ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 2191-2198
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

# Literasi Digital Simulatif Konten Anomali AI dan Risiko *Brain Rot* Anak Usia Dini

**Melati Mediana Tobing** [a]✉, **Silvia Nevane Paramasari** [b]
[a b] Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Indonesia, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8170

## Abstrak

Maraknya konten digital Anomali AI *(Artificial Intelligence)* meresahkan masyarakat sehingga perlu dilakukan literasi digital terkait konten maupun dampak paparannya terhadap risiko *Brain Rot.* Kegiatan edukasi sekaligus memperingati Hari Anak Nasional 2025 ini diikuti oleh 20 orang tua, 10 guru TK, dan 29 anak (usia 3-5 tahun). Metode edukasi meliputi: penyuluhan interaktif, pelatihan partisipasi, diskusi dan analisis konten. Sebelum dan setelah kegiatan juga dilakukan tes untuk evaluasi tingkat pencapaian literasi digital peserta. Secara terpisah, bagi anak dilakukan simulasi konten Anomali AI yang berbahaya dan alternatif kegiatan: mendengarkan dongeng dan lomba mewarnai. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman signifikan: 58% peserta mengetahui bahaya konten anomali AI saat tes awal dan kemudian mencapai 94% saat tes akhir. Akhirnya, guru dan orang tua dapat mengenali elemen anomali pada konten digital AI serta berkomitmen melakukan pendampingan anak, termasuk pembatasan durasi menonton dan pemilihan konten edukatif yang sehat. Kesinambungan program literasi digital ini dapat dilakukan dengan mengevaluasi praktik pendampingan anak usia dini oleh orang tua dan guru, atau melaksanakan program literasi yang sama namun dengan cakupan wilayah yang lebih luas.

**Kata Kunci:** *anak usia dini, brain rot, guru dan orang tua, konten anomali AI, literasi digital.*

## Abstract

The proliferation of anomalous AI (Artificial Intelligence) digital content is disturbing the public, necessitating digital literacy training related to the content and the impact of exposure to it on the risk of brain rot. This educational activity, which commemorated National Children's Day 2025, was attended by 20 parents, 10 kindergarten teachers, and 29 children (aged 3-5). Educational methods included interactive counseling, participatory training, discussions, and content analysis. Tests were also administered before and after the activity to evaluate participants' digital literacy levels. Separately, children were given simulations of dangerous anomalous AI content and alternative activities: listening to stories and coloring contests. The evaluation results showed a significant increase in understanding: 58% of participants recognized the dangers of anomalous AI content during the initial test, reaching 94% in the final test. Ultimately, teachers and parents were able to recognize anomalous elements in AI digital content and committed to supporting their children, including limiting viewing time and selecting healthy educational content. The sustainability of this digital literacy program can be achieved by evaluating early childhood support practices by parents and teachers, or implementing the same literacy program with a broader regional scope.

**Keywords:** *anomalous AI content, brain rot, digital literacy, early childhood, teachers and parents.*

Copyright (c) 2025 Melati Mediana Tobing & Silvia Nevane Paramasari
✉ Corresponding author: Melati Mediana Tobing
Email Address: melatimedianatobing@gmail.com (Jakarta, Indonesia)
Received 30 January 2026, Accepted 10 February 2026, Published 24 June 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8170

# Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital, khususnya kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI), telah membawa transformasi besar dalam dunia informasi dan hiburan. Teknologi ini memberikan berbagai kemudahan dan inovasi dalam menyajikan konten visual yang menarik dan personal, namun di sisi lain muncul pula tantangan baru yang perlu disikapi secara bijaksana (Nevane Paramasari & Tim, 2026). Salah satu tantangan adalah fenomena konten anomali AI. Konten anomali AI adalah konten yang dihasilkan atau dimodifikasi oleh AI dengan karakteristik visual atau naratif yang menyimpang, tidak logis, atau tidak sesuai dengan kaidah representasi normal dalam komunikasi anak.

Konten anomali AI sering kali menampilkan gambar, animasi, atau narasi yang tampak lucu, aneh, atau bahkan menggemaskan di mata anak-anak. Namun jika diperhatikan lebih seksama, konten ini menyimpan unsur kejanggalan seperti proporsi tubuh karakter yang tidak wajar, pengulangan gerakan yang tidak bermakna, suara digital yang datar atau menyeramkan, serta alur cerita yang tidak masuk akal. Konten semacam ini dapat dengan mudah ditemui di *platform video* pendek, media sosial, dan aplikasi hiburan anak, yang sebagian besar diakses tanpa pengawasan langsung dari orang tua atau guru.

Paparan berulang terhadap konten anomali AI dalam jangka panjang berpotensi menyebabkan gangguan pada perkembangan kognitif anak. Salah satu dampak yang telah banyak didiskusikan dalam literatur terkini adalah fenomena *brain rot*. *Brain rot* merupakan suatu kondisi di mana anak menjadi pasif, kehilangan kemampuan logis dalam berpikir, mengalami penurunan fokus, serta menunjukkan ketergantungan berlebihan terhadap stimulasi visual yang tidak edukatif. Hal ini diperparah dengan minimnya kesadaran orang tua dan guru terhadap jenis konten yang tampak "aman", tetapi sebenarnya mengandung risiko psikologis dan neurologis tersembunyi (Hidayat, 2022).

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, peran orang tua dan guru menjadi sangat strategis dalam membentuk pola konsumsi media anak (Livingstone & Blum-Ross, 2020). Mereka tidak hanya bertugas membatasi durasi penggunaan gawai, tetapi juga harus memiliki literasi digital yang memadai. Orang tua dan guru anak usia dini perlu memiliki kemampuan untuk mengenali dan mengevaluasi jenis konten yang layak dikonsumsi anak. Sayangnya, hingga saat ini, kesadaran dan pengetahuan tentang bahaya konten anomali AI masih sangat rendah di kalangan pendidik dan orang tua (Azizah & Prasetyo, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi intensif dengan pihak mitra, yaitu TK Dinamika yang berlokasi di Lubang Buaya, Jakarta Timur, ditemukan sejumlah permasalahan krusial yang berkaitan dengan penggunaan media digital oleh peserta didik usia dini (Kurniawan & Sari, 2021). Permasalahan ini berfokus pada kecenderungan anak-anak terpapar konten berbasis kecerdasan buatan (AI) yang bersifat anomali atau *absurd*, serta lemahnya pemahaman lingkungan sekitar dalam menanggulangi dampak negatif dari paparan tersebut.

Sebagian besar peserta didik di TK Dinamika berasal dari keluarga urban dengan akses penuh terhadap perangkat digital seperti *smartphone* dan tablet, serta koneksi internet. Kondisi ini menyebabkan anak-anak terbiasa mengakses *platform* seperti *YouTube* dan *TikTok*, baik secara langsung maupun ketika menemani orang tua. Dalam praktiknya, kebiasaan ini tidak selalu dibarengi dengan pendampingan atau pengawasan terhadap jenis konten yang dikonsumsi.

Pihak sekolah mengungkapkan kekhawatiran terhadap tingginya frekuensi paparan anak terhadap konten digital yang tidak masuk akal atau mengandung unsur anomali, seperti karakter gabungan antara manusia dan hewan, humor dengan nuansa mistis dan *absurd*, serta suara atau visual yang bersifat *overstimulation*. Salah satu tren yang sering disebut adalah konten "*Tung Tung Sahur*" yang *viral* namun minim nilai edukatif dan sarat dengan elemen yang dapat membingungkan anak secara kognitif.

Masalah berikutnya adalah kurangnya pemahaman dari orang tua terhadap bahaya konten anomali AI, baik dari sisi psikologis maupun perkembangan otak anak. Dalam diskusi yang dilakukan, terungkap bahwa sebagian besar orang tua belum memahami hubungan antara konsumsi konten semacam itu dengan gangguan seperti menurunnya fokus, mimpi buruk, daya

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8170

nalar lemah, hingga ketidakstabilan emosi pada anak (Bickham & Rich, 2014). Akibatnya, orang tua cenderung membiarkan anak mengakses konten apa pun selama anak terlihat tenang atau tidak rewel.

Selain itu, belum tersedia pendekatan pembelajaran berbasis literasi digital yang terstruktur dan dapat digunakan oleh guru maupun orang tua dalam membatasi serta mengarahkan penggunaan media digital secara bijak. Sekolah belum memiliki modul atau strategi pengajaran yang mengintegrasikan isu literasi media (UNICEF, 2021) dengan pembentukan karakter anak usia dini, padahal kebutuhan tersebut semakin mendesak di tengah paparan teknologi yang semakin tidak terhindarkan.

Melihat permasalahan tersebut, pihak TK Dinamika sangat menyambut baik kehadiran program sosialisasi yang diusulkan oleh tim Pengabdian kepada masyarakat (PKM). Pihak mitra menyatakan bahwa kegiatan edukasi ini relevan dengan kebutuhan sekolah dan dapat menjadi langkah awal menuju integrasi materi literasi digital ke dalam kurikulum penguatan karakter anak usia dini.

Program ini berjudul "Edukasi bagi Guru dan Orang Tua tentang Dampak Paparan Konten Anomali AI terhadap Risiko *Brain Rot* pada Anak Usia Dini", yang dirancang untuk memberikan pemahaman komprehensif kepada guru dan orang tua mengenai karakteristik, risiko, serta strategi pendampingan terhadap anak dalam era digital. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memperlihatkan sejumlah contoh konten anomali AI dalam berbagai media digital, menjelaskan definisi *brain rot* dan implikasinya terhadap masa depan pendidikan anak usia dini, serta mendorong orang tua melakukan kontrol dan dialog sebagai bentuk peningkatan kewaspadaan terhadap konten digital yang merusak sistem berpikir anak.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memiliki urgensi karena menyentuh aspek krusial dalam pembentukan karakter dan kemampuan berpikir anak di era digital. Melalui kolaborasi antara kampus, sekolah, dan keluarga, kegiatan ini diharapkan menjadi model pengabdian masyarakat berbasis literasi digital yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan zaman. Model pengabdian masyarakat berbasis literasi digital ini menjadi kabaruan dalam kegiatan literasi digital sebab dilaksanakan melalui pendekatan simulatif di lapangan, serta melalui keterlibatan langsung anak, guru, dan orang tua.

Konten anomali AI merupakan konten visual atau audiovisual hasil kecerdasan buatan yang menampilkan penyimpangan logika naratif dan representasi realitas, seperti visual *absurd*, penggabungan objek yang yidak wajar, pengulangan gerak tanpa makna, serta alur cerita yang tidak koheren (Maknun et al., 2025). Pada anak usia dini, paparan konten semacam ini berpotensi menimbulkan kebingungan kognitif karena kemampuan berpikir logis dan abstrak anak masih berkembang.

Guru dan orang tua perlu memahami bahwa tidak semua konten digital yang tampak menarik dan viral aman bagi anak. Konten anomali AI kerap memanfaatkan overstimulasi visual dan audio untuk menarik perhatian, namun minim nilai edukatif dan dapat menghambat konsentrasi serta kemampuan berpikir sebab-akibat anak (Azizah et al., 2025).

Paparan berulang terhadap konten tersebut berkaitan dengan fenomena *brain rot*, yaitu penurunan fungsi kognitif akibat konsumsi konten digital yang tidak edukatif secara terus-menerus, ditandai dengan menurunnya fokus dan kemampuan berpikir kritis (Maknun et al., 2025). Risiko ini semakin besar pada anak usia dini karena perkembangan otak yang masih sangat plastis (Hidayat, 2022).

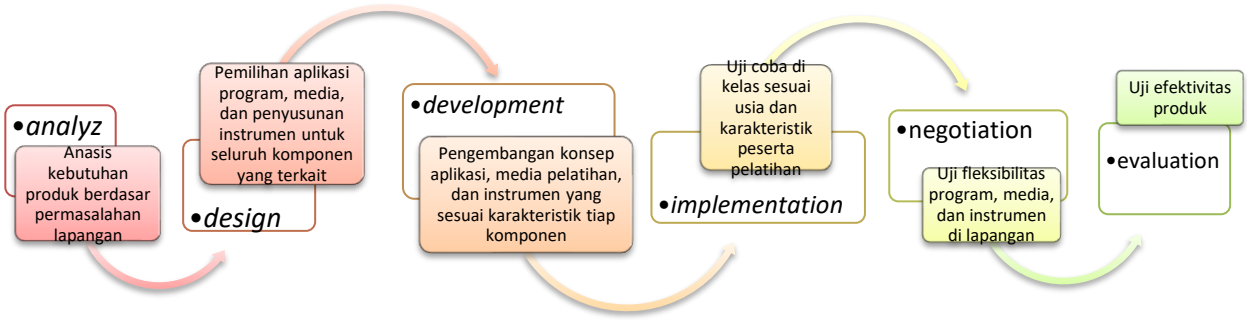
Oleh karena itu, materi edukasi bagi guru dan orang tua perlu menekankan literasi digital kritis, yakni kemampuan mengenali ciri-ciri konten anomali AI dan membedakannya dari konten edukatif yang memiliki alur jelas, karakter berbasis realitas, serta pesan pembelajaran yang bermakna (Livingstone & Blum-Ross, 2020). Pendampingan aktif melalui pembatasan durasi layer dan pengalihan ke aktivitas non-digital, seperti mendongeng dan bermain, menjadi strategi penting dalam mendukung perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak usia dini (Putri & Wayan, 2021).

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8170

# Metodologi

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dalam bentuk seminar edukatif dan interaktif yang dirancang untuk melibatkan partisipasi aktif dari guru dan orang tua di TK Dinamika, serta melibatkan anak-anak secara simultan. Metode pelaksanaan menggabungkan penyampaian materi visual, dialog terbuka, serta simulasi langsung, sehingga peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak untuk memahami dan mengolahnya secara kritis dalam konteks kehidupan sehari-hari. Pada saat guru dan orang tua mengikuti seminar interaktif di dalam kelas, anak-anak terlibat dalam simulasi dengan menggunakan berbagai materi visual.

Bentuk kegiatan ini termasuk dalam kategori metode pendidikan masyarakat, karena bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran para peserta terhadap bahaya paparan konten anomali AI serta pentingnya pendampingan digital dalam keluarga dan sekolah. Selain itu, metode ini juga mengandung unsur pelatihan karena peserta dilibatkan secara langsung melalui simulasi dan praktik pengenalan konten digital (Tobing, 2024) yang bersifat anomali.




**Gambar 1. Literasi Digital Simulatif dengan Model ADDINE**

Berikut penjelasan tahapan program literasi digital dengan pendekatan simulatif dengan Model ADDINE, sebagai pengembangan produk adaptasi dari Model ADDINE. Pada tahap *Analisa*, Mitra PkM memberikan masukan terkait konsep awal yang digagas oleh tim PkM, sehingga diperoleh data mentah berupa kebutuhan produk PkM berdasarkan permasalahan Mitra di lapangan. Tahap *Design* adalah proses pengolahan produk PkM berupa pemilihan aplikasi program, media yang sesuai untuk mendukung program, serta penyusunan instrumen yang sesuai untuk diterapkan pada berbagai komponen yang terlibat. Tahap *Development* adalah proses pengembangan konsep aplikasi, media pelatihan, dan instrumen yang sesuai dengan karakteristik tiap komponen yang terlibat dalam ketercapaian tujuan PkM. Tahap *Implementation* adalah uji coba produk PkM di kelas yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta pelatihan sebagai komponen sasaran PkM. Tahap *Negotiation* adalah uji coba fleksibilitas program, media, dan instrumen yang disesuaikan dengan temuan langsung di lapangan sehingga program lebih berdampak positif bagi mitra PkM. Terakhir Tahap *Evaluation*, merupakan uji efektivitas produk berdasarkan desain program dan kebutuhan mitra PkM. Kegiatan evaluasi PkM perlu dilakukan secara terukur untuk mengetahui sejauh mana peserta PkM mampu menerima program yang telah disusun berdasarkan kebutuhan Mitra, yaitu dalam bentuk *Pre-test* dan *Post-test*.

Implementasi program secara keseluruhan pada TK Dinamina dimulai dengan pemberian *Pre-test* pada awal kegiatan. Peserta mengikuti *pre-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman awal terkait paparan konten anomali AI dan dampaknya terhadap anak usia dini. Selanjutnya, disampaikan materi berupa visualisasi dan penjelasan mengenai jenis-jenis konten anomali AI yang umum dijumpai di platform digital anak (*YouTube dan TikTok*). Materi juga mengulas bagaimana konten tersebut dapat mengganggu perkembangan kognitif dan emosional anak, serta mengapa pendampingan orang dewasa sangat penting dalam proses tersebut.

Setelah sesi penyampaian materi, peserta diajak untuk berdiskusi dan berbagi pengalaman mengenai kebiasaan konsumsi media anak di rumah maupun di sekolah. Kegiatan ini kemudian

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8170

dilanjutkan dengan simulasi pengamatan konten, di mana peserta diminta untuk mengenali elemen-elemen anomali dalam cuplikan video yang ditampilkan. Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan mampu membedakan antara konten digital yang sehat dan konten yang berpotensi mengganggu perkembangan anak.

Untuk menilai efektivitas kegiatan, di akhir sesi dilakukan *post-test* sebagai pembanding terhadap hasil *pre-test.* Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan. Melalui metode ini, diharapkan peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mampu mengembangkan sensitivitas terhadap konten digital serta menginternalisasi peran mereka dalam membimbing anak memilih tontonan yang sehat dan edukatif.

## Hasil dan Pembahasan

Isu mengenai konten anomali AI belum sepenuhnya dipahami oleh guru dan orang tua sebagai bentuk ancaman serius terhadap perkembangan anak usia dini. Sebelum mengikuti kegiatan edukasi yang diselenggarakan di TK Dinamika, sebagian besar peserta masih menganggap bahwa selama konten tidak mengandung kekerasan atau unsur pornografi, maka konten tersebut aman dikonsumsi anak. Fenomena *brain rot* sebagai dampak mengonsumsi konten anomali dari aplikasi kecerdasan buatan belum disadari oleh orangtua dan guru yang sehari-hari berinteraksi dengan anak, baik di rumah maupun di sekolah. Sejumlah konten animasi yang absurd pada awalnya dianggap sebagai hiburan yang lucu bagi anak-anak usia dini. Padahal, banyak konten yang secara visual dan naratif tampak tidak berbahaya, justru mengandung kejanggalan yang berpotensi mengganggu struktur berpikir dan perkembangan logika anak.

Penjelasan yang komprehensif terkait konten anomali AI yang sering kali menyuguhkan elemen-elemen visual yang tidak logis secara acak, menyadarkan orangtua dan guru akan pentingnya mengawasi penggunaan gadget pada anak usia dini. Konten anomali AI memadukan berbagai karakter manusia dengan atribut hewan, alur cerita yang berulang tanpa arah, atau efek suara yang dibuat-buat dan menimbulkan kebingungan. Dalam simulasi pengamatan konten, peserta mulai menyadari bahwa video-video yang sering dikonsumsi anak, termasuk tren populer seperti "*Tung Tung Sahur*" memiliki pola stimulasi berlebihan yang tidak sehat, yang dapat menyebabkan ketergantungan serta penurunan fokus. Pembahasan ini mengarah pada pemahaman bahwa konten yang bersifat absurd bukan hanya membingungkan, tetapi juga dapat menormalkan kekacauan logika dalam pemikiran anak usia dini.

**Gambar 1. Sesi Pemaparan Narasumber**

Interaksi aktif dalam sesi diskusi memperlihatkan bahwa para peserta memiliki pengalaman nyata, baik sebagai pendidik maupun sebagai orang tua, yang menunjukkan adanya perubahan perilaku anak setelah terlalu sering menonton video semacam itu. Beberapa peserta menyebutkan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8170

gejala seperti kesulitan konsentrasi, perilaku imitasi yang tidak sesuai, hingga anak yang tampak mudah cemas atau rewel saat tidak diizinkan menonton. Fakta-fakta tersebut memperkuat urgensi edukasi literasi digital sebagai bagian dari strategi perlindungan kognitif anak.

Selain itu, dalam sesi tanya jawab, muncul pertanyaan dari salah satu peserta terkait kekhawatiran terhadap konten lain seperti kartun *SpongeBob* dan apakah masih diperbolehkan untuk ditonton anak. Narasumber menjelaskan bahwa konten seperti *SpongeBob* termasuk dalam kategori fiksi dengan dasar referensi nyata, di mana karakter utamanya terinspirasi dari hewan laut porifera yang bentuknya menyerupai spons. Narasumber juga menegaskan bahwa konten edukatif umumnya memiliki ciri-ciri yang membedakannya dari konten anomali AI, yaitu durasinya relatif lebih panjang, alur cerita lebih terstruktur, dan seluruh karakter didasarkan pada objek, hewan, atau fenomena yang benar-benar ada di dunia nyata.

Pemaparan materi dan simulasi berhasil membongkar asumsi umum bahwa semua konten untuk anak bersifat aman. Ketika peserta diberikan alat dan sudut pandang baru untuk mengenali tanda-tanda anomali, terjadi peningkatan kesadaran yang signifikan. Hal ini tercermin dari hasil *post-test,* di mana 94% peserta menunjukkan peningkatan pemahaman, dibandingkan hanya 58% saat *pre-test*. Peserta tidak hanya mampu mengenali bahaya konten anomali AI, tetapi juga mulai memahami bagaimana cara mendampingi anak dalam menggunakan media digital secara sehat.

**Gambar 2. Sesi Pengisian Tes dan Pemberian Kenangan untuk Mitra**

Melalui kegiatan ini dapat membuka ruang refleksi bahwa peran pengawasan media tidak cukup hanya dilakukan oleh orang tua, tetapi perlu sinergi antara keluarga dan sekolah. Para guru menyatakan perlunya integrasi materi literasi digital ke dalam kegiatan pembelajaran, meskipun dalam bentuk sederhana seperti pembiasaan memilih video edukatif, mendongeng, atau aktivitas fisik sebagai pengganti waktu layar. Di sisi lain, orang tua menyadari pentingnya membangun komunikasi yang terbuka dengan anak tentang apa yang mereka tonton, dan tidak hanya menggunakan gawai sebagai "alat penenang".

Tidak hanya guru dan orang tua dari TK Dinamika yang hadir, kegiatan ini juga diikuti oleh kepala sekolah dari enam TK lain di wilayah Jakarta Timur. Total peserta yang hadir mencapai 59 orang, terdiri dari perwakilan orang tua murid, tenaga pendidik dan pimpinan sekolah, dan anak-anak. Kehadiran lintas sekolah ini menunjukkan bahwa isu paparan konten anomali AI bukan hanya menjadi perhatian satu institusi, tetapi sudah menjadi kekhawatiran bersama di tingkat komunitas pendidikan anak usia dini. Jumlah peserta masih terbatas di lingkungan sekolah wilayah Cipayung, terutama di Lubang Buaya, tentunya masih perlu diperluas dalam kesinambungan program selanjutnya di wilayah Jakarta Timur. Lebih banyak orangtua, guru dan anak yang mendapat edukasi dan sepenuhnya sadar akan dampak menggunakan konten anomali AI tentu dapat mencegah risiko *brain rot* bagi lebih banyak anak usia dini.

Paparan konten anomali AI yang tidak terkurasi, seperti konten anomali AI dengan visual tidak logis dan stimulasi berlebihan, berpotensi mengganggu fokus, daya nalar, dan proses belajar anak apabila dikonsumsi secara berulang tanpa pendampingan. Penelitian di bidang komunikasi anak dan media di Indonesia menunjukkan bahwa lemahnya peran *gatekeeping* keluarga dapat meningkatkan risiko dampak kognitif negatif akibat konsumsi media digital pasif (Setyowati &

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8170

Rahayu, 2021). Melalui program PKM, edukasi kepada guru dan orang tua diarahkan untuk memperkuat kesadaran bahwa *gatekeeping* mencakup pemilihan konten yang sesuai usia, pendampingan aktif, serta dialog reflektif dengan anak. Dengan cara ini, *gatekeeping* berfungsi sebagai strategi komunikasi preventif dalam melindungi anak usia dini dari risiko *brain rot* dan membangun lingkungan media yang lebih sehat.

Dalam kajian komunikasi, *gatekeeping* dimaknai sebagai proses seleksi dan pengendalian informasi yang dilakukan oleh aktor sosial sebelum pesan diterima oleh audiens. Pada konteks anak usia dini, peran *gatekeeping* secara praktis dijalankan oleh orang tua dan guru karena anak belum memiliki kemampuan literasi digital dan kontrol kognitif yang matang. Riset komunikasi dan pendidikan di Indonesia menegaskan bahwa pengawasan orang dewasa dalam penggunaan media digital anak merupakan bagian penting dari praktik literasi digital keluarga dan sekolah, terutama dalam menghadapi konten digital yang bersifat algoritmik dan otomatis, termasuk konten berbasis AI (Novianti & Fatonah, 2022). Dengan demikian, *gatekeeping* tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga komunikatif dan edukatif.

Putri (2021) menekankan bahwa metode bermain memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan perilaku prososial anak. Hal ini sejalan dengan temuan kegiatan edukasi di TK Dinamika, di mana guru dan orang tua menyadari bahwa interaksi positif serta aktivitas bermain yang terarah dapat menjadi sarana efektif untuk mendampingi anak dalam mengenali dan menyikapi konten digital.

Secara keseluruhan, pembahasan kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan edukatif berbasis partisipasi aktif sangat efektif untuk meningkatkan kesadaran literasi digital. Pendekatan ini tidak hanya membekali peserta dengan informasi, tetapi juga memicu pemikiran kritis dan keinginan untuk mengambil peran lebih aktif dalam pengasuhan anak di era digital. Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi model awal untuk program yang lebih luas dan berkelanjutan, baik di tingkat sekolah maupun komunitas.

## Simpulan

Kegiatan literasi digital simulatif dalam bentuk seminar edukatif dan praktek mengenali konten anomali AI ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta mengenai bahaya konten anomali AI terhadap perkembangan kognitif anak. Sebelum kegiatan dilaksanakan, 58% peserta yang terdiri dari orangtua dan guru anak usia dini belum mengetahui dampak negatif konten tersebut, namun setelah pemaparan materi, 94% peserta memahami risiko yang ditimbulkan dan mampu membedakan antara konten anomali AI dan konten edukatif. Peserta dewasa yang terdiri dari 30 orang meliputi orang tua murid TK Dinamika, guru TK Dinamika, serta kepala sekolah dari enam TK lain di wilayah Jakarta Timur, juga memperoleh wawasan baru mengenai strategi membatasi penggunaan media pada anak, seperti pembatasan durasi menonton maksimal 30 menit per hari. Selain itu, peserta anak usia dini yang berjumlah 29 orang, dibekali dengan simulasi edukatif tentang risiko paparan konten anomali AI yang sehari-hari mereka konsumsi. Mereka juga didorong untuk mengalihkan aktivitas menonton dan *scrolling smartphone* dengan kegiatan lain, misalnya mewarnai dan alternatif permainan anak yang tidak menggunakan perangkat teknologi komunikasi maupun internet. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kesadaran guru dan orang tua terhadap konten anomali AI dalam berbagai media digital, akan tetapi juga mendorong munculnya ide-ide praktis dan komitemen dari peserta untuk mengarahkan anak pada tayangan yang aman dan bermanfaat. Kegiatan ini telah meningkatkan kewaspadaan orang tua terhadap konten digital yang dikonsumsi anak, sehingga dapat menghindari anak-anak dari kerusakan logika dan kemampuan kognisinya di masa depan. Selain itu, program literasi digital berupa pemahaman terhadap ciri-ciri konten edukatif seperti durasi yang lebih panjang, alur yang jelas, dan karakter yang berbasis pada dunia nyata diharapkan dapat menjadi pedoman bagi orang tua dan guru dalam melakukan pengawasan. Dengan demikian, kegiatan ini telah berhasil mencapai tujuannya untuk membekali peserta dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih bijak dalam mengelola konsumsi media anak di era digital.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8170

## Ucapan Terima Kasih

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM UKI yang telah memberikan dana untuk terselenggaranya program PkM ini, kepada Kepala Sekolah TK Dinamika-Lubang Buaya yang telah menjadi Mitra PkM, dan kepada sivitas Program Studi IImu Komunikasi UKI:, terutama Sonya, Biru, Agape, Teresia, Angel, Stephi dan Bang Liberd.

## Daftar Pustaka

Azizah, F., Saputra, K. J., & Tisnasari, S. (2025). Dampak meme anomali brainrot pada pemerolehan kosakata Gen-Alpha: Kajian psikolinguistik. *Innovative: Journal of Social Science Research, 5*(4), 11746–11756. https://doi.org/10.31004/innovative.v5i4.20082

Azizah, N., & Prasetyo, D. (2023). Literasi digital *untuk anak usia dini: Strategi orang tua dan guru. Prenada Media Group https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5786*

Bickham, D. S., & Rich, M. (2014). Media, children, and adolescents: Health impact. *Pediatrics, 133*(1), 1–6. https://doi.org/10.1542/peds.2013-2656

Hidayat, R. (2022). Psikologi p*erkembangan anak usia dini. Remaja Rosdakarya https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3439*

Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). Parenting for a digital *future. Oxford University Press https://doi.org/10.1093/oso/9780190874698.003.0007*

Maknun, M. L., Muzayanah, U., & Santoso, A. G. (2025). Anomali brainrot: Tafsir budaya atas tubuh dan hasrat di era digital. Susastra: Jurnal Ilmu Susastra *dan Budaya, 14(1), 54–72 https://doi.org/10.51817/susastra.v14i1.242*

Nevane Paramasari, S., & Tim. (2026). Brand storytelling *and transmedia marketing. UKI Press https://doi.org/10.5216/mh.v26.85019*

Novianti, R., & Fatonah, S. (2022). Literasi digital keluarga dalam pendampingan anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendid*ikan Anak Usia Dini, 6(3), 2123–2135 https://doi.org/10.30829/raudhah.v10i1.1655*

Putri, A., & Wayan, A. (2021). Pengaruh metode bermain terhadap kemampuan komunikasi anak prasekolah. Jurnal Pendidikan Anak Usia *Dini, 10(1), 55–67 https://doi.org/10.32584/jika.v4i2.957*

Setyowati, Y., & Rahayu, R. (2021). Peran orang tua dalam pengawasan penggunaan media digital pada anak. Jurnal Ilmu Komunikasi, 19(2*), 145–158 https://doi.org/10.31219/osf.io/kxu47*

Tobing, M. M. (2024). Pembinaan guru sekolah minggu di era digital. *Jurnal Christian Humaniora, 8*(2), 208–224. https://doi.org/10.46965/jch.v8i2.2547

UNICEF. (2021). Digital *literacy for children: Understanding online risks and opportunities. UNICEF Office of Research – Innocenti*