

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi adalah sarana yang mendukung manusia di seluruh dunia dalam menjalankan berbagai pekerjaan serta dalam bidang pendidikan. Pada era sekarang, teknologi semakin maju dan tidak dapat dihindari dalam kehidupan, sebab perkembangannya berjalan seiring dengan peningkatan pengetahuan. Kehidupan anak-anak telah dipengaruhi oleh perkembangan pesat dalam teknologi, sehingga mereka tumbuh dalam ekosistem yang jauh lebih kompleks dibanding generasi sebelumnya. Mereka tidak hanya berinteraksi dengan lingkungan fisik, tetapi juga dengan lingkungan digital yang sarat dengan konten visual dan audio.

Generasi Alpha merupakan kelompok anak yang lahir antara tahun 2010 hingga 2024. Tumbuh bersama internet, kecerdasan *artificial*, dan media sosial yang menggunakan algoritma. Siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi sudah terbiasa menggunakan perangkat digital secara aktif.¹ *Generasi Alpha* memiliki perbedaan cukup mencolok dibandingkan generasi sebelumnya. Alpha tumbuh di tengah pesatnya perkembangan digital, sehingga teknologi menjadi elemen penting dalam kehidupan mereka.

¹Dhelitty Finaliyani Putri, "Fenomena Anomali Konten Digital dan Dampaknya terhadap Anak-anak: Tinjauan Perspektif Ilmu Komunikasi," *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, vol.6 no.1(2025): 2.

Kehadiran dunia digital memberi pengaruh besar terhadap aspek perkembangan *Generasi Alpha*.² Berdasarkan penjelasan diatas, disimpulkan bahwa jika penggunaan teknologi secara terus-menerus membuat anak cenderung melakukan hal-hal yang mereka lihat.

Fenomena yang muncul dalam era digital ini adalah maraknya konsumsi video pendek *absurd* yang dikenal dengan istilah *Italian Brainrot*. Tren ini muncul pada awal 2025 di platform TikTok dan YouTube Shorts, ditandai dengan karakter-karakter surreal berbasis AI-generated, seperti *Tralalero Tralala* (hiu berkaki tiga memakai sepatu nike), *Bombardiro Crocodilo* (pesawat bomber berkepala buaya), *Ballerina Cappuccina* (ballerina berkepala cappuccino) *Tung Tung Tung Sahur* (kentongan antropomorfik), *Brr Brr Patapim*. Konten ini disertai narasi *pseudo-italia* yang repetitif, *nonsensical*, *chaotic*, dan *overstimulating*, dirancang untuk memberikan *dopamine hit* cepat tanpa memerlukan pemikiran mendalam.

Video *Italian Brainrot* menarik perhatian luas, mulai dari anak prasekolah, hingga orang dewasa, karena sifatnya yang absurd dan mudah diimitasi. Paparan berlebihan terhadap konten semacam ini berpotensi mengurangi konsentrasi belajar siswa serta berdampak pada Pendidikan Karakter Kristiani. Video pendek yang cepat berganti, visual hiperstimulasi, dan audio repetitif dapat menyebabkan overstimulasi, sehingga anak sulit

²Atika Mentari Nataya Nasution, "Masa Perkembangan *Generasi Alpha*: Ditinjau Dari Perspektif Psikologi Perkembangan," *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi dan Kesehatan*, Vol. 5 No. 1 (2024): 161.

mempertahankan konsentrasi pada aktivitas yang lebih lambat dan mendalam, seperti belajar atau berdoa.³

Menurut Bandura, anak-anak mempelajari perilaku, sikap, dan pola pikir melalui proses observasi, imitasi, dan modeling terhadap apa yang mereka lihat di lingkungannya.⁴ Video *Italian Brainrot* yang penuh karakter absurd dan mudah ditiru menjadi model yang kuat bagi siswa *Generasi Alpha*. Akibatnya, siswa tidak hanya mengalami penurunan konsentrasi belajar, tetapi juga cenderung meniru perilaku impulsif, bahasa nonsensical, dan ekspresi chaotic yang dapat mengganggu pembentukan karakter kristiani.

Hasugian dan Saragih berpendapat bahwa era digital membawa dampak negatif yang signifikan terhadap pembentukan karakter anak dalam Pendidikan karakter kristiani. Anak-anak cenderung lebih betah menghabiskan waktu di kamar dengan gadget daripada terlibat dalam kegiatan rohani seperti berdoa, membaca Alkitab, atau beribadah.⁵ Hal ini bertentangan dengan nilai-nilai utama Pendidikan Karakter Kristiani yang menekankan buah Roh Kudus, yaitu kesabaran, kebaikan, kesetiaan, dan pengendalian diri (Galatia 5:22-23). Dengan demikian, paparan berlebihan

³Luklui Maknum umi Muzayanah, Arif Gunawan Santoso, "Anomali Brainrot: Tafsir Budaya Atas Tubuh, Hasrat, Dan Kekerasan Simbolik Di Era Digital," *Jurnal Ilmu Susastra dan budaya* vol. 14, No 1 (2025): 56.

⁴Albert Bandura, *Social Learning Theory* (Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1997), 3.

⁵Delima Hot Marito Hasugian and Ordekorio Saragih, "Tantangan dan Solusi dalam Pembentukan Karakter Pendidikan Agama Kristen Anak di Era Digital," *Tri Tunggal: Jurnal Pendidikan Kristen dan Katolik* Vol. 3 Vo. 1 (Desember 2024): 141–142.

terhadap video absurd berpotensi menghambat proses pembentukan karakter holistik sesuai gambar Allah, karena siswa lebih cenderung meniru perilaku impulsif dan dangkal daripada mengembangkan sikap rohani yang mendalam dan tekun.

Penelitian Rizkiyah *et al* menunjukkan bahwa YouTube *Short* memiliki pengaruh ganda, seperti menimbulkan kecanduan, melemahkan interaksi sosial, serta menormalisasikan perilaku negatif bila tanpa pengawasan.⁶ Sementara itu, penelitian Maknum dan Santoso dengan memandang *brainrot* sebagai krisis neurokognitif sekaligus krisis budaya digital yang membentuk cara pikir, tubuh, hasrat, dan identitas generasi muda.⁷ Penelitian Rohmadhon *et al* secara spesifik pada siswa *Generasi Alpha* di Indonesia menemukan bahwa fenomena *brainrot* menyebabkan penurunan fokus, kurangnya dorongan untuk belajar, dan ketergantungan pada konten instan, adalah semua faktor yang mempengaruhi pembelajaran dan prestasi akademik siswa sekolah dasar.⁸ Ketiga penelitian tersebut menekankan dampak negatif video pendek/digital terhadap perkembangan anak, baik dari sisi psikologis, kognitif maupun budaya.

Kondisi ini relevan dengan pendidikan dasar di Indonesia, khususnya di SDN Kecil Bojo terletak di lokasi yang disebut Desa Bojo,

⁶Agil Rizkiyah Syakhirotul Desy Safitri, Sujarwo, "Dampak Youtube Shorts Terhadap Pola Pikir dan Tingkah Laku Peserta Didik," *Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, vol 3, no 2 (2025): 42.

⁷Maknum, "Anomali Brainrot: Tafsir Budaya Atas Tubuh, Hasrat, Dan Kekerasan Simbolik Di Era Digital," *Jurnal Ilmu Susatra dan Budaya*, vol 14 no. 1 (2025) 56.

⁸Fajar Rohmadon et al., "Fenomena Brainrot Pada Siswa *Generasi Alpha* Di Indramayu," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 10 No. 04 (2025), 275–276.

Kecamatan Budong-Budong, Kabupaten Mamuju Tengah, Provinsi Sulawesi Barat. Berdasarkan observasi awal, 15 siswa kelas 3, sebanyak 5 siswa menunjukkan tanda ketertarikan lalu imitasi video *Italian Brainrot*. Saat pembelajaran sedang berlangsung siswa lebih memilih membicarakan video *Italian Brainrot* daripada mengerjakan tugas, siswa dengan mudah menyebutkan nama karakter *Italian Brainrot*, meniru gaya bicara absurd atau ekspresi dari video tersebut selama pelajaran, serta tertarik bermain tebak-tebakan terkait *Italian Brainrot* saat jam istirahat. wawancara dengan guru mengungkap bahwa perilaku ini mengganggu proses pembelajaran, baik pelajaran agama maupun pelajaran yang lain.⁹

Penelitian ini menjadi sangat mendesak dilakukan karena fenomena video *Italian Brainrot* yang merebak sejak awal 2025 telah secara nyata mengganggu konsentrasi belajar dan pembentukan karakter kristiani siswa *Generasi Alpha* di SDN Kecil Bojo. Tren konten absurd berbasis kecerdasan buatan, seperti *Tralalero Tralala*, *Bombardiro Crocodilo*, *Ballerina Cappuccina*, *Tung Tung Tung Sahur*, dan *Brr Brr Patapim*, menggunakan narasi *pseudo-italia* yang bersifat repetitif, tidak bermakna, serta hiper-stimulatif, menimbulkan overstimulasi dopamin secara cepat. Hal ini membuat siswa sulit mempertahankan konsentrasi pada aktivitas belajar yang membutuhkan fokus mendalam dan ketekunan, serta dalam pembentukan karakter kristiani. Meskipun beberapa penelitian telah membahas dampak

⁹Observasi dan wawancara dengan guru (Yohanis Rombe) 6 Agustus 2025

video *Italian Brainrot* dan video pendek secara umum, belum ada yang secara khusus mengkaji dampak video *Italian Brainrot* terhadap konsentrasi belajar sekaligus implikasinya bagi Pendidikan Karakter Kristiani di sekolah dasar. Untuk itu, penelitian ini diperlukan segera untuk membuktikan bukti empiris dan pemahaman baru kepada guru, orang tua, sekolah sebelum dampak negatifnya semakin meluas di lingkungan SDN Kecil Bojo.

B. Fokus Masalah

Dampak paparan video *Italian Brainrot* terhadap konsentrasi belajar siswa serta implikasinya bagi Pendidikan Karakter Kristiani di SDN Kecil Bojo.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana dampak paparan video *Italian Brainrot* terhadap konsentrasi belajar siswa serta implikasinya bagi Pendidikan Karakter Kristiani di SDN Kecil Bojo?

D. Tujuan Penelitian

Menganalisis dan mendeskripsikan dampak paparan video *Italian Brainrot* terhadap konsentrasi belajar siswa serta implikasinya bagi Pendidikan Karakter Kristiani di SDN Kecil Bojo.

E. Manfaat Penulisan

1. Teoritis

Memberi kontribusi pada kemajuan ilmu pengetahuan, terutama dalam pendidikan dasar dan nilai kristiani, dengan menyoroti hubungan antara paparan video *Italian Brainrot* dan konsentrasi belajar siswa

2. Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih baik untuk menjaga fokus siswa sekaligus menanamkan Pendidikan Karakter Kristiani.

b. Bagi orang tua

Penelitian ini memberikan pemahaman mengenai risiko paparan video digital terhadap anak, sehingga dapat meningkatkan pengawasan dan pendampingan dalam penggunaan media sosial.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menjadi dasar dalam membuat kebijakan atau program Pendidikan terarah pada perlindungan siswa dari dampak negatif budaya digital.

F. Sistematika Penulisan

BAB I : Terdiri dari latar belakang masalah, fokus masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, yang terdiri dari manfaat akademik dan manfaat praktis.

BAB II : Berisi pengertian Pendidikan Karakter Kristiani, prinsip utama Pendidikan Karakter Kristiani, tujuan Pendidikan Karakter Kristiani, dampak video *Italian Brainrot* terhadap Pendidikan Karakter Kristiani, definisi *Italian Brainrot*, karakteristik video *Italian Brainrot*, dampak *Italian Brainrot* terhadap konsentrasi belajar siswa, pengertian konsentrasi belajar, teori perkembangan anak usia 8-9 tahun dan relevansinya dengan konsentrasi belajar, ciri-ciri konsentrasi belajar, faktor-faktor penghambat konsentrasi belajar.

BAB III: Memuat jenis metode penelitian dan alasan pemilihannya, tempat penelitian dan alasan pemilihannya, jenis data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, teknik pemeriksaan, keabsahan data, jadwal penelitian.

BAB IV: meliputi gambaran umum lokasi penelitian, temuan penelitian dan hasil Analisis

BAB V: meliputi kesimpulan dan saran