



Analisis Fokus Belajar Siswa Kelas VI dalam Penggunaan Media Sosial dan Game Online di SDIT Tahfizh Al-Makki

Abdul Hakim Hidayat¹, Radhiyatul Fithri², Salman³

¹⁻³Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

e-mail: 220803001@student.umri.ac.id

Article Info

Article history:

Received July 20, 2026

Revised August 12, 2026

Accepted August 14, 2026

Keywords:

Learning Focus, Social Media, Online Games, Elementary School.

ABSTRACT

This study aims to describe the learning focus of sixth-grade students at SDIT Tahfizh Al-Makki regarding their use of social media and online games. A qualitative approach was employed to understand the students' attentiveness during lessons and their experiences with social media and online games. Data were collected through observation, interviews, and documentation, involving sixth-grade students and school personnel as informants. The results indicate that students vary in their ability to focus and sustain attention during lessons. While some students engage well with the learning process, others experience lapses in focus manifested by talking to peers, failing to heed the teacher's explanations, engaging in unrelated activities, and showing a lack of responsiveness to instructions. The use of social media and online games cannot be viewed as the sole cause of diminished learning focus. However, these activities can affect attention when gaming experiences or social media content are brought into conversations with peers during class. Furthermore, learning focus is influenced by individual student factors, peer interactions, the classroom environment, and the level of guidance provided regarding digital device usage. Teachers play a role in redirecting students' attention through instructions, reprimands, and activities that foster student engagement in the learning process.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received July 20, 2026

Revised August 12, 2026

Accepted August 14, 2026

Keywords:

Fokus Belajar, Media Sosial, Game Online, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan fokus belajar siswa kelas VI dalam penggunaan media sosial dan *game online* di SDIT Tahfizh Al-Makki. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif untuk memahami kondisi perhatian siswa selama pembelajaran serta pengalaman mereka dalam menggunakan media sosial dan *game online*. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan melibatkan siswa kelas VI dan pihak sekolah sebagai informan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memusatkan dan mempertahankan perhatian selama pembelajaran tidak sama. Sebagian siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, sementara beberapa siswa masih mengalami gangguan fokus yang ditunjukkan melalui perilaku berbicara dengan teman, tidak memperhatikan penjelasan guru, melakukan kegiatan lain, dan kurang merespons arahan. Penggunaan media sosial dan *game online* tidak dapat dipandang sebagai penyebab tunggal berkurangnya fokus belajar. Pada situasi tertentu, aktivitas tersebut dapat memengaruhi perhatian siswa ketika pengalaman bermain atau konten media sosial dibawa ke dalam percakapan bersama teman saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, fokus belajar juga berkaitan dengan kondisi pribadi siswa, interaksi dengan teman, situasi kelas, dan pendampingan dalam penggunaan perangkat



digital. Guru turut berperan dalam membantu siswa mengarahkan kembali perhatian melalui pemberian arahan, teguran, serta kegiatan yang mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Abdul Hakim Hidayat
Universitas Muhammadiyah Riau
Email: 220803001@student.umri.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan, sikap, nilai, dan karakter yang dibutuhkan dalam kehidupan berlangsung (Fithri et al., 2025). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perubahan sosial membuat siswa perlu memiliki kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, inovatif, dan mampu menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan. Pencapaian tujuan tersebut tidak hanya bergantung pada fasilitas pendidikan, tetapi juga pada proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Keterlibatan siswa selama pembelajaran menjadi salah satu bagian yang perlu diperhatikan karena keberhasilan kegiatan belajar juga dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam mengikuti dan memahami proses yang sedang berlangsung (Toharudin, 2025).

Fokus belajar menjadi salah satu kondisi penting dalam mendukung keterlibatan siswa selama pembelajaran. Fokus dapat terlihat dari kemampuan siswa memperhatikan penjelasan guru, mengikuti instruksi, memahami materi, terlibat dalam kegiatan kelas, dan menyelesaikan tugas (Habibah et al., 2023). Siswa yang mampu mempertahankan perhatian akan lebih mudah mengikuti pembelajaran, sedangkan perhatian yang mudah beralih dapat membuat siswa kehilangan informasi penting dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar. Kemampuan mempertahankan fokus tidak selalu sama pada setiap siswa karena dapat dipengaruhi oleh berbagai kondisi, baik yang berasal dari dalam diri maupun lingkungan. Motivasi, minat, kondisi fisik dan psikologis, keluarga, teman sebaya, lingkungan sekolah, metode pembelajaran, serta perkembangan teknologi menjadi beberapa hal yang dapat berkaitan dengan kondisi fokus siswa (Patrisia et al., 2026).

Perkembangan teknologi digital membuat berbagai aktivitas berbasis teknologi semakin dekat dengan kehidupan siswa sekolah dasar. Media sosial seperti TikTok, Instagram, dan YouTube serta game online seperti *Roblox*, *Mobile Legends*, dan *Free Fire* menjadi bagian dari aktivitas yang dikenal dan digunakan siswa (Andriani & Fardani, 2023). Penggunaan teknologi tersebut tidak selalu memberikan dampak negatif karena dapat membantu siswa memperoleh informasi, berkomunikasi, mencari bahan pembelajaran, mengembangkan kreativitas, melatih strategi, dan memecahkan masalah. Namun, penggunaan secara berlebihan dapat mengurangi waktu belajar dan istirahat (Marsuki et al., 2025). Aktivitas digital yang menghadirkan berbagai fitur menarik yang dapat membuat perhatian siswa lebih mudah berpindah sehingga pada kondisi tertentu dapat berkaitan pada kemampuan mempertahankan fokus ketika mengikuti pembelajaran (Aminullah et al., 2023).

Kondisi tersebut menjadi relevan untuk diperhatikan pada siswa sekolah dasar karena kemampuan kognitif, sosial, dan emosional masih berkembang. Rasa ingin tahu yang tinggi



dan ketertarikan terhadap hal baru dapat membuat perhatian siswa mudah berubah, sementara kemampuan mengendalikan perhatian dan perilaku belum berkembang secara optimal. Hasil observasi awal di kelas VI SDIT Tahfizh Al-Makki menunjukkan bahwa sekitar 50% siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian selama pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat dari kurang memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman mengenai hal di luar materi, kurang merespons instruksi, melakukan aktivitas lain, serta belum aktif dalam kegiatan belajar. Pada saat yang sama, aktivitas digital juga muncul dalam interaksi siswa. Beberapa siswa laki-laki sering membicarakan *Roblox*, *Mobile Legends*, dan *Free Fire*, sedangkan beberapa siswa perempuan lebih sering membahas TikTok. Pembicaraan mengenai aktivitas tersebut terkadang muncul ketika pembelajaran sedang berlangsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kondisi fokus belajar siswa selama pembelajaran masih perlu diperhatikan dan dipahami lebih lanjut.

Temuan yang dilakukan oleh Sari et al. (2026) dan Utama et al. (2026) mengkaji penggunaan media sosial dalam kaitannya dengan kegiatan belajar siswa, sedangkan Toharudin et al. (2025), Mahendra et al. (2024), dan Irwandi et al. (2024) membahas *game online* dalam kaitannya dengan motivasi belajar, konsentrasi, dan perilaku siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian sebelumnya lebih banyak menggunakan pendekatan kuantitatif untuk melihat hubungan atau pengaruh antarvariabel. Pengalaman siswa dalam menghadapi perubahan fokus selama pembelajaran belum banyak dijelaskan secara mendalam. Penelitian yang secara khusus mengkaji fokus belajar siswa dalam penggunaan media sosial dan *game online* secara bersamaan juga masih terbatas. Selain itu, penelitian pada sekolah dasar berbasis tahfizh, khususnya SDIT Tahfizh Al-Makki, belum banyak dilakukan sehingga konteks tersebut menjadi bagian yang penting untuk dikaji.

Berdasarkan fenomena dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk memahami fokus belajar siswa kelas VI dalam penggunaan media sosial dan *game online* di SDIT Tahfizh Al-Makki. Penelitian ini tidak langsung menempatkan media sosial dan *game online* sebagai penyebab utama terganggunya fokus siswa, tetapi berusaha melihat kondisi perhatian siswa selama pembelajaran, hal-hal yang dapat mengalihkan fokus, serta bagaimana siswa mempertahankan dan mengembalikan perhatian ketika mengalami gangguan. Kedua aktivitas digital tersebut dikaji secara bersamaan karena telah menjadi bagian dari kehidupan siswa dan dapat muncul dalam interaksi di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Analisis Fokus Belajar Siswa Kelas VI dalam Penggunaan Media Sosial dan *Game Online* di SDIT Tahfizh Al-Makki.”

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan informan kepala sekolah, wali kelas VI, dan siswa kelas VI SDIT Tahfizh Al-Makki. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memperoleh informasi mengenai fokus belajar siswa dalam penggunaan media sosial dan *game online*. Data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber, teknik, dan waktu untuk memastikan kesesuaian serta konsistensi informasi yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kondisi Fokus Belajar Siswa Kelas VI dalam Mengikuti Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa fokus belajar siswa selama pembelajaran dapat mengalami perubahan. Beberapa siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, tetapi



perhatian dapat beralih ketika terjadi percakapan dengan teman atau ketika siswa membahas konten media sosial.

Dzikran Faqih menjelaskan: “Kalau tidak banyak pikiran saya bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Kadang saya mengantuk, jadi kurang memperhatikan penjelasan guru. Kalau pelajaran Matematika, apalagi soalnya banyak, kadang saya susah untuk tetap fokus mengerjakannya. *Game* tidak memengaruhi fokus belajar saya di sekolah.” Keterangan tersebut menunjukkan bahwa rasa mengantuk dan beban tugas menjadi kondisi yang dialami siswa ketika perhatian mulai berkurang.

Ghazi Ahmad Arslan mengatakan: “Kalau saya mengerti materi yang dijelaskan guru, saya lebih mudah fokus. Kadang kalau sedang memikirkan hal lain, saya jadi kurang memahami materi, tapi itu jarang. Saya dan adik menggunakan HP bergantian. Saya boleh main sekitar dua jam pada hari libur, sedangkan hari sekolah tidak boleh main HP atau *game*.” Keterangan Ghazi menunjukkan bahwa siswa dapat lebih mudah mengikuti pembelajaran ketika memahami materi. Penggunaan telepon genggam juga dibatasi pada waktu tertentu.

Umar Alfaruq menyampaikan: “Kadang saya teringat *game* yang dimainkan di rumah, tapi cuma sebentar dan tidak sampai mengganggu pelajaran. Kalau hari sekolah saya tidak boleh menggunakan HP.” Keterangan tersebut menunjukkan bahwa *game* terkadang terlintas dalam pikiran siswa, tetapi menurut informan tidak sampai mengganggu kegiatan belajar.

Zaki Ruzain menjelaskan: “Saya tidak pernah merasa *game online* mengganggu fokus belajar di sekolah. Saya hanya boleh bermain HP hari Jumat, Sabtu, dan Minggu. Hari Senin sampai Kamis HP hanya dinyalakan sebentar untuk menjaga streak, setelah itu dimatikan.” Keterangan Zaki menunjukkan bahwa siswa tidak merasakan gangguan fokus akibat *game online* selama pembelajaran dan memiliki batasan penggunaan telepon genggam.

Pada siswa perempuan, pengalihan perhatian lebih banyak muncul melalui percakapan dengan teman. Arsyia Ruby menyampaikan: “Kadang saya ngobrol dengan teman tentang TikTok atau Instagram, jadi perhatian saya ke pelajaran berkurang.” Dan Ayra Jihan juga mengatakan: “Saya pernah tidak fokus karena ngobrol dengan teman. Kalau teman mengajak bicara, kadang saya ikut berbicara.” Keterangan kedua siswa menunjukkan bahwa percakapan dengan teman mengenai media sosial maupun hal lain dapat membuat perhatian terhadap pembelajaran berkurang.

Khanza Sabiha menyampaikan: “Kadang saya dan teman membahas video Mr. Beast, video kucing, atau yang sedang viral di TikTok. Kalau sedang membahas itu, perhatian saya jadi berkurang.” Sementara itu, Yumna Zakira mengatakan: “Saya sering menggunakan TikTok di rumah, tetapi ketika di sekolah saya tetap bisa fokus mengikuti pelajaran.” Keterangan tersebut menunjukkan adanya perbedaan pengalaman siswa dalam mempertahankan perhatian selama pembelajaran.

Wali kelas VI, Ustazah Devi Susanti, S.Pd., menjelaskan: “Biasanya anak-anak itu fokus di awal, kurang lebih sepuluh menit pertama. Setelah itu mulai ada yang melihat ke luar, ngobrol dengan teman, atau perhatiannya mulai ke mana-mana.” Berdasarkan keterangan wali kelas, perhatian siswa umumnya baik pada awal pembelajaran, kemudian sebagian siswa mulai mengalihkan perhatian kepada aktivitas lain.

Upaya Sekolah dan Wali Kelas dalam Menjaga Fokus Belajar Siswa Kelas VI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekolah dan wali kelas melakukan beberapa upaya untuk membantu siswa menjaga perhatian selama pembelajaran. Upaya tersebut dilakukan



melalui pengaturan penggunaan teknologi serta tindakan langsung ketika fokus siswa mulai berkurang.

Ustazah Mega Maya, S.Si. menjelaskan: “Teknologi sebenarnya banyak manfaatnya. Bisa untuk belajar bahasa, belajar agama, tahsin, tahfiz, dan keterampilan lain. Yang penting anak dibimbing supaya menggunakan teknologi dengan bertanggung jawab.” Keterangan tersebut menunjukkan bahwa sekolah memberikan arahan agar teknologi digunakan secara bertanggung jawab dan dapat mendukung kegiatan belajar siswa.

Dalam pembelajaran, Ustazah Devi Susanti, S.Pd. menyampaikan: “Kalau sudah mulai tidak fokus, biasanya saya kasih ice breaking, saya sapa, saya kasih pertanyaan, atau saya tegur kalau memang sudah mulai tidak memperhatikan.” Upaya tersebut dilakukan ketika perhatian siswa mulai berkurang. Ice breaking, sapaan, pertanyaan, dan teguran digunakan untuk mengarahkan kembali perhatian siswa kepada pembelajaran.

Wali kelas juga menerapkan sistem poin untuk menjaga keteraturan selama pembelajaran. Ustazah Devi Susanti, S.Pd. mengatakan: “Kalau ada yang berbicara di luar materi atau mengganggu pembelajaran, poinnya dikurangi. Jadi mereka lebih berhati-hati dan setelah ditegur biasanya kembali fokus.” Keterangan tersebut menunjukkan bahwa sistem poin digunakan sebagai bagian dari pengelolaan perilaku siswa selama pembelajaran. Setelah mendapat teguran, siswa diarahkan kembali untuk mengikuti kegiatan belajar.

Selain upaya dari sekolah dan wali kelas, penggunaan telepon genggam di rumah juga mendapat pengawasan orang tua. Siswa menjelaskan adanya pembatasan waktu penggunaan HP serta aturan untuk tidak menggunakan perangkat tersebut pada hari sekolah. Kondisi tersebut tercatat dalam pengalaman beberapa informan selama penelitian. Secara keseluruhan, upaya yang ditemukan dalam penelitian meliputi pengarahan penggunaan teknologi, pembatasan penggunaan perangkat digital, ice breaking, sapaan, pemberian pertanyaan, teguran, serta penerapan sistem poin selama pembelajaran.

Pembahasan

Kondisi Fokus Belajar Siswa Kelas VI dalam Mengikuti Pembelajaran

Temuan menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas VI dalam mempertahankan perhatian selama pembelajaran tidak sama. Perbedaan terlihat dari kemampuan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru, mengikuti kegiatan belajar, berkonsentrasi, serta menghadapi gangguan selama pembelajaran. Siswa lebih mudah mengikuti pembelajaran ketika memahami materi, sedangkan rasa mengantuk, banyak pikiran, dan kesulitan menyelesaikan tugas dapat menyebabkan perhatian menurun.

Pengalaman siswa pada *game online* juga memperlihatkan kondisi yang berbeda. Beberapa siswa masih teringat *game* yang dimainkan di rumah ketika berada di sekolah, tetapi hal tersebut tidak selalu menghambat proses belajar karena perhatian dapat kembali diarahkan kepada pembelajaran. *Game* juga dapat menjadi topik pembicaraan dengan teman. Ketika pembicaraan berlangsung saat kegiatan belajar, perhatian siswa dapat terbagi antara percakapan dan materi pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan Mahendra et al. (2024) yang menemukan keterkaitan aktivitas *Mobile Legends* dengan interaksi teman sebaya, kompetisi, aksesibilitas, dan hiburan. Perbedaannya, penelitian ini lebih menekankan pengalaman siswa ketika aktivitas *game* muncul dalam kehidupan sekolah dan berkaitan dengan fokus belajar.

Penggunaan media sosial juga ditemukan dalam aktivitas siswa perempuan, terutama TikTok, Instagram, YouTube, dan konten yang sedang populer. Konten yang dilihat sebelumnya dapat menjadi bahan percakapan ketika siswa berada di sekolah. Jika pembicaraan tersebut terjadi saat pembelajaran, perhatian siswa terhadap materi dapat berkurang. Temuan ini sejalan dengan Sari et al. (2026) yang mengkaji penggunaan TikTok dalam kaitannya



dengan kemampuan fokus belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini memberikan gambaran bahwa pengaruh aktivitas media sosial dalam kehidupan belajar tidak hanya melalui penggunaan perangkat secara langsung, tetapi juga melalui konten yang dibawa siswa ke dalam interaksi bersama teman.

Sutama et al. (2026) melihat penggunaan TikTok dari kaitannya dengan prestasi belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengalaman siswa dalam mempertahankan perhatian selama pembelajaran. Interaksi dengan teman juga ditemukan sebagai salah satu situasi yang dapat mengalihkan fokus. Meskipun demikian, siswa memiliki cara untuk mengembalikan perhatian, seperti menghentikan percakapan, berpindah tempat duduk, atau meminta bantuan wali kelas.

Keterangan wali kelas menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih fokus pada awal pembelajaran, kemudian sebagian mulai melihat ke luar kelas, berbicara dengan teman, atau memperhatikan hal lain. Kondisi tersebut sesuai dengan Pohan dan Harahap (2023) yang menjelaskan bahwa fokus belajar berkaitan dengan perhatian, konsentrasi, keterlibatan, serta pemahaman dan respons siswa terhadap materi. Temuan penelitian juga berkaitan dengan Pratiwi & Yusnaldi (2022) serta Hera et al. (2022) yang membahas penggunaan *game online* dalam hubungannya dengan kegiatan sosial, minat belajar, dan motivasi siswa. Penelitian ini melihatnya dari pengalaman siswa dalam mempertahankan perhatian selama pembelajaran.

Secara keseluruhan, fokus belajar siswa kelas VI menunjukkan kondisi yang dinamis. Media sosial dan *game online* merupakan bagian dari aktivitas siswa, tetapi penggunaannya tidak selalu membuat perhatian siswa terganggu. Gangguan dapat muncul ketika konten digital menjadi bahan percakapan saat pembelajaran, sementara pada situasi lain siswa tetap mampu memisahkan aktivitas digital dari kegiatan belajar.

Upaya Sekolah dan Wali Kelas dalam Menjaga Fokus Belajar Siswa Kelas VI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekolah melakukan berbagai langkah untuk menciptakan suasana belajar yang lebih terarah. Upaya tersebut mencakup pembatasan perangkat digital, pemberian arahan mengenai pemanfaatan teknologi, serta tindakan wali kelas ketika perhatian siswa mulai berkurang. Salah satu aturan yang diterapkan adalah larangan membawa telepon genggam ke sekolah sehingga akses siswa pada media sosial dan *game online* selama pembelajaran menjadi terbatas.

Walaupun memberikan batasan, sekolah tetap mengarahkan siswa untuk menggunakan teknologi secara positif. Kepala sekolah menyebutkan pemanfaatan teknologi untuk belajar bahasa, agama, tahsin, tahfiz, dan keterampilan lainnya. Temuan ini berkaitan dengan penelitian Yuliana & Hadi (2026) yang menunjukkan bahwa aktivitas digital telah menjadi bagian dari kehidupan siswa. Dalam penelitian ini, sekolah merespons kondisi tersebut melalui aturan sekaligus pengarahan agar teknologi digunakan secara bertanggung jawab.

Wali kelas juga mengambil tindakan ketika perhatian siswa mulai beralih. Bentuk tindakan tersebut berupa ice breaking, menyapa siswa, memberikan pertanyaan, dan memberikan teguran. Setiap tindakan digunakan sesuai kondisi kelas, seperti ice breaking untuk menyegarkan suasana dan pertanyaan untuk mengarahkan perhatian kembali kepada materi.

Selain itu, sistem poin diterapkan untuk mengatur perilaku siswa selama pembelajaran. Siswa yang berbicara di luar materi atau mengganggu kegiatan belajar dapat mengalami pengurangan poin. Temuan tersebut berkaitan dengan penelitian Prasetyo et al. (2023) yang membahas aktivitas *game online* dalam hubungannya dengan perilaku sosial dan prestasi belajar siswa. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang tidak mengukur



pengaruh aktivitas digital, tetapi menggambarkan bentuk pendampingan sekolah dan wali kelas berdasarkan kondisi yang ditemukan di lapangan.

Upaya wali kelas tersebut juga dapat dikaitkan dengan konsep fokus belajar Pohan & Harahap (2023), yang mencakup perhatian, keterlibatan, konsentrasi, dan kemampuan mengendalikan gangguan. Dalam penelitian ini, ice breaking, pertanyaan, sapaan, dan teguran menjadi bentuk pendampingan yang digunakan untuk membantu siswa mengarahkan kembali perhatian ketika fokus mulai beralih.

Secara keseluruhan, sekolah dan wali kelas memberikan pendampingan melalui pembatasan penggunaan perangkat serta pengarahan pemanfaatan teknologi. Wali kelas melengkapinya dengan tindakan langsung selama pembelajaran untuk membantu siswa kembali memperhatikan kegiatan belajar.

Impikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, terdapat beberapa implikasi penting yang dapat diperhatikan sebagai berikut:

Pertama, implikasi bagi siswa : siswa perlu membangun kebiasaan belajar yang terarah dan meningkatkan kemampuan dalam mengendalikan perhatian selama pembelajaran. Penggunaan media sosial dan *game online* perlu dikelola agar tidak mengganggu kegiatan belajar dan waktu istirahat.

Kedua, implikasi bagi guru: guru perlu mempertahankan pendampingan yang sesuai dengan kondisi siswa, seperti penggunaan ice breaking, pertanyaan, sapaan, teguran, dan kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Upaya tersebut dapat membantu siswa kembali mengarahkan perhatian ketika mulai teralihkan.

Ketiga, implikasi bagi sekolah: sekolah perlu mempertahankan lingkungan belajar yang terarah melalui aturan penggunaan perangkat dan arahan dalam pemanfaatan teknologi. Upaya tersebut dapat menjadi bagian dari pendampingan siswa dalam menjaga fokus selama mengikuti pembelajaran.

Keempat, implikasi bagi orang tua: orang tua perlu memberikan pendampingan terhadap kebiasaan siswa dalam menggunakan media sosial dan *game online* di rumah. Pendampingan tersebut dapat dilakukan dengan membantu siswa mengatur waktu belajar, istirahat, dan aktivitas digital agar kebiasaan tersebut tidak mengganggu kegiatan belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, fokus belajar siswa kelas VI selama mengikuti pembelajaran menunjukkan kondisi yang berbeda. Media sosial dan *game online* tidak selalu menjadi gangguan bagi siswa. Namun, pada keadaan tertentu, aktivitas atau konten yang berkaitan dengan media sosial dan *game online* dapat terbawa ke dalam kegiatan belajar, baik melalui pikiran maupun pembicaraan dengan teman. Kondisi tersebut turut berkaitan pada keadaan siswa dan situasi yang terjadi selama proses pembelajaran. Sekolah dan wali kelas telah melakukan berbagai langkah untuk membantu siswa mempertahankan perhatian selama belajar. Upaya tersebut dilakukan melalui larangan membawa HP ke sekolah, pengarahan dalam menggunakan teknologi, serta pendampingan di kelas melalui ice breaking, pemberian pertanyaan, sapaan, teguran, dan penerapan sistem poin. Upaya tersebut membantu mengarahkan siswa kembali kepada kegiatan pembelajaran ketika perhatian mulai teralihkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Andi, Aminullah, S. W. (2023). Dampak *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VIII Di Mts Annurain Lonrae Andi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4, 56–75.
- Andriani, & Fardani, D. E. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Karakter Peduli Sosial Anak. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 09.
- Habibah, I. H., Putri, M. R., Aisyi, U., Ringroad, J., No, B., Gamping, K., Yogyakarta, S. K., Agama, I., Negeri, I., Hajar, J. K., Iringmulyo, D. A., & Metro, K. (2023). Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar (Analisis Siswa SMK Muhammadiyah Sekampung Dan MAN 1 Metro). *Jurnal Social Pedagogy*, 4(1), 1–14.
- Hera, A. N. A. L. H. T. (2022). Analisis Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1754–1760.
- Irwandi, M. A. B. A. (2024). Analisis Aktivitas *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Vi Upt Spf Sd Inpres Lae-Lae I. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 19–30.
- Mahendra, H. A. R. F. Z. H. H. (2024). Analisis Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SDN Cibunigeulis 1. *Jurnal Pendidikan Rafflesia*, 3(1), 63–72.
- Marsuki, N. R., Saifullah, M., Nurdin, N., Jl, A., Alauddin, S., Sari, G., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2025). Dampak Sosial Media Terhadap Pembelajaran Dan Interaksi Siswa. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 1–19.
- Patrisia, M., Medho, L. W., Data, A., Manek, A. M., Ekonomi, P., Nusa, U., Kupang, C., Kunci, K., Belajar, M., Sebaya, T., & Belajar, H. (2026). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips Sman 1 Bajawa. *Journal Economic Education, Business And Accounting*, 1, 556–569.
- Pohan, W. H., Siregar, S. U., & Harahap, R. D. (2023). Analisis Manajemen Waktu Terhadap Konsentrasi Belajar Matematika Kelas Viii. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 779–786.
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(1), 333–340.
- Sari, M. J. H. N. (2026). Analisis Dampak Aplikasi Tik Tok Terhadap Kemampuan Fokus Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Elementary School*, 13, 63–70.
- Sutama, U. M. H. J. R. W. H. (2026). Dampak Media Sosial Tiktok Terhadap Prestasi Belajar : Studi Kasus Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal Of Artificial Intelligence And Digital Business*, 4(4), 9086–9092.
- Toharudin, B. A. P. F. S. W. M. (2025). Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas Vi Sd Negeri Limbangan 02. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Umami, A., Fithri, R., & Berlian, R. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Youtube Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di SDN 001 Pangkalan Lesung Pada Pelajaran. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 01(03), 749–759.
- Yuliana, S. H. R. (2026). Analisis Penggunaan *Game Online Roblox* Terhadap Prilaku Sosial Siswa SDN 2 Lendang Tampil Kecamatan Batukilang. *Jurnal Program Studi PGMI*, 13, 56–64.
- Yusnaldi, A. P. E. (2022). Analisis Pengaruh *Game Online* Terhadap Kegiatan Sosial Dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4524–4530.