

Representasi Realitas Dalam Pikiran Anak: Studi Kualitatif Tentang Dampak Konten Digital Anomali Terhadap Persepsi Anak Usia Dini di KB Al-Hilmiyah

Mufarrohah¹, Abd. Rosyid², Desi Ismawati³

Sekolah Tinggi Agama Islam Al Mujtama Pamekasan

Email: mufarrohah010606@gmail.com abdrosyid@stai-almujtama.ac.id,

desi22@stai-almujtama.ac.id

ABSTRACT

Keywords:

Early childhood,
anomalous digital
content, perception of
reality, digital media,
child development

Kata Kunci:

Anak usia dini, konten
digital anomaly, persepsi
realitas, media digital,
perkembangan anak

The development of digital technology has made it increasingly easy for young children to be exposed to various social media content, including anomalous digital content that is absurd and inconsistent with the logic of reality. At the preoperational stage of development, this condition has the potential to cause confusion in children distinguishing between fantasy and reality. This study aims to analyze the impact of anomalous digital content on the perception of reality in young children. This study used qualitative methods with observation and interview techniques. The study

was conducted at Al-Hilmiyah Kindergarten, Pasanggar Village, Pamekasan Regency, involving teachers, the principal, and parents. Data were analyzed descriptively. The results indicate that exposure to anomalous digital content affects how children perceive reality, characterized by imitation of inappropriate behavior and language, conceptual confusion between fantasy and reality, and decreased attention span. However, through guidance and preventative measures undertaken by the school, children began to exhibit more positive behavior. These findings emphasize the important role of parents and educators in guiding the use of digital media in young children.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menyebabkan anak usia dini semakin mudah terpapar berbagai konten media sosial, termasuk konten digital anomaly yang

bersifat absurd dan tidak sesuai dengan logika realitas. Pada tahap perkembangan praoperasional, kondisi ini berpotensi menimbulkan kebingungan anak dalam membedakan antara fantasi dan kenyataan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak konten digital anomaly terhadap persepsi realitas anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode menggunakan metode kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara yang dilakukan di KB Al-Hilmiyah, Desa Pasanggar, Kabupaten Pamekasan, dengan melibatkan guru, kepala sekolah, dan wali murid. Data dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa paparan konten digital anomaly memengaruhi cara anak memahami realitas, ditandai dengan penurunan perilaku dan bahasa yang tidak sesuai konteks, kebingungan konseptual antara fantasi dan kenyataan, serta penurunan fokus perhatian. Namun, melalui pendampingan dan upaya pencegahan yang dilakukan oleh pihak sekolah, anak mulai menunjukkan perilaku ke arah yang lebih positif. Temuan ini menegaskan pentingnya peran orang tua dan pendidik dalam mendampingi penggunaan media digital pada anak usia dini.

Pendahuluan

Media sosial kini telah menjadi bagian penting dari kehidupan modern. Melalui berbagai situs aplikasi yang beroperasi melalui teknologi internet. Teknologi ini kemungkinan penggunaannya untuk terhubung dengan berbagai orang, baik mereka yang dikenal maupun belum pernah ditemui sebelumnya. Plafon seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan Facebook. Perkembangan teknologi informasi ini membawa banyak manfaat namun juga menghadirkan tantangan baru, terutama bagi anak-anak yang kini menjadi pengguna aktif media sosial sejak usia dini.

Era digital telah merevolusi pola komunikasi manusia, termasuk proses berfikir anak. Anak yang terpapar konten digital sejak dini, salah satunya meme Brainrot, format teka-teki visual absurd dengan solusi tak terduga yang populer di kalangan anak. Dari perspektif psikologistik, fenomena ini menarik untuk diteliti karena memengaruhi mekanisme anak dalam memproses, memahami, dan menginkorporasikan kosa kata baru ke dalam penggunaan bahasa sehari-hari. (Azizah et al., 2025)

Anak-anak yang terpapar media sosial pada usia dini tidak hanya menggunakan platform tersebut untuk hiburan saja tetapi juga mulai membentuk cara pandang mereka terhadap dunia di sekitarnya melalui berbagai jenis konten yang mereka konsumsi. Kondisi ini memiliki

implikasi penting terhadap perkembangan pendidikan dan psikologis anak. Karena mengkonsumsi digital dapat memengaruhi proses berpikir, persepsi realitas, serta kemampuan memahami perbedaan anatar fakta dan fiksi. (Mawar Pebriani & Astuti Darmiyanti, 2024)

Salah satu fenomena yang kini muncul di media sosial adalah konten digital anomali yaitu jenis konten yang tidak mengikuti struktur naratif konvensional, sering kali absurd, namun sangat populer di kalangan anak-anak. Fenomena ini dapat ditemukan pada tren seperti *Anomaly Tung Tung Sahu*, *Ballerina Cappuccina*, atau tren *Italian Brainrot*, yang menampilkan karakter hiperaktif dan ekspresi yang berlebihan, serta narasi yang tidak masuk akal. Konten-konten ini sering kali ditayangkan melalui platform seperti TikTok, YouTube Shorts, dan Instagram Reels platform yang secara algoritma mendorong viralitas melalui durasi pendek, kejutan visual, dan audio yang menarik perhatian instan. (FINALIYANI PUTRI, 2025)

Salah satu tantangan utama yang muncul adalah potensi konten digital jenis Anomaly ini berimplikasi terhadap persepsi realitas serta perkembangan kognitif anak usia dini, mengingat pada tahap tersebut mereka masih berada dalam proses membangun kemampuan berpikir logis dan kritis. Contohnya, karakter “ballerina cappuccina”, karakter ini adalah sebuah kopi cappuccino yang berbentuk manusia perempuan yang digambarkan dapat menari, berbicara dan memiliki anak layaknya manusia. Anak-anak yang sebelumnya memahami bahwa cappuccino merupakan minuman, dapat mengalami kebingungan setelah terpapar konten semacam ini karena melihat objek yang seharusnya tidak hidup justru digambarkan memiliki perilaku seperti manusia. Paparan berulang terhadap konten tersebut berpotensi menimbulkan kebingungan konseptual serta *brain rot*. Istilah *brain rot* ini menggambarkan kelelahan mental dan penurunan fungsi kognitif otak akibat dari terlalu berlebihan mengkonsumsi konten digital yang sifatnya rendah atau kurang berbobot. Hal ini juga dapat meningkatkan resiko gangguan kognitif otak, melemahnya perhatian, serta dapat mencemaskan seorang ketika jauh dari perangkat digital. (Urwatulwutsqo et al., 2025)

Berdasarkan pengamatan Di lapangan KB AlHilmiyah menunjukkan gambar empiris yang memperkuat fenomena tersebut. Guru melaporkan bahwa sejumlah anak mulai menirukan kosakata,

intonasi, dan ekspresi hiperbolik yang mereka temukan dalam konten digital anomaly, termasuk penggunaan ujaran tidak baku yang tidak sesuai dengan konteks pembelajaran. Pola perhatian anak juga terlihat mengalami perubahan; beberapa anak menunjukkan kesulitan mempertahankan focus dalam kegiatan kelas, terutama setelah akhir pekan ketika akses terhadap gawai lebih intensif. Ada juga anak yang mulai kebingungan dalam konseptual, misalnya anggapan bahwa objek atau karakter fantasi dalam konten digital memiliki kemampuan layaknya manusia, seperti “ikan HIU yang punya kaki dan bisa berjalan” dan lain sebagainya. Fakta lapangan tersebut menegaskan relevansi penelitian terkait pengaruh konten digital terhadap persepsi realitas dan perkembangan kognitif anak usia dini.

Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran baru bagi orang tua dan pendidik, terutama terkait paparan konten negative, kecanduan gawai, dan berkurangnya interaksi sosial anak. Walaupun beberapa peneliti telah menyoroti dampak umum media sosial terhadap perkembangan, masih sedikit penelitian yang secara spesifik meneliti bagaimana konten digital anomaly memengaruhi persepsi realitas pada anak usia dini.

Melihat urgensi fenomena ini, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh konsumsi konten digital anomaly terhadap persepsi realitas anak usia dini, serta menjelaskan implikasinya terhadap perkembangan kognitif dan sosial mereka. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan dan psikologi perkembangan, khususnya dalam memahami pola interaksi anak dengan media digital di era modern.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, metode penelitian kualitatif ini merupakan pendekatan yang bertujuan memahami suatu fenomena dalam kondisi alaminya, dengan menitikberatkan pada pendeskripsian, penafsiran, serta pengungkapan makna secara mendalam yang bersifat subjektif (Sugianto, 2026). Metode ini merupakan bentuk penelitian yang berfokus pada upaya memperoleh pemahaman mendalam mengenai fenomena yang dialami oleh objek penelitian, mencakup aspek-aspek seperti pengalaman, persepsi, motivasi, dan tindakan secara menyeluruh. Pendekatan ini dilaksanakan

melalui penyajian deskriptif berbasis data verbal dengan tetap mempertimbangkan konteks alami secara cermat, serta memanfaatkan prosedur dan teknik dalam proses pengumpulannya (Tri Wulandari, Dewi Purnama Sari, 2023)

Penelitian bertempat di KB Al-Hilmiyah yang terletak di desa Pasanggar Kecamatan Pegantenan Kabupaten Pamekasan. Partisipan dalam penelitian ini diantaranya wali murid KB, guru serta kepala sekolah. Tujuan dari penelitian ini untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai cara anak usia dini membentuk gambaran tentang realitas setelah terpapar konten digital anomali. Secara lebih spesifik, penelitian ini berfokus pada pengkajian proses kognitif anak dalam membedakan anatar ranah factual dan imajinatif, sekaligus mengidentifikasi perubahan persepsi setelah memperoleh paparan tersebut

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil dari observasi yang ditemukan serta wawancara yang telah dilakukan di KB Al-Hilmiyah desa pasanggar, menunjukkan bahwa konten digital yang bersifat anomali, yakni konten yang menampilkan situasi, bentuk, atau perilaku yang tidak sesuai dengan kaidah realistik, memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap cara anak usia dini membangun representasi mengenai duni sekitarnya. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini Masi di tahap perkembangan berpikir logis dan masi mulai mengembangkan logika dasar melalui pengalaman nyata yang mereka lihat. (Fatimah, 2021)

A. Penggunaan konten digital anomaly pada anak usia dini : potensi resiko dan strategi pencegahan

Masa anak-anak merupakan tahap perkembangan yang sangat menentukan, dimana kualitas stimulasi lingkungan memiliki peranan penting dalam mendukung kembangan fungsi organ dan perkembangan otak secara optimal. Namun demikian, kemajuan teknologi digital telah mengubah secara signifikan bentuk dan pola stimulasi yang diterima anak. Paparan terhadap konten digital yang cepat, atraktif, interaktif, dan penuh warna diyakini dapat menyebabkan overstimulasi. Kondisi ini dapat berdampak negative

terhadap kemampuan anak dalam mempertahankan perhatian, meningkatkan kecenderungan untuk mudah terdistraksi, serta dapat menurunkan kapasitas focus jangka panjang yang diperlukan dalam proses pembelajaran dan inetraksi social mereka. (Citra Apik Lestari, Khairani Zikrinawati, 2021).

Anak usia dini memiliki kecenderungan untuk tertarik dengan konten dengan warna yang mencolok, gerakan cepat, dan suara unik, seperti yang ditampilkan di dalam konten anomaly, karena pada tahap anak usia dini system neorologis mereka masi berkembang dalam mengenali pola dan mengolah rangsangan sensorik. Konten absurd memanfaatkan kecenderungan tersebut, tetapi biasanya disajikan dalam intensitas yang berlebihan sehingga memicu terjadinya overstimulasi, mempengaruhi aspek kognitif dan emosial, dan juga berpengaruh terhadap perkembangan bahasa dan focus perhatian. Temuan Christakis et al. (2004) turut mendukung hal ini, bahwa paparan terhadap tayangan televisive atau video dengan tempo ceat dan struktur yang tidak jelas pada anak prasekolah dapat berdampak pada penurunan kemampuan perhatian serta konsentrasi jangka panjang. (FINALIYANI PUTRI, 2025)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di KB Al-Hilmiyah, terlihat bahwa anak menunjukkan perilaku yang mengindikasikan paparan terhadap konten digital anomaly. Dimana beberapa anak tampak menirukan perilaku tidak lazim seperti gerakan tubuh berlebihan, bahasa aneh, dan guru juga menyampaikan bahwa beberapa anak yang sering mengakses konten ini cenderung mudah terdistraksi, dan menunjukkan perilaku implusif selama kegiatan belajar. Salah satu guru mengatakan, “ada anak yang tiba-tiba mengucapkan bahasa aneh, dan meniru gaya bicara karakter aneh di video, padahal lagi dalam kegiatan”.

Sementara itu hasil wawancara dengan orang tua dan guru juga menunjukkan adanya ketimpangan pemahaman terkait risiko konten digital anomaly. Sebagian orang tua mengakui bahwa mereka memberikan gawai untuk menengkan anak, atau ketika mereka lagi banyak kerjaan, namun tanpa pendampingan. Seorang wali murid mengatakan, “saya kira Cuma video lucu biasa, saya tidak tahu kalau bias berpengaruh ke perilaku anak”. Semenetera itu, guru

menegaskan perlunya pengawasan ketat karena beberapa anak sudah mulai meniru perilaku yang dinilai kurang pantas. meski begitu, pihak sekolah telah melakukan langkah pencegahan melalui sosialisasi rutin, pdan juga memberikan rekomendasi tontonan ramah untuk anak, serta pembiasaan aktivitas bermain tanpa gawai di sekolah.

Dampak fenomena ini terhadap perkembangan anak usia dini tidak dapat diabaikan. Berdasarkan teori perkembangan kognitif piaget, anak usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu priode ketika mereka mulai mampu menggunakan symbol dan berimajinasi, namun belum mengembangkan kemampuan berfikir logis secara mtang. Ketika anak terekspos pada konten yang dipenuhi ketidak sesuaian logika, hal tersebut berpotensi membuat mereka membangun pola berpikir yang kurang teratur atau tidak konsisten. (Azizah et al., 2025)

Dengan demikian, penggunaan konten digital anomaly pada anak usia din merupakan isu yang perlu diperhatikan kaena dapat memengaruhi berbagai aspek perkembangan anak. Upaya pencegahan perlu dilakukan secarakolaoraif oleh orang tua, pendidik, dan lingkungan sekitar melalui seleksi konten yang tepat, penyediaan aktivitas alternative, serta peningkatan letiterasi digital.

Berikut beberapa saran strategi pencegahan dan penanggulangan efek negative konteks absurd terhadap perkembangan anak:

1. Pentingnya Literasi Media Sejak Dini : literasi media tidak hanya difokuskan pada remaja atau orang dewasa, tetapi perlu ditanamkan sejak anak berada pada tahap perkembangan awal. Anak-anak perlu dibekali kemampuan untuk membedakan anatara hiburan dan realitas, serta antar konten yang bersifat edukatif dan konten yang tidak memberikan nilai pembelajaran. Pemahaman mengenai struktur naratif, nilai moral dalam cerita, dan keterampilan menganalisis serta mengevaluasi konten digital sebaiknya menjadi bagian integral dari kurikulum pendidikan dasar.
2. Pendampingan Aktif oleh Orag Tua dan Pendidik : peran orang tua tidak hanya terbatas pada mengatur darusi penggunaan

perangkat digital, tetapi juga mencakup keterlibatan aktif dalam mendampingi anak saat mengakses berbagai bentuk konten digital. Orang tua dan pendidik perlu menciptakan ruang dialog yang terbuka mengenai materi yang ditonton anak, termasuk memberikan penjelasan tentang alasan suatu konten dapat dianggap lucu namun tidak patut ditiru, atau mengapa sebuah tayangan dapat menjadi viral tetapi belum tentu membawa nilai yang positif (FINALIYANI PUTRI, 2025).

3. Gunakan sensor mandiri atau pengaturan control usia : Dalam melakukan sensor mandiri, peran orang tua tidak hanya berperan untuk mendampingi anak saja, tetapi juga mencakup kemampuan dalam memilih tayangan yang sesuai. Pemilihan tersebut perlu mempertimbangkan klasifikasi usia serta jenis program yang akan dikonsumsi anak. Namun, sebagai orang tua di Gampong mulia mengaku masih mengalami kendala dalam menerapkan sensor mandiri secara optimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu mengawasi anak secara terus menerus, mengingat mereka harus menjalankan berbagai aktivitas lain, baik bekerja di luar rumah maupun pekerjaan di rumah. Adapun jenis tayangan yang paling sering diberikan kepada anak meliputi film kartun, program edukatif, lagu anak-anak, dan bentuk hiburan sejenis (Rusnawati, 2021).

B. Implikasi Konten Anomali Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Konten digital Anomali ini memiliki implikasi signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Anak yang sering terpapar konten tersebut menunjukkan kecenderungan memahami dunia yang perspektif yang bercampur antara fantasi dan kenyataan. Kemampuan kognitif merupakan serangkaian proses mental yang membantu seseorang dalam mengolah, mengaitka, menilai, dan memahami berbagai informasi yang diterima, sehingga pengalaman tersebut dapat berubah menjadi pengetahuan baru. Aspek kognitif ini berkaitan erat dengan kapasitas intelektual individu, termasuk berbagai keterampilan otak yang

dibutuhkan untuk menyelesaikan beragam aktivitas, baik yang bersifat sederhana hingga kompleks (Kognitif, 2024).

Hasil observasi menunjukkan bahwa implikasi konten digital anomaly terhadap perkembangan kognitif anak usia dini tampak. Beberapa anak yang sering menonton konten tersebut terlihat memandang dunia dengan perspektif yang tercampur antara fantasi dan kenyataan. Misalnya menganggap benda mati dapat hidup atau peristiwa irasional dapat terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa struktur berpikir anak mulai ter[engaruh oleh tayangan yang tidak sesuai logika.

Wawancara dengan guru menguatkan hal tersebut. Salah satu guru menyampaikan, “Ada beberapa anak yang kadang bingung membedakan mana yang nyata dan tidak.waktu kegiatan mewarnai hewan hiu, saya bertanya ini hewan apa? Ada beberapa anak yang malah menjawab bahwa itu Tralalero Tralala yang mempunyai 2 kaki memakai sepatu dan berbicara hal yang aneh, yang tidak masuk akal”. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses kognitif mereka yang seharusnya membantu anak memahami ciri nyata suatu objek justru mengalami gangguan akibat campuran antara fantasi dan kenyataan yang mereka peroleh tidak sesuai dan tidak rasional.

Dalam konteks penelitian ini, kemampuan kognitif anak usia dini menjadi sangat penting. Karena proses berpikir mereka mudah dipengaruhi oleh rangsangan visual dari konten digital. Ketika anak terpapar konten digital anomaly yang tidak sesuai dengan logika, proses kognitif mereka dapat terganggu, terutama dalam kemampuan membedakan mana yang nyata dan mana yang hanya fantasi. Selain itu, kecenderungan anak usia dini untuk tertarik pada konten dengan warna yang mencolok, gerakan cepat, dan suara yang unik muncul karena proses perkembangan otak mereka masih berlangsung, terutama dalam mengenali pola dan memproses informasi sensorik. Konten yang bersifat absurd memanfaatkan kecenderungan ini dengan memberikan rangsangan dalam jumlah yang lebih jauh tinggi, sehingga dapat menimbulkan overstimulation. Temuan Christakis et al. (2004) mendukung hal tersebut, dengan menunjukkan bahwa paparan terhadap tayangan yang sangat cepat dan tidak terstruktur

pada anak prasekolah dapat berdampak pada penurunan perhatian dan konsentrasi jangka panjang (FINALIYANI PUTRI, 2025)

C. Dampak Konten Anomali Terhadap Pembentukan Karakter Anak

Karakter merupakan nilai-nilai moral yang terserap dalam aspek kognitif, afektif, dan perilaku individu (Ii & Pustaka, n.d.). Dalam konteks penelitian ini, paparan terhadap konten visual anomaly menunjukkan adanya penurunan kemampuan anak dalam menyerap dan menerapkan nilai-nilai kejujuran, empati, serta tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari (Sa et al., 2025).

Beberapa anak di KB Al-Hilmiyah menunjukkan perubahan sikap setelah menonton konten digital anomaly. Dalam aktivitas bermain, tampak anak lebih mudah mengejek, berebut, atau tertawa saat melakukan tindakan yang mengganggu teman. Seorang guru mengatakan “anak-anak sering meniru ucapan aneh dan perilaku kasar dari tontonan mereka. Mereka mengannap itu lucu, padahal itu salah.” Guru mengatakan bahwa tindakan yang biasanya dianggap tidak sopan justru “boleh” karena dalam video perilaku itu tidak pernah mendapatkan konsekuensi.

Tetapi setelah pihak sekolah telah melakukan langkah pencegahan melalui sosialisasi rutin, dan juga memberikan rekomendasi tontonan ramah untuk anak, serta pembiasaan aktivitas bermain tanpa gawai di sekolah, beberapa anak sudah mulai menunjukkan perubahan dalam karakter mereka. Mereka sudah terlihat lebih sopan, lebih mudah bekerja sama, dan mulai memahami perbedaan antara perilaku yang pantas dan tidak ketika berinteraksi dengan teman maupun guru.

Temuan ini sejalan dengan pandangan behavioristik, yang menyatakan bahwa perilaku anak terbentuk melalui hubungan antara stimulasi dan respons. Apabila perilaku tidak sopan atau agresif dalam suatu tayangan diberikan penguatan positif, misalnya melalui unsur humor atau tawa, maka anak cenderung menirukan dan mengulangnya karena dianggap menyenangkan (Behaviorisme et al., 2023). Selain itu, teori perkembangan moral menunjukkan bahwa anak usia dini menilai tindakan sebagai benar atau salah berdasarkan konsekuensi yang tampak secara langsung. Namun,

banyak konten digital anomaly tidak memperlihatkan dampak moral dari perilaku negative, sehingga anak tidak memperoleh pemahaman yang memadai tentang pentingnya tanggung jawab social (Sa et al., 2025).

Temuan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa paparan intens terhadap konten visual yang bersifat anomali memberikan dampak signifikan terhadap pembentukan karakter anak usia dini, khususnya pada dimensi moral dan sosial. Selain itu, paparan tersebut cenderung memicu distorsi nilai yang terlihat melalui menurunnya empati, kedisiplinan, serta kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan norma sosial yang berlaku di lingkungan keluarga maupun pendidikan, sehingga tampak adanya pergeseran orientasi belajar dari pembelajaran berbasis nilai dan keteladanan menuju kecenderungan meniru perilaku sensasional yang bersifat dangkal dan instan. Dengan demikian, kondisi ini menegaskan bahwa konten visual anomali tidak hanya memengaruhi perilaku tampak pada anak, melainkan juga berpotensi menghambat proses internalisasi nilai moral yang menjadi landasan utama dalam pembentukan karakter pada tahap perkembangan usia dini (Sa et al., 2025)

D. Dampak konten digital anomaly terhadap perkembangan bahasa anak usia dini

Paparan konten digital anomaly berdampak signifikan terhadap perkembangan bahasa anak usia dini, khususnya dalam membentuk kosakata yang tidak kontekstual dan representasi bahasa yang tidak sesuai dengan realitas social. Anak usia dini cenderung menyerap bahasa dari tayangan digital secara pasif dan imitative, tanpa pemahaman makna serta situasi penggunaannya. Kondisi ini menyebabkan anak menggunakan kata, frasa, atau ekspresi yang tidak relevan dengan konteks komunikasi sehari-hari. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru di Kb Al-Hilmiyah yang menyatakan bahwa “anak sering mengucapkan kata-kata yang didengar dari video anomaly, tetapi ketika ditanya maksudnya, anak tidak bias menjelaskan dan penggunaannya tidak sesuai dengan situasi di kelas”. Penggunaan media digital tanpa

pendampingan orang dewasa berpotensi menghambat perkembangan bahasa fungsional anak, karena anak lebih banyak meniru bahasa media dibandingkan membangun bahasa melalui interaksi langsung (Nukman et al., 2024). Temuan ini sejalan dengan penelitian (Sosial, 2024) yang menunjukkan bahwa dominasi konten hiburan digital, seperti video YouTube, mendorong anak meniru gaya bahasa tokoh digital yang sering kali tidak sesuai dengan norma komunikasi anak usia dini.

Selain itu, konten digital anomaly dapat berpotensi terhadap menurunnya kemampuan komunikasi dua arah pada anak usia dini. Anak menjadi lebih terbiasa sebagai penerima pasif informasi, sehingga kesempatan untuk berlatih berbicara secara dialogis dan responsive menjadi terbatas. (Usia & Wutsqa, 2024) menegaskan bahwa Media digital hanya berdampak positif terhadap perkembangan bahasa apabila digunakan secara interaktif dan disertai pendampingan, sedangkan penggunaan pasif justru menghambat kemampuan komunikasi verbal anak. Hal ini serupa diungkapkan oleh (Hidayah et al., 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan menyebabkan anak kurang terlatih dalam menyusun kalimat secara logis dan kontekstual. Dengan demikian, paparan konten digital anomaly berpotensi membentuk representasi realitas bahasa yang semu dalam pikiran anak, yang pada akhirnya memengaruhi kualitas komunikasi dan interaksi social mereka.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa paparan konten digital anomaly berpengaruh terhadap persepsi realitas anak usia dini. Anak cenderung mengalami kebingungan dalam membedakan antara fantasi dan kenyataan, menirukan perilaku serta bahasa yang tidak sesuai, dan menunjukkan penurunan focus serta perubahan perilaku sosial. Hal ini dipengaruhi oleh tahap perkembangan kognitif anak usia dini yang masih berada pada fase praoperasional. Meskipun demikian, upaya pencegahan yang dilakukan oleh pihak sekolah melalui sosialisasi, pendampingan orang tua, rekomendasi tontonan ramah anak, dan pembiasaan aktivitas tanpa gawai terbukti mampu mendorong

perubahan perilaku anak ke arah yang lebih positif. Oleh karena itu, kolaborasi antara orang tua dan pendidik sangat penting dalam mengarahkan penggunaan media digital agar mendukung perkembangan kognitif dan karakter anak usia dini.

References

- Azizah, F., Saputra, K. J., & Tisnasari, S. (2025). *Dampak Meme Anomali Brainrot Pada Pemerolehan Kosakata Gen-Alpha: Studi Kajian Psikolinguistik*. 5, 11746–11756.
- Behaviorisme, T., Ulum, M., & Fauzi, A. (2023). *Behaviorism Theory and Its Implications for Learning*. 1(2), 53–57.
- Citra Apik Lestari, Khairani Zikrinawati, I. (2021). *DAMPAK OVERSTIMULASI KONTEN DIGITAL TERHADAP PEMUSATAN PERHATIAN ANAK*. x(x), 167–186.
- Fatimah, E. R. (2021). Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Alayya*, 1(1), 1–31.
- FINALIYANI PUTRI, D. (2025). Fenomena Anomali Konten Digital dan Dampaknya terhadap Anak-anak: Tinjauan Perspektif Ilmu Komunikasi. *Al-Maquro\': Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 03(02), 1–9.
- Hidayah, R., Khoirunnisa, H., Cahyati, F. N., & Agustina, N. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GADGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI BERBAHASA ANAK USIA DINI: LITERATURE REVIEW*. 6, 6087–6095.
- Ii, B. A. B., & Pustaka, A. K. (n.d.). *Skripsi , Faisal Efendy 2016, Konsep Pendidikan Karakter Perspektif Thomas Lickona*. hal. 150 14. 14–36.
- Kognitif, P. (2024). *JURNAL MORAL KEMASYARAKATAN Persepsi Anak tentang Pengaruh Teknologi dan Tradisi Lisan terhadap*. 9(2), 357–367.
- Mawar Pebriani, & Astuti Darmiyanti. (2024). Pengaruh Media Sosial terhadap Perkembangan Anak Usia Dini dan Tinjauan dari Psikologi Perkembangan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 9.
- Nukman, M., Nursalim, M., Rahmasari, D., Bahasa, P., & Dini, A. U. (2024). *ERA DIGITAL PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI: LITERATURE REVIEW*. 7, 284–289.
- Rusnawati, R. (2021). Efektivitas Sensor Mandiri Pada Orang Tua

- Terhadap Tontonan Anak Usia 2-6 Tahun. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(4), 108–113.
<https://doi.org/10.56806/jh.v2i4.37>
- Sa, Z., Arif, A., & Alfarisi, S. (2025). *Dampak Konten Visual Anomali Terhadap Nilai Karakter Anak Kelas B di PaudQu Al-Mansyur Abdurahman*. 1(1), 482–492.
- Sosial, D. A. N. P. (2024). *PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI DI ERA DIGITAL : DAMPAK MEDIA YOUTUBE , PERAN*. 09(02), 213–229.
<https://doi.org/10.24903/jw.v9i2.1796>
- Tri Wulandari, Dewi Purnama Sari, A. R. N. (2023). Deskripsi Mendalam untuk Memastikan Keteralihan Temuan Penelitian Kualitatif Tri. *International Journal of Research in Science, Commerce, Arts, Management and Technology*, 11(Sugiarto 2016), 410–421.
<https://doi.org/10.48175/ijarsct-13062>
- Urwatulwutsqo, H., Ghifari, M., & Ash, A. (2025). Fenomena Brain Rot Dalam Perspektif Hadis: Analisis Dampaknya Terhadap Moralitas Remaja. *Al-Bayan: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Hadist*, 8(2), 276–293.
<https://doi.org/10.35132/albayan.v8i2.1305>
- Usia, A., & Wutsqa, K. A. (2024). *Peran Media Digital terhadap Kemampuan Berbahasa*. 6, 73–77.