

## OPTIMALISASI PERAN SEKOLAH MEMBANGUN LITERASI DIGITAL TERINTEGRASI GUNA MENGATASI FENOMENA *BRAIN ROT* PADA SISWA

Ni Wayan Surya Mahayanti<sup>1</sup>, Ida Bagus Putu Arnyana<sup>2</sup>, Nice Maylani Asril<sup>3</sup>, Putu Suarcaya<sup>4</sup>, I Kadek Antartika<sup>5</sup>, Ni Nyoman Artini<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Bahasa Asing FBS Undiksha<sup>1</sup>, Pendidikan Dasar Pascasarjana Undiksha<sup>2</sup>, Jurusan Pendidikan Dasar FIP Undiksha<sup>3</sup>, Jurusan Bahasa Asing FBS Undiksha<sup>4</sup>, Jurusan Bahasa Asing FBS Undiksha<sup>5</sup>, Jurusan Bahasa Asing FBS Undiksha<sup>6</sup>

Email: [surya.mahayanti@undiksha.ac.id](mailto:surya.mahayanti@undiksha.ac.id)

### ABSTRACT

*This community service programme is an effort to optimise integrated digital literacy in three primary schools in Buleleng Regency, Bali, as an effort to overcome the phenomenon of Brain Rot among students. Brain Rot, which is characterised by a decline in cognitive abilities due to dependence on technology, has become a critical issue in education. This programme aims to improve students' digital literacy through training for 15 teachers, accompanied by the implementation of technology ethics and literacy in learning. Using a Problem-Based Learning (PBL) approach, students are trained to think critically and solve problems independently. Continuous mentoring ensures the wise and productive use of technology. Evaluation results show an increase in students' cognitive skills and awareness of healthy technology use. It is hoped that this programme can serve as a model for other schools in promoting productive digital literacy and preventing Brain Rot.*

**Keywords:** Brain Rot, digital literacy, technology-based learni

### ABSTRAK

Program pengabdian ini merupakan sebuah upaya optimalisasi literasi digital terintegrasi di tiga sekolah dasar di Kabupaten Buleleng, Bali, sebagai upaya mengatasi fenomena Brain Rot di kalangan siswa. Brain Rot, yang ditandai dengan penurunan kemampuan kognitif akibat ketergantungan pada teknologi, menjadi isu kritis dalam pendidikan. Program ini bertujuan meningkatkan literasi digital siswa melalui pelatihan kepada 15 orang guru yang disertai dengan pengimplementasian etika dan literasi berteknologi dalam pembelajaran. Dengan pendekatan Problem-Based Learning (PBL), siswa dilatih untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah secara mandiri. Pendampingan berkelanjutan memastikan penggunaan teknologi yang bijaksana dan produktif. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan keterampilan kognitif siswa dan kesadaran akan penggunaan teknologi yang sehat. Diharapkan, program ini dapat menjadi model bagi sekolah lain dalam mempromosikan literasi digital yang produktif dan mencegah Brain Rot.

**Kata kunci:** Brain Rot, literasi digital, pembelajaran berbasis teknologi

### PENDAHULUAN

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital yang tak terbendung, fenomena *Brain Rot* di kalangan siswa, terutama di sekolah dasar di Kabupaten Buleleng, Bali, menjadi isu yang semakin mendesak untuk ditangani. *Brain Rot*, yang merujuk pada penurunan kemampuan kognitif seperti kesulitan dalam fokus, membaca, berhitung, dan berpikir kritis, adalah

hasil dari ketergantungan berlebihan pada teknologi dan media sosial (Fatimah dan Hidayati, 2023). Fenomena ini berisiko mengganggu perkembangan intelektual dan sosial siswa, yang mengarah pada kualitas pendidikan yang lebih rendah. Penyebab utama dari *Brain Rot* ini adalah konsumsi berlebihan terhadap informasi yang dangkal dan hiburan instan yang disajikan oleh teknologi, terutama

media sosial dan platform hiburan digital lainnya.

Sebagai respons terhadap permasalahan ini, sebuah program literasi digital terintegrasi diusulkan untuk diterapkan di tiga sekolah dasar di Kabupaten Buleleng: SD Lab Undiksha Singaraja, SD Negeri 1 Banyuasri, dan SD Negeri 1 Kaliuntu. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital di kalangan siswa, dengan fokus pada pemanfaatan teknologi secara produktif dan bijaksana. Dengan literasi digital yang lebih baik, siswa diharapkan tidak hanya lebih terampil dalam menggunakan teknologi, tetapi juga lebih mampu berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berfokus pada pembelajaran yang mendalam (Desi, 2020).

SD Lab Undiksha Singaraja, sebagai sekolah laboratorium yang berada di bawah naungan Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha), memiliki keunggulan besar dalam hal infrastruktur dan sumber daya manusia. Sekolah ini sudah dilengkapi dengan berbagai fasilitas teknologi, seperti ruang kelas yang dilengkapi proyektor, laboratorium komputer, serta akses internet yang stabil. Selain itu, guru-guru di SD Lab Undiksha telah terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Meskipun demikian, tantangan yang dihadapi adalah bagaimana mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam seluruh aspek pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan efektif, serta mengatasi potensi *Brain Rot* yang disebabkan oleh ketergantungan pada hiburan digital (Hou *et al*, 2023).

SD Negeri 1 Banyuasri, yang memiliki populasi siswa yang beragam, menghadapi tantangan dalam hal infrastruktur teknologi. Meskipun sekolah ini sudah memiliki beberapa perangkat teknologi seperti komputer dan proyektor, kecepatan dan stabilitas internet yang terbatas menjadi hambatan utama. Namun, sekolah ini memiliki motivasi yang tinggi untuk mengintegrasikan literasi digital dalam pembelajaran (Dinata, 2021). Dengan bimbingan yang tepat, SD Negeri 1 Banyuasri

diharapkan bisa memanfaatkan teknologi secara maksimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengatasi permasalahan *Brain Rot* yang sedang berkembang di kalangan siswa.

SD Negeri 1 Kaliuntu, meskipun memiliki fasilitas yang lebih sederhana, juga memiliki potensi besar untuk mengembangkan literasi digital. Sekolah ini sudah memiliki beberapa perangkat dasar seperti komputer dan proyektor, meskipun akses internet masih terbatas. Guru-guru di SD Negeri 1 Kaliuntu sangat bersemangat untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi, namun mereka masih membutuhkan pelatihan dan pendampingan yang lebih intensif agar dapat mengintegrasikan teknologi dengan cara yang efektif dalam pembelajaran. Selain itu, keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah ini perlu diatasi agar siswa dapat memanfaatkan teknologi dengan optimal (Yousef *et al*, 2025). Tantangan utama yang dihadapi oleh ketiga sekolah ini adalah kurangnya pelatihan berkelanjutan untuk guru dalam hal penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta keterbatasan pemahaman siswa dan orang tua mengenai literasi digital. Meskipun teknologi telah diterapkan dalam beberapa aspek pembelajaran, belum ada pendekatan yang terintegrasi untuk memastikan bahwa siswa menggunakan teknologi secara produktif dan tidak terjebak dalam penggunaan teknologi yang bersifat hiburan semata. Oleh karena itu, pelatihan intensif untuk guru tentang penggunaan teknologi yang bijaksana, serta pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan literasi digital secara menyeluruh, menjadi sangat penting (Triana *et al*, 2023).

Program ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengintegrasikan literasi digital dalam pembelajaran di ketiga sekolah ini dengan tujuan mengurangi dampak negatif dari fenomena *Brain Rot*. Melalui pelatihan untuk guru, siswa akan belajar bagaimana menggunakan teknologi untuk mendalami materi pelajaran, bukan hanya untuk hiburan

atau kegiatan tidak produktif lainnya. Siswa juga akan dilatih untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta memanfaatkan teknologi untuk tujuan yang lebih produktif, seperti mencari informasi yang bermanfaat dan meningkatkan kemampuan akademik mereka.

Literasi digital yang terintegrasi ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih produktif dan menyenangkan bagi siswa. Dengan menggunakan media digital, seperti aplikasi edukasi, video pembelajaran, dan platform belajar daring, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya akan membantu mereka mengatasi fenomena *Brain Rot* yang dihadapi. Selain itu, pendidikan berbasis teknologi juga akan membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, yang sangat penting untuk masa depan mereka di dunia yang semakin terhubung secara digital.

Secara keseluruhan, program literasi digital ini diharapkan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan perilaku siswa dalam menggunakan teknologi, serta meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Melalui pendekatan yang sistematis dan terintegrasi, diharapkan ketiga sekolah ini dapat menjadi model dalam penerapan literasi digital yang produktif, yang tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan teknis siswa, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

## **METODE**

Pelaksanaan program ini mengintegrasikan literasi digital sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di sekolah-sekolah dasar yang berada di Kabupaten Buleleng. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis teknologi, kami bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kognitif siswa serta mengurangi dampak dari fenomena *Brain Rot* yang disebabkan oleh penggunaan teknologi secara berlebihan. Program ini dirancang dengan metode yang

komprehensif, yang melibatkan pelatihan, implementasi teknologi dalam pembelajaran, serta evaluasi berkelanjutan untuk memantau kemajuan dan dampak dari setiap kegiatan.

### **1. Identifikasi Kesiapan Sekolah dan Pemetaan Kebutuhan**

Langkah pertama dalam pelaksanaan program ini adalah identifikasi kesiapan sekolah dan pemetaan kebutuhan siswa terkait literasi digital. Kegiatan ini melibatkan observasi dan wawancara dengan guru, siswa, serta orang tua untuk mengetahui tingkat literasi digital yang dimiliki siswa, serta hambatan yang mereka hadapi dalam menggunakan teknologi secara efektif dalam pembelajaran. Selain itu, data mengenai akses teknologi di masing-masing sekolah, termasuk perangkat yang dimiliki dan kualitas jaringan internet, juga akan dikumpulkan untuk menilai kesiapan implementasi program.

### **2. Pelatihan dan Pengembangan Kapasitas Guru**

Pelatihan untuk guru akan menjadi kunci dalam kesuksesan program ini. Pelatihan pendidik dilakukan untuk memperkenalkan konsep literasi digital dan bagaimana mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Guru akan dilatih untuk menggunakan alat bantu digital, seperti aplikasi pembelajaran, platform daring, dan media sosial untuk memperkaya materi pelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Program ini juga bertujuan untuk mengajarkan guru cara merancang pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih terlibat, berpikir kritis, dan memecahkan masalah.



Gambar 1. Pelatihan dan Pengembangan Kapasitas Guru

Pendekatan yang digunakan adalah Problem-Based Learning (PBL), yang mendorong siswa untuk mencari solusi atas masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, menggunakan teknologi sebagai alat bantu.

### **3. Pendampingan Berkelanjutan**

Pendampingan bagi guru dan siswa dilakukan untuk memastikan bahwa implementasi teknologi dalam pembelajaran dapat dilakukan secara efektif. Pendampingan berkelanjutan mencakup sesi-sesi konsultasi yang membahas tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengintegrasikan teknologi, serta memberikan solusi untuk mengatasi hambatan yang muncul. Selain itu, siswa juga akan didampingi dalam proses penggunaan teknologi, agar mereka dapat memanfaatkan perangkat digital secara bijak dan produktif.

### **4. Monitoring dan Evaluasi**

Proses evaluasi akan dilakukan secara formatif dan sumatif untuk menilai efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap kemampuan kognitif siswa. Evaluasi proses akan melibatkan pengamatan langsung di kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta pengumpulan data mengenai penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Pada tahap akhir, evaluasi sumatif akan dilakukan dengan menguji hasil belajar siswa, termasuk peningkatan kemampuan membaca, berhitung, serta keterampilan berpikir kritis mereka.

Evaluasi ini juga akan mencakup survei kepuasan untuk mengetahui persepsi siswa dan guru terhadap pembelajaran berbasis teknologi, serta apakah mereka merasa lebih termotivasi dan mampu memahami materi dengan lebih baik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Program "Optimalisasi Peran Sekolah dalam Membangun Literasi Digital Terintegrasi" bertujuan untuk mengatasi fenomena *Brain Rot* yang semakin mengkhawatirkan di kalangan siswa sekolah dasar di Kabupaten Buleleng, Bali. Fenomena ini, yang disebabkan oleh ketergantungan berlebihan pada teknologi dan media sosial, menyebabkan penurunan kemampuan kognitif siswa, seperti kesulitan dalam fokus, membaca, dan berhitung. Program ini bukan hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital siswa, tetapi juga untuk menciptakan pola pikir yang lebih sehat terkait penggunaan teknologi di dunia pendidikan.

### **1. Pelatihan Guru dan Sosialisasi Literasi Digital**

Kegiatan dimulai dengan pelatihan intensif untuk para guru dari SD Lab Undiksha Singaraja, SD Negeri 1 Banyuasri, dan SD Negeri 1 Kaliuntu, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang literasi digital. Pelatihan ini mencakup strategi penggunaan teknologi dalam pembelajaran, pengelolaan waktu penggunaan perangkat digital, serta cara-cara kreatif untuk mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran konvensional. Melalui pendekatan ini, diharapkan guru tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga dapat mengajarkan cara berpikir kritis yang terintegrasi dengan penggunaan teknologi.

Pada sesi pelatihan literasi digital terintegrasi untuk guru yang berlangsung banyak peserta yang mengajukan berbagai pertanyaan mendalam mengenai tantangan yang mereka hadapi di lapangan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sehari-hari. Pertanyaan-pertanyaan ini mencerminkan

kebutuhan nyata yang dihadapi oleh para guru terkait pengelolaan penggunaan teknologi, motivasi siswa, serta cara-cara praktis untuk mengatasi hambatan dalam pembelajaran berbasis digital.



Gambar 2. Pemateri menjelaskan struktur otak dalam hubungannya dengan *Brain Rot*

Salah satu pertanyaan yang paling sering muncul adalah bagaimana cara mengatasi masalah siswa yang kesulitan untuk fokus, terutama ketika mereka sudah sangat terpapar pada teknologi untuk hiburan seperti media sosial dan permainan online. Ini menjadi tantangan besar bagi banyak guru, karena kecanduan media sosial dan teknologi bisa menyebabkan penurunan kemampuan kognitif siswa, seperti kesulitan dalam membaca, berhitung, dan berpikir kritis. Guru-guru mengungkapkan kecemasan mereka terhadap pengaruh buruk teknologi terhadap konsentrasi siswa, yang menghambat proses pembelajaran mereka.



Gambar 3 Peserta pelatihan mengungkapkan fenomena yang sudah mengarah ke gejala *Brain Rot* di sekolah

Untuk mengatasi hal ini, salah satu strategi yang dibahas adalah pengaturan waktu penggunaan perangkat digital. Guru perlu menetapkan batasan yang jelas mengenai kapan dan seberapa lama siswa boleh menggunakan perangkat digital selama pelajaran. Hal ini bertujuan untuk menjaga agar siswa tetap fokus pada materi yang sedang diajarkan, tanpa tergodanya oleh aplikasi atau konten hiburan lainnya. Selain itu, penggunaan teknologi yang mendukung peningkatan fokus, seperti aplikasi Pomodoro atau Forest yang membantu siswa belajar dengan sesi waktu yang terstruktur, juga dianggap sebagai solusi efektif untuk meningkatkan konsentrasi.

Namun, pengelolaan fokus tidak hanya berhenti pada penggunaan aplikasi, tetapi juga mencakup upaya untuk menggunakan teknologi secara produktif. Dalam hal ini, guru diberi pelatihan untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya menyajikan materi pelajaran, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis. Misalnya, dengan menggunakan aplikasi edukasi dan game pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendidik. Beberapa aplikasi, seperti Kahoot atau Quizlet, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga mereka lebih termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, beberapa guru juga mengungkapkan kekhawatiran mereka mengenai siswa yang lebih tertarik pada permainan atau media sosial daripada pada pembelajaran. Sebagai solusi, pelatihan tersebut membahas pentingnya gamifikasi dalam pembelajaran. Dengan mengubah elemen pembelajaran menjadi permainan atau tantangan, guru dapat memanfaatkan minat siswa terhadap permainan untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam materi pelajaran. Misalnya, dengan memberikan penghargaan atau poin ketika siswa berhasil menyelesaikan tugas atau kuis

dalam aplikasi pembelajaran. Pemberian penghargaan ini tidak hanya memotivasi siswa untuk berprestasi, tetapi juga memberikan rasa pencapaian yang lebih besar dalam proses pembelajaran.



Gambar 4. Aktivitas tanpa gadget melalui pembelajaran kolaboratif (dalam gambar: Siswa SD Lab Undiksha berkolaborasi SD Pedagogia FIPP UNY)

### 3. Pendampingan

Pendampingan pertama tim PKM difokuskan pada observasi pembelajaran berbasis teknologi di kelas. Guru diarahkan memanfaatkan perangkat digital melalui pendekatan interaktif dan gamifikasi, seperti kuis atau tantangan matematika, untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa sekaligus mengurangi distraksi dari media sosial. Selain itu, guru juga didorong menerapkan pembelajaran kolaboratif melalui tugas kelompok yang menekankan diskusi dan kerja sama, sehingga siswa tidak hanya menggunakan teknologi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial serta berpikir mendalam untuk mencegah potensi *Brain Rot*.



Gambar 5. Aktivitas pendampingan dalam rangka inklusi literasi digital terintegrasi dengan mata pelajaran

Pendampingan ini juga menekankan pengelolaan waktu penggunaan teknologi dengan metode seperti Pomodoro agar siswa tetap fokus, serta variasi kegiatan non-digital seperti diskusi, penugasan tulisan, atau aktivitas fisik. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih seimbang, menyenangkan, dan holistik.

### Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan terhadap para guru di tiga sekolah binaan—SD Lab Undiksha Singaraja, SD Negeri 1 Banyuasri, dan SD Negeri 1 Kaliuntu—menunjukkan bahwa seluruh guru memiliki pemahaman yang sangat baik terhadap konsep dan fenomena *Brain Rot*. Hasil ini merupakan indikasi bahwa proses pelatihan, sosialisasi, serta pendampingan yang dilakukan oleh tim pelaksana program berhasil memberikan transfer pengetahuan yang utuh dan dapat dipahami secara komprehensif oleh para pendidik.

Guru dari SD Lab Undiksha Singaraja, yang sejak awal memiliki keunggulan dalam hal akses terhadap infrastruktur teknologi dan sumber daya akademik, mampu mendefinisikan *Brain Rot* dengan tepat sebagai penurunan kapasitas kognitif siswa akibat konsumsi konten digital dangkal yang berlebihan. Pemahaman ini tidak hanya terbatas pada aspek teoretis, tetapi juga meluas pada pengenalan gejala nyata yang muncul di kelas, seperti menurunnya konsentrasi siswa, ketidakmampuan membaca

dengan mendalam, serta kesulitan dalam menghubungkan konsep-konsep dasar pelajaran. Sebagai tindak lanjut, para guru di sekolah ini menyusun rencana program yang cukup komprehensif. Mereka menargetkan integrasi literasi digital ke dalam seluruh mata pelajaran, bukan hanya dalam konteks Teknologi Informasi atau Bahasa Indonesia. Untuk mendukung implementasi, mereka berencana menggunakan berbagai aplikasi edukatif seperti Google Classroom dan Moodle yang sudah terbiasa mereka gunakan. Selain itu, mereka juga menekankan pentingnya latihan berpikir kritis melalui diskusi berbasis teks digital, di mana siswa diajak untuk membandingkan sumber informasi, mengidentifikasi konten yang valid, serta mengasah keterampilan analisis. Dengan rencana ini, terlihat jelas bahwa guru di SD Lab Undiksha siap menjadi pelopor penerapan kurikulum literasi digital terintegrasi dalam rangka mengurangi risiko *Brain Rot*.

Sementara itu, guru di SD Negeri 1 Banyuasri menunjukkan pemahaman yang sama baiknya, meskipun latar belakang infrastruktur sekolah relatif lebih terbatas dibandingkan dengan sekolah laboratorium. Mereka mampu menjelaskan gejala *Brain Rot* secara rinci, termasuk turunnya fokus siswa, lemahnya daya tahan konsentrasi ketika menghadapi teks panjang, serta kesulitan dalam menyelesaikan soal berhitung sederhana akibat kecenderungan konsumsi informasi instan. Hal menarik dari guru di sekolah ini adalah perhatian besar mereka pada pembatasan penggunaan gadget non-edukatif di kelas. Mereka merancang aturan kelas yang ketat agar siswa tidak menggunakan perangkat digital hanya untuk hiburan selama pembelajaran berlangsung. Sebagai gantinya, mereka menekankan penggunaan metode Project-Based Learning (PBL), yang memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung dengan memecahkan masalah nyata menggunakan pendekatan kolaboratif. Selain itu, kuis interaktif berbasis aplikasi seperti Kahoot dan Quizizz dijadikan alat untuk menjaga

konsentrasi siswa, sehingga proses belajar tidak monoton dan tetap menantang. Guru di Banyuasri memperlihatkan kombinasi antara kontrol yang ketat dengan inovasi pembelajaran yang menyenangkan, sehingga upaya pencegahan *Brain Rot* di kelas dapat berjalan secara seimbang.

Di sisi lain, SD Negeri 1 Kaliuntu menghadapi tantangan lebih besar karena keterbatasan fasilitas teknologi, namun guru-guru di sekolah ini tetap menunjukkan pemahaman yang sangat baik terhadap materi *Brain Rot*. Mereka memahami bahwa fenomena ini muncul akibat penggunaan gadget yang impulsif, tidak terkontrol, dan lebih berfokus pada hiburan ketimbang pembelajaran. Kesadaran ini membuat mereka menyusun rencana program yang kreatif dan realistis sesuai dengan kondisi sekolah. Guru di SD Negeri 1 Kaliuntu memilih pendekatan blended learning, yakni kombinasi antara pembelajaran konvensional (tatap muka, buku cetak, diskusi langsung) dengan pembelajaran digital yang disesuaikan dengan ketersediaan perangkat. Selain itu, mereka merancang program khusus bernama “Hari Tanpa Gadget”, yang bertujuan membiasakan siswa untuk tidak selalu bergantung pada perangkat digital, tetapi tetap fokus pada aktivitas pembelajaran berbasis buku, menulis tangan, dan diskusi tatap muka. Program ini diharapkan dapat melatih ketahanan konsentrasi siswa dan mengurangi gejala *Brain Rot* secara perlahan. Tidak berhenti di sana, para guru juga menekankan pentingnya etika digital. Mereka berencana mengajarkan siswa bagaimana bersikap bijak dalam dunia maya melalui simulasi kasus sederhana, misalnya cara menyikapi hoaks, konten berbahaya, dan interaksi di media sosial.

Jika dibandingkan, ketiga sekolah menunjukkan kecenderungan yang sama kuat dalam menginternalisasi materi *Brain Rot*, meskipun konteks implementasi program berbeda sesuai dengan kondisi masing-masing sekolah. SD Lab Undiksha Singaraja lebih menekankan pada penguatan akademis berbasis teknologi terintegrasi, SD Negeri 1 Banyuasri

menggabungkan kontrol penggunaan gadget dengan inovasi berbasis proyek, sedangkan SD Negeri 1 Kaliuntu fokus pada keseimbangan antara pembelajaran konvensional dan digital, dengan tambahan nilai pendidikan karakter melalui etika digital.

Secara keseluruhan, evaluasi menyimpulkan bahwa seluruh guru di tiga sekolah binaan memiliki hasil evaluasi pada kategori “Sangat Baik”. Mereka tidak hanya mampu memahami materi *Brain Rot* secara konseptual, tetapi juga

mampu menerjemahkan pemahaman tersebut ke dalam bentuk rencana program kelas yang konkret, operasional, dan aplikatif. Hal ini membuktikan bahwa intervensi melalui pelatihan guru tidak berhenti pada tingkat pengetahuan semata, melainkan juga bertransformasi menjadi strategi nyata yang dapat dijalankan di ruang kelas untuk mengatasi tantangan serius fenomena *Brain Rot* di kalangan siswa sekolah dasar.

Tabel Evaluasi Pemahaman Guru dan Rencana Program Penanganan *Brain Rot*

No	Nama Sekolah	Pemahaman Guru tentang <i>Brain Rot</i>	Rencana Program di Kelas untuk Mengatasi <i>Brain Rot</i>	Hasil Evaluasi
1	SD Lab Undiksha Singaraja	Guru memahami konsep <i>Brain Rot</i> sebagai dampak penurunan kognitif akibat konsumsi konten digital dangkal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Integrasi literasi digital ke seluruh mata pelajaran.</li> <li>- Penggunaan aplikasi edukatif (Google Classroom, Moodle).</li> <li>- Latihan berpikir kritis melalui diskusi berbasis teks digital.</li> </ul>	<b>Sangat Baik</b>
2	SD Negeri 1 Banyuasri	Guru mampu menjelaskan gejala <i>Brain Rot</i> , seperti menurunnya fokus, kemampuan membaca, dan berhitung.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membatasi penggunaan gadget non-edukatif di kelas.</li> <li>- Meningkatkan metode pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning).</li> <li>- Penerapan kuis interaktif untuk menjaga konsentrasi.</li> </ul>	<b>Sangat Baik</b>
3	SD Negeri 1 Kaliuntu	Guru memahami <i>Brain Rot</i> sebagai fenomena yang dipicu oleh penggunaan gadget impulsif tanpa kontrol.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan metode blended learning (kombinasi konvensional dan digital).</li> <li>- Membuat program “Hari Tanpa Gadget” di kelas.</li> <li>- Mengajarkan etika digital melalui simulasi kasus.</li> </ul>	<b>Sangat baik</b>

## SIMPULAN

Implementasi kegiatan literasi digital yang terintegrasi ini berfokus pada pemberdayaan siswa dan guru untuk mengatasi *Brain Rot* melalui pengelolaan teknologi yang lebih bijaksana. Dengan adanya pelatihan bagi guru, penerapan pembelajaran berbasis teknologi, serta pengelolaan penggunaan teknologi yang

lebih terstruktur, diharapkan siswa tidak hanya akan menjadi lebih terampil dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi untuk mencapai tujuan pendidikan yang produktif dan bermanfaat. Evaluasi yang berkelanjutan memastikan bahwa kegiatan ini dapat terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan pendidikan di era digital.

## DAFTAR RUJUKAN

Desi, Y. P. (2020). Gerakan Literasi Digital Berbasis Sekolah: Implementasi dan Strategi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(1), 51.

<https://doi.org/10.31315/jik.v17i1.3510>

Dinata, K. B. (2021). Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring. *Eksponen*, 11(1), 20–27.

<https://doi.org/10.47637/eksponen.v11i1.368>

Fatimah, I., & Hidayati, D. (2023). Program Literasi Digital sebagai Upaya Mengembangkan Budaya Literasi di SMP. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3535–3547.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.5838>

Hou, S., Hou, S., Wang, L., & Wang, L. (2023). Developmental Trends and the Enlightenment of Educational Technology in the Digital Age: Taking UNESCO ICT PRIZE as an Example. *2023 Twelfth International Conference of Educational Innovation through Technology (EITT)*.

<https://doi.org/10.1109/eitt61659.2023.00008>

Ranubaya, F. A. (2021). Literasi Digital Pendidikan Seksualitas Pada Konteks Perkawinan Katolik. *Aggiornamento*, 2(2), 39–52.

Romadhan, R., Dewi, F., & Justicia, R. (2023). Comic Digital Interactive Sebagai Media Pengenalan Pendidikan Seksual Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 14–28.

<https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3301>

Triana, W., Veriza, E., Almuhammad, A., Hartati, Y., & Rusmini, R. (2023). Effectiveness of Health Education Using Digital Comic Media in Enhancing Adolescents'. *Health Education and Health Promotion*, 11(4), 615–620.

<https://doi.org/10.58209/hehp.11.4.615>

*Brain Rot. OPUS Journal of Society Research.*

<https://doi.org/10.26466/opusjsr.1651477>

Yousef, A. M. F., Alshamy, A., Tlili, A., & Metwally, A. H. (2025). Demystifying the New Dilemma of *Brain Rot* in the Digital Era: A Review. *Brain Science*.

<https://doi.org/10.3390/brainsci15030283>