasis digital.
- b. Menambah referensi ilmiah mengenai perilaku belajar siswa saat menggunakan media digital IFP (*Interactive Flat Panel*).
- c. Menjadi dasar dan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji perilaku pergantian fokus siswa saat menggunakan media digital berbasis IFP (*Interactive Flat Panel*) dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat langsung bagi pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, terutama dalam penyelesaian masalah yang terjadi di lapangan, yaitu perilaku *attention switching* siswa saat menggunakan media digital. Manfaat praktis tersebut meliputi:

- a. Bagi Guru:

Memberikan informasi dan pemahaman mengenai bentuk-bentuk *attention switching* yang muncul selama pembelajaran digital sehingga guru dapat menentukan strategi pengelolaan kelas, memilih media yang lebih tepat, serta merancang pembelajaran yang mengurangi gangguan perhatian.

b. Bagi Siswa:

Membantu siswa menyadari pola perhatian mereka dan melatih kemampuan fokus ketika menggunakan media digital sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

c. Bagi Sekolah:

Menjadi dasar pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan kebijakan penggunaan media digital, menyediakan sarana pendukung yang lebih baik, serta meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

d. Bagi Orang Tua:

Menjadi acuan untuk mendampingi anak dalam penggunaan perangkat digital di rumah agar kebiasaan beralih perhatian dapat dikurangi semaksimal mungkin.

e. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang:

Penelitian ini dapat menjadi salah satu karya ilmiah yang mendukung akreditasi program studi melalui hasil penelitian mahasiswa dan memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dibidang teknologi pendidikan, yang memperkuat reputasi akademik lembaga.

F. Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada kajian mengenai perilaku pergantian fokus (*attention switching*) siswa kelas V saat menggunakan media digital IFP (*Interactive Flat Panel*) dalam proses pembelajaran di SD Negeri 15

Kapuas Kiri Hulu Sintang Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini tidak membahas hasil belajar siswa secara kuantitatif maupun aspek teknis perangkat IFP, tetapi lebih menitikberatkan pada pengamatan terhadap perilaku perhatian dan respons siswa selama penggunaan media digital tersebut dalam kegiatan pembelajaran.