



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 304-316

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.1780

Fenomenologi Konten Anomali pada Anak Usia Dini dan Dampaknya terhadap Perkembangan Kemampuan Pengendalian Diri

Minhatul Ma'budah¹, Yes Matheos Lasarus Maikosa², Ruqoyyah Fitri³, Nurul Istiq'faroh⁴, Mohammad Syahidul Haq⁵, dan Andi Kristanto⁶

^{1,2,3,4,5,6} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK. Perkembangan teknologi dalam lima tahun terakhir telah mengubah cara manusia memperoleh dan mengonsumsi informasi. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol adalah kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI) yang memungkinkan pembuatan konten secara instan melalui perintah teks. Namun, kemudahan ini juga menimbulkan dampak negatif berupa munculnya fenomena konten anomali, yaitu konten digital yang bersifat menyimpang secara visual maupun naratif, justru digemari oleh anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman anak dalam menonton konten anomali serta menganalisis dampaknya terhadap kemampuan pengendalian diri anak. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara semi terstruktur dengan orang tua. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengenal konten anomali melalui teman sebaya dan algoritma. Paparan konten tersebut berdampak pada menurunnya kemampuan anak dalam mengendalikan diri, seperti mudah marah, sulit mematuhi aturan, serta meniru perilaku dan ekspresi dari tokoh dalam konten. Peran orang tua sangat penting dalam mengawasi aktivitas digital anak dan memberikan pendampingan selama menonton. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi guru dan orang tua dalam memahami dampak tersembunyi konten anomali serta pentingnya literasi digital sejak usia dini.

Kata Kunci : *Konten Anomali; Italian Brainrot; Anak Usia Dini; Pengendalian Diri*

ABSTRACT. Technological developments over the past five years have transformed the way people obtain and consume information. One prominent technological advancement is artificial intelligence (AI), which enables instant content creation through text commands. However, this convenience has also had a negative impact, including the emergence of anomalous content, digital content with deviant visuals and narratives that is popular with children. This study aims to describe children's experiences watching anomalous content and analyze its impact on children's self-control. The study used a qualitative approach with a phenomenological method. Data were collected through observation and semi-structured interviews with parents. Analysis utilized data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results show that most children are exposed to anomalous content through peers and algorithms. Exposure to this content has a negative impact on children's self-control, such as irritability, difficulty complying with rules, and imitation of the behavior and expressions of characters in the content. Parents play a crucial role in monitoring children's digital activities and providing guidance while watching. This research contributes to teachers and parents' understanding of the hidden impacts of anomalous content and the importance of digital literacy from an early age.

Keyword : *Anomalous Content; Italian Brainrot; Early Childhood; Self-Control*

Copyright (c) 2026 Minhatul Ma'budah dkk.

✉ Corresponding author : Minhatul Ma'budah

Email Address : 25011545050@mhs.unesa.ac.id

Received 29 November 2025, Accepted 16 Januari 2026, Published 16 Januari 2026

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi lima tahun terakhir mengalami perkembangan yang sangat pesat. Kemajuan teknologi telah mengubah cara manusia dalam mengonsumsi informasi [1]. Kecerdasan buatan (AI) salah satu bentuk dinamika teknologi yang sedang populer di tahun 2025, dengan menggunakan AI dapat membuat karya melalui perintah. Dampak penggunaan aplikasi berbasis AI juga tidak dapat diabaikan. Keberadaan AI memiliki dampak positif dan negatif yang saling beriringan, satu sisi membantu mempermudah kegiatan kreatif namun, di sisi lain AI dapat menjadi ancaman serius [2][3]. Salah satu ancaman yang banyak tidak disadari adalah fenomena konten anomali. Konten anomali umumnya digambarkan sebagai penyimpangan yang dapat memengaruhi seluruh tubuh atau hanya satu bagian atau organ tubuh manusia. Jenis konten ini memiliki karakteristik yang tidak lazim, aneh, bahkan cenderung mengganggu secara visual dan naratif, namun justru disenangi oleh anak-anak [4][5]. Berdasarkan data Komdigi dari Badan Pusat Statistik tahun 2024 menyebutkan bahwa pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 221 juta setara dengan 79,5 persen dari total masyarakat Indonesia. Sedangkan 39.71 persen pengguna internet yaitu anak usia dini [6].

Perkembangan anak usia 3–4 tahun, anak berada pada tahap awal perkembangan pengendalian diri, yaitu kemampuan untuk menahan dorongan, mengelola emosi, dan menyesuaikan perilaku sesuai dengan aturan sosial yang berlaku [7][8]. Dalam teori perkembangan psikososial Erik Erikson, anak usia ini sedang berada pada tahap *autonomy vs shame and doubt*, di mana anak mulai belajar mengontrol tindakan dan memilih perilaku yang dianggap tepat. Kemampuan ini masih sangat terbatas dan membutuhkan bimbingan orang dewasa agar berkembang secara optimal. Menurut teori kognitif Jean Piaget, anak usia 3-4 tahun berada pada tahap *preoperational*, di mana kemampuan berpikirnya masih egosentris dan didominasi oleh imajinasi. Kondisi ini menyebabkan anak sulit membedakan antara realitas dan fantasi, sehingga mudah meniru atau mempercayai apa yang dilihat di media digital, termasuk konten anomali yang tidak sesuai dengan logika perkembangan [9].

Dari sisi sosial-emosional, penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengendalikan emosi dan perilaku mulai berkembang melalui interaksi dengan orang tua, guru, dan teman sebaya. Namun, paparan terhadap media digital yang tidak sesuai usia dapat mengganggu proses ini. Anak yang terlalu sering terpapar konten visual berintensitas tinggi cenderung mengalami kesulitan dalam menunda kepuasan, menunjukkan perilaku impulsif, dan memiliki rentang perhatian yang pendek [10]. Dengan demikian, pada masa usia dini, kemampuan pengendalian diri masih sangat rentan dan mudah terpengaruh oleh rangsangan eksternal, termasuk konten digital yang bersifat anomali. Kondisi ini menjadikan usia 3–4 tahun sebagai periode kritis yang perlu mendapat perhatian khusus dari orang tua dan pendidik dalam membentuk dasar regulasi diri anak.

Beberapa penelitian sebelumnya telah meneliti tentang brainrot terhadap secara umum sosial emosional, kognitif, kesehatan mental dan lain sebagainya [11][12]. Dari penelitian sebelumnya brainrot dapat disebabkan oleh stimulasi media digital yang

berlebihan. Pembusukkan otak disebabkan oleh stimulasi yang berlebihan dapat dicegah dari beberapa hal seperti aktivitas fisik atau olahraga [13]. Selain itu keterlibatan teman membentuk support peer dan peran orang tua [14][15]. Beberapa penelitian terdahulu jarang melibatkan anak usia dini sebagai target penelitiannya. Kebanyakan penelitian sebelumnya memiliki target penelitian anak usia 6-13, remaja, sampai mahasiswa [3][15][16].

Penelitian ini memiliki kebaruan dalam beberapa aspek utama, yaitu fokus penelitian yang secara spesifik menargetkan anak usia dini (3-4 tahun) sebagai subjek penelitian, kelompok usia yang masih sangat terbatas dikaji dalam studi terkait paparan konten digital anomali. Selain itu, penelitian ini menggunakan variabel penelitian yang lebih spesifik, yakni konten anomali digital *Italian Brainrot*, yang berbeda dari kajian media digital secara umum. Kebaruan lainnya terletak pada pengaitan fenomena konten anomali tersebut dengan kemampuan pengendalian diri anak, khususnya dalam konteks regulasi emosi dan perilaku pada masa usia dini. Untuk menggali fenomena tersebut secara mendalam, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, sehingga mampu menangkap pengalaman subjektif anak serta peran lingkungan terdekat dalam membentuk respons anak terhadap paparan konten digital.

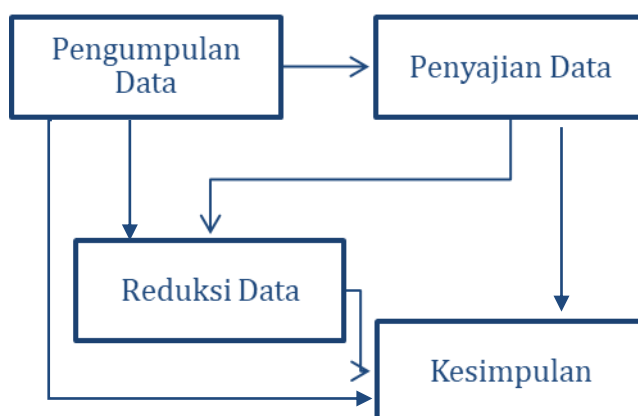
Pendekatan fenomenologi diharapkan dapat menggali informasi terkait pengalaman anak dalam menonton konten anomali. Dengan pendekatan ini digunakan dapat menyajikan data bagaimana anak pertama kali terpapar konten anomali, bagaimana pengaruh konten anomali terhadap kemampuan pengendalian diri anak, dan juga bagaimana peran orang tua dalam pengaruh konten anomali tersebut. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi pengetahuan yang baru bagi orang tua dan guru. Dengan adanya fenomena konten anomali ini, banyak guru dan orang tua yang tidak mengetahui bagaimana dampak konten anomali tersebut. Berdasarkan observasi awal di lokasi penelitian 4 dari 5 orang tua tidak mengetahui secara utuh mengenai konten anomali. Mereka menganggap konten anomali adalah konten yang sekedar lucu dan menyenangkan. Sedangkan pada pengamatan di dalam kelas semua anak mengetahui seluruh karakter anomali dan menonton konten anomali secara mandiri tanpa adanya pengawasan. Sehingga terlihat dalam pengamatan adanya dampak konten anomali yang berlebih, seperti mudah marah, suka berteriak-teriak, kurang disiplin dan bergantung pada karakter anomali. Untuk itu, penelitian ini dilaksanakan untuk dapat menjadi dasar pengetahuan baru bagi orang tua dan guru. Serta dapat menjadi pijakan penelitian untuk penelitian yang akan datang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. pendekatan fenomenologi adalah pendekatan penelitian yang memahami peristiwa-peristiwa kehidupan manusia, perilaku masyarakat atau individu dengan menganalisis pengalaman-pengalaman yang dialami, kemudian dievaluasi secara menyeluruh tentang individu atau objek yang diteliti [17][18]. Pendekatan Fenomenologi ini dipilih karena

paling tepat untuk mengeksplorasi secara mendalam dampak adanya paparan konten anomali (*Italian Brainrot*) pada kemampuan pengendalian diri anak. Fenomenologi sangat relevan ketika realitas ingin diubah melalui lensa pengalaman pribadi dan persepsi individu tentang dunia mereka sendiri [19].

Penelitian ini, berlangsung selama 3 (tiga) hari mulai dari tanggal 18-20 Oktober 2025. Penelitian ini dilakukan di KB Aisyiyah 13 Weru, Lembaga TK non formal di Desa Weru, Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan. Lokasi ini dipilih karena memiliki peserta didik yang dapat mewakili karakteristik anak usia 3-4 tahun dengan paparan konten anomali. Peneliti menggunakan Teknik triangulasi dalam metode pengumpulan data yaitu wawancara semi-terstruktur, observasi dan dokumentasi. Hal ini dilakukan mengingat target penelitiannya anak dengan usia 3-4 tahun sehingga diperlukan pengamatan dan dokumentasi pada anak secara langsung. Jenis observasi dari penelitian ini adalah non-partisipatif, karena peneliti tidak menjadi bagian dari objek penelitian atau tidak memberikan perlakuan apapun terhadap penelitian ini. Sedangkan peneliti juga akan melakukan wawancara semi-terstruktur kepada orang tua dari anak tersebut. Peneliti memilih wawancara semi-terstruktur agar lebih fleksibel sehingga memungkinkan eksplorasi yang mendalam terhadap hal yang akan diteliti. Partisipan dalam penelitian ini adalah 5 orang tua dan 5 peserta didik KB Aisyiyah 13 Weru yang dipilih secara purposif.



Bagan 1. Tahapan Analisis Data

Teknis analisis data yang digunakan adalah Teknik analisis data yang dicetuskan oleh Miles dan Huberman yang terkenal dengan metode analisis data interaktif. Sedangkan analisis data kualitatif yang harus dilakukan ada tiga tahapan yaitu tahapan reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan [20]. Jadi teknis analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan di KB Aisyiyah 13 Weru melalui pendekatan fenomenologi dan ditinjau dari kemampuan pengendalian diri anak usia 3-4 tahun. Penelitian ini mengambil lima informan yang memiliki anak usia 3-4 tahun, peneliti juga mengobservasi ke lima anak tersebut saat kegiatan di dalam kelas. Usia ini diambil

karena pada usia ini anak awal mengenal kegiatan pembelajaran dan awal mengenal peraturan-peraturan di luar rumah. Pengumpulan data penelitian melalui observasi, wawancara semi-terstruktur. Peneliti menggunakan dua metode pengumpulan data agar dapat menjadi pembandingan kedua metode tersebut. Observasi digunakan ketika peneliti mengamati anak ketika kegiatan di dalam kelas. Sedangkan wawancara semi terstruktur digunakan untuk menggali kebiasaan anak ketika di luar kelas. Berikut ini hasil dan pembahasan dari penelitian yang sudah dikumpulkan :

Pengalaman Anak Menonton Konten Anomali, pengalaman pertama anak menonton konten anomali dari dua faktor, yaitu dari Teman dan algoritma youtube. Berdasarkan dari wawancara dengan orang tua, tiga dari lima anak mengenal konten anomali melalui teman, sedangkan dua dari lima anak mengenal konten anomali melalui algoritma dari youtube short video.



Gambar 1. Anak menyebutkan nama anomali

Selaras dengan hasil temuan observasi dengan memberikan 8 gambar anomali untuk ditebak oleh anak-anak. Semua anak dapat menyebutkan nama anomali dengan cepat dan tepat. Anak-anak menonton video tersebut berulang dan dalam waktu yang lama, semua informan menyatakan bahwa platform yang digunakan adalah youtube short video menjadi favorit anak-anak. Durasi menonton lebih dari satu jam perhari. Menurut semua informan respon anak ketika menonton konten anomali sangat senang dan ikut bernyanyi, ketika menonton juga sangat fokus sambil tertawa-tawa sendiri. *Shorts* video adalah video berdurasi singkat yang dapat menyajikan beragam informasi atau hiburan, baik dalam bentuk teks, gambar, maupun suara. *Shorts* video memberikan pengalaman tontonan yang menarik, mudah diakses, dan dapat dinikmati kapan saja, di mana saja. Dengan format yang ringkas dan ritme yang cepat, konten ini memungkinkan penggunaannya untuk tenggelam dalam video tanpa henti [21][22].

Di sisi lain, peran algoritma YouTube Shorts menjadi faktor yang tidak kalah dominan dalam membentuk pola konsumsi konten anak. Algoritma bekerja dengan merekomendasikan video berdasarkan riwayat tontonan sebelumnya, sehingga anak dengan cepat terjebak dalam siklus tontonan berulang tanpa seleksi kritis. Karakteristik video berdurasi pendek, ritme cepat, visual mencolok, dan audio repetitif menciptakan pengalaman *continuous scrolling* yang sulit dihentikan, terutama bagi anak usia 3-4 tahun yang belum memiliki kemampuan pengendalian diri yang matang. Penelitian oleh Montag et al. menunjukkan bahwa desain platform berbasis algoritma secara sengaja mendorong keterlibatan pengguna melalui mekanisme *instant gratification*, yang berpotensi menurunkan kemampuan regulasi diri dan kontrol impulsif [23].

Durasi menonton yang melebihi satu jam per hari juga menunjukkan terbentuknya pola kebiasaan digital baru pada anak. Pengalaman menonton yang awalnya bersifat eksploratif berubah menjadi aktivitas berulang yang bersifat kompulsif. Menurut Lembke, paparan stimulasi digital yang berlebihan dapat memicu ketergantungan perilaku (*behavioral addiction*), terutama pada individu dengan sistem kontrol diri yang belum berkembang secara optimal, seperti anak usia dini. Dalam konteks ini, konten anomali tidak lagi berfungsi sebagai hiburan semata, melainkan menjadi stimulus dominan yang memengaruhi pola emosi, perhatian, dan perilaku anak [24]. Dengan demikian, pengalaman anak dalam pengalaman awal menonton diawal oleh algoritma youtube short video. Kemudian sebar dari anak ke anak. Pengalaman anak dalam menonton konten anomali bukan sekedar hiburan, tapi bentuk pola kebiasaan baru. Karena ketika anak diberikan akses menonton anak menggunakan terus menerus.

Dampak Konten anomali terhadap Pengendalian Diri Anak. Temuan penelitian menunjukkan bahwa dampak konten anomali terhadap pengendalian diri anak bersifat bervariasi, baik dari segi bentuk maupun intensitas. Perbedaan respons yang ditunjukkan oleh anak mencerminkan adanya variasi kapasitas regulasi diri yang dipengaruhi oleh faktor internal anak serta lingkungan terdekat, terutama pola pendampingan orang tua. Hal ini sejalan dengan pandangan Eisenberg yang menyatakan bahwa perkembangan pengendalian diri anak sangat dipengaruhi oleh interaksi antara faktor biologis, pengalaman emosional, dan konteks social [25]. Dampak konten anomali (*Italian Brainrot*) terhadap pengendalian diri anak. Hasil wawancara dari lima informan, informan M1 menyatakan bahwa anak tidak mengalami perubahan yang signifikan setelah menonton konten anomali. Informan M2 dan M5 menyatakan bahwa, perubahan yang terjadi adalah anak lebih konsumtif terhadap benda-benda yang memiliki bentuk atau gambar anomali.



Gambar 2. Anak membawa mainan baru berbentuk anomali

Selaras dengan observasi di dalam kelas yaitu anak-anak lebih konsumtif, sikap konsumtif yang ditunjukkan dengan membeli, selalu membawa mainan baru berbentuk konten anomali ketika masuk kelas. Fenomena anomali ini menjadi fenomena yang sangat menggemparkan industri kreatif, tidak terkecuali produsen-produsen barang yang memanfaatkan ketertarikan anak pada konten anomali. Produsen di bidang industri kriya dan seni rupa memanfaatkan Hantu Anomali sebagai inspirasi bentuk karya yang akan dihasilkan dengan sasaran di kalangan anak-anak atau remaja [26]. Temuan ini selaras dengan penelitian yang menjelaskan bahwa anak usia dini mudah membangun keterikatan emosional terhadap simbol visual yang berulang, meskipun

tanpa pemahaman makna yang mendalam [7]. Sedangkan informan M3 dan M4 menyatakan bahwa ada perubahan setelah menonton video tersebut anak mudah marah, sering berteriak-teriak dan menirukan adegan yang ada di video. Dalam hasil observasi anak di dalam kelas menunjukkan pengelolaan diri anak yang muncul, sebagai berikut :

Gambar	Deskripsi
 <p data-bbox="504 730 624 763">Gambar 2</p>	Anak marah ketika kegiatan pembelajaran
 <p data-bbox="504 1099 624 1133">Gambar 3</p>	Anak tidak mau sabar menunggu antrian
 <p data-bbox="504 1447 624 1480">Gambar 4</p>	Anak tidak mau duduk ketika kegiatan pagi
 <p data-bbox="504 1794 624 1827">Gambar 5</p>	Anak tidak mau mengikuti ketika kegiatan berdoa



Anak tidak mengikuti kegiatan

Gambar 6

Informan M3 dan M4 disebut dengan A3 dan A4. Ketika kegiatan kelas anak sering ngambek ketika kegiatan di dalam kelas, terutama ketika anak A3 sebelum masuk kelas pada kegiatan pagi. Sedangkan, A4 belum bisa mengikuti aturan di kelas seperti, sabar menunggu giliran ketika cuci tangan dan mudah marah ketika bermain dengan sesama teman. Namun tidak hanya terjadi pada A3 dan A4. Semua responden juga mengalami gangguan pengendalian diri. Hanya intensitas A3 dan A4 lebih sering dan berulang.

Temuan yang lain dari wawancara semua informan menyatakan bahwa anak pasti menangis ketika diminta untuk berhenti menonton konten anomali. Anak menangis dengan intensitas berbeda-beda. Pengalihan kegiatan juga menjadi penting. Menurut wawancara dengan lima informan tersebut Sebagian besar anak bisa dialihkan ke kegiatan yang lain seperti kegiatan mewarnai, masak-masakan dan lain sebagainya. Hal ini selaras hasil temuan observasi bahwa anak-anak dengan paparan konten anomali yang lebih banyak mengalami kesulitan dalam mengelola diri seperti, mengalami kesulitan dalam menunggu giliran bermain, kesulitan untuk fokus pada kegiatan yang dikerjakan, dan mudah terdiskraksi [8]. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia sekolah dasar berkorelasi dengan penurunan kemampuan fokus, meningkatnya distraksi, dan kesulitan dalam pengendalian perhatian [27].

Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman anak dalam menonton anomali lebih bersifat stimulatif emosional. Anak-anak memperoleh kesenangan instan melalui rangsangan visual dan audio yang intens, tanpa memahami konteks makna di balik konten tersebut. Sehingga anak mendapatkan stimulasi yang sangat cepat hal ini berpotensi menghambat proses kematangan emosi pada anak usia dini dan usia sekolah dasar.

Refleksi dan Peran Orang Tua, hasil wawancara terhadap lima informan, semua informan menyatakan bahwa tidak mengetahui tentang konten anomali. Semua informan menganggap konten anomali adalah konten lucu-lucuan saja dengan animasi dan musik yang menarik.

Tabel 1. Wawancara Refleksi dan Peran Orang Tua

Sub Tema	Pertanyaan	Informan	Jawaban
Refleksi dan peran orang tua	1. Bagaimana cara Anda mengatur atau mengarahkan anak dalam menonton konten digital?	M1	Dengan cara megetikkan atau memberikan instruksi suara
		M2	Saya ketikkan di pencarian youtube
		M3	Mengarahkan anak untuk melihat konten yang bermanfaat seperti mengenal huruf, angka, dan lain sebagainya
		M4	Saya batasi waktunya. Jika terlalu lama hpnya

		saya ambil	
		M5	Anak diberikan pengertian bahwa nonton konten anomali itu tidak penting, kita alihkan dengan cara menghafal sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan sekolah dan mengaji
2.	Apakah Anda memberikan batas waktu, memilih konten, atau menonton bersama?	M1	Iya memberi Batasan waktu
		M2	Iya supaya tidak terlalu keseringan
		M3	Ya, saya memberi Batasan waktu 1 jam dengan memberikan kebebasan memilih tontonan yang disenangi dengan pendampingan dari kakaknya
		M4	Ya
		M5	Iya, lebih memilih konten yang lebih bermanfaat
3.	Bagaimana pandangan Anda tentang pengaruh konten seperti konten anomali terhadap perkembangan anak Anda?	M1	Pandangan saya tentang pengaruh konten anomali membuat anak ketagihan dan membuat anak sering bermain hp
		M2	Anak jadi hafal dan minta dibelikan kaos anomali
		M3	Pengaruh konten seperti ini kurang bermanfaat karena setelah menonton konten tersebut anak mudah marah dan berteriak-teriak
		M4	Biasa -biasa saja terkendali
		M5	Agak kurang baik karena tidak ada pengaruh nilai yang mendidiknya
4.	Apa langkah yang penting untuk menjaga keseimbangan penggunaan media digital di rumah?	M1	Langkah saya : 1. Mengalihkan perhatian anak dengan mengajak bermain sambil belajar 2. Mengajak teman-teman atau tetangga bermain bersama di halaman rumah
		M2	Membatasi waktu
		M3	Langkah yang bisa diambil adalah : 1. Memilih konten youtube yang bermanfaat bagi anak 2. Memberikan durasi waktu saat anak menggunakan media digital
		M4	Membatasi anak main hp
		M5	Langkahnya dengan cara tidak menyalahkan data selular setiap anak memakainya

Berdasarkan wawancara informan, semua informan tidak pernah mendampingi anak ketika menonton. Hanya informan M1 dan M2 yang memilihkan tontonan anak namun setelahnya anak menonton tanpa pengawasan. Sedangkan informan M3, M4, dan M5 memberikan kebebasan anak dalam menonton sendiri. Selaras dengan pernyataan anak-anak bahwa mereka tidak didampingi ketika menonton. Sebagian orang tua membiarkan anak menonton tanpa pendampingan karena menganggap konten berdurasi pendek itu tidak berbahaya. Namun, ada pula yang mulai menyadari perubahan perilaku emosional pada anak setelah terlalu sering menonton, seperti mudah marah, sulit fokus, dan sulit diajak bicara saat sedang memegang gawai. Dalam observasi, hanya sebagian kecil orang tua yang melakukan pendampingan aktif dengan menyeleksi konten atau berdialog tentang apa yang ditonton anak.

Temuan ini menunjukkan bahwa refleksi dan peran orang tua terhadap paparan konten digital masih berada pada tahap reaktif, bukan proaktif. Artinya, orang tua cenderung menyadari dampak negatif konten anomali setelah perubahan perilaku anak

terlihat nyata. Padahal, peran keluarga merupakan faktor kunci dalam pembentukan regulasi emosi dan karakter anak. Tanpa pendampingan yang konsisten, anak cenderung mengembangkan pola konsumsi digital yang tidak terarah dan sulit mengontrol rangsangan emosional yang muncul [8]. Selain itu, menekankan pentingnya scaffolding bimbingan orang dewasa dalam membantu anak menafsirkan pengalaman sosial dan kognitifnya [28]. Dalam konteks ini, orang tua seharusnya menjadi mediator antara anak dan konten digital, membantu mereka memahami makna di balik tontonan serta membedakan mana yang positif dan mana yang tidak. Kurangnya pendampingan menyebabkan anak memaknai konten anomali secara mentah, sehingga membentuk respons emosional yang dangkal dan spontan. Literasi digital keluarga perlu diperkuat agar orang tua tidak hanya membatasi waktu layar, tetapi juga berperan sebagai mitra reflektif dalam menjelaskan isi media kepada anak [29][30]. Dengan demikian, refleksi dan peran aktif orang tua menjadi fondasi utama dalam membantu anak mencapai kematangan emosi di era paparan konten digital yang semakin kompleks.

Peran reflektif orang tua dalam menghadapi fenomena *Italian Brainrot* sangat penting untuk membantu anak mengenali, memahami, dan mengelola emosi yang muncul akibat paparan konten anomali. Pendampingan yang sadar, dialog terbuka, dan seleksi konten yang bijak menjadi bentuk nyata keterlibatan orang tua dalam membentuk kematangan emosi anak di era digital.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengenal konten anomali melalui algoritma youtube dan teman sebaya. Paparan konten tersebut berdampak pada menurunnya kemampuan anak dalam mengendalikan diri, seperti mudah marah, sulit mematuhi aturan, serta meniru perilaku dan ekspresi dari tokoh dalam konten hingga perubahan sikap yang lebih konsumtif terhadap barang-barang yang memiliki karakter anomali. Peran orang tua sangat penting dalam mengawasi aktivitas digital anak dan memberikan pendampingan selama menonton. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian terhadap anak usia dini sebagai subjek penelitian, penggunaan variabel spesifik berupa konten anomali *Italian Brainrot*, serta pengaitannya secara langsung dengan kemampuan pengendalian diri anak melalui pendekatan kualitatif fenomenologi yang menggali pengalaman anak dan refleksi orang tua. Temuan ini memberikan kontribusi teoretis dalam memperkaya kajian perkembangan sosial-emosional anak di era digital, sekaligus implikasi praktis bagi guru dan orang tua untuk memperkuat pendampingan penggunaan media digital melalui pembatasan durasi, seleksi konten sesuai usia, serta penguatan aktivitas pembelajaran yang melatih regulasi emosi dan kontrol perilaku anak. Penelitian ini merekomendasikan perlunya studi lanjutan dengan jumlah partisipan yang lebih besar dan pendekatan metodologis yang beragam untuk menguji lebih lanjut dampak konten anomali serta merancang strategi intervensi literasi digital yang lebih efektif bagi anak usia dini.

PENGHARGAAN

Penulis menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada pihak-pihak yang memiliki peran dalam mensukseskan penyusunan penelitian ini. Kepada seluruh informan/partisipan yang terlibat dalam penelitian ini. Kami mengucapkan terima kasih atas ketersediaan waktu, keterbukaan, dan kesediaan untuk berbagi data dan informasi yang sangat krusial. Kontribusi Anda merupakan komponen fundamental yang menjadikan penelitian ini valid dan memiliki kedalaman substansi. Kepada bapak dan ibu pembimbing serta pihak pengelola Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini penulis mengucapkan terima kasih atas kesempatan dalam penulisan penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat dibaca dan bermanfaat bagi banyak orang.

REFERENSI

- [1] R. Anista, "Transformasi Kebudayaan: Dampak Perkembangan Teknologi dan Media Sosial," *JUPSI J. Pendidik. Sos. Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 35–43, Sep. 2024, doi: 10.62238/jupsi.v1i1.97.
- [2] H. Xu and Y. Zhang, "The Impact of Social Rumor-Based Short Videos on Prosocial Tendencies: Viewing Duration, Social Recognition, and Risk Warnings," *Media Commun. Res.*, vol. 6, no. 1, 2025, doi: 10.23977/mediacr.2025.060116.
- [3] C. Puspasari, H. Sazali, and M. Marhamah, "Phenomenon Analysis of the Anomalous AI Tung Tung Sahur Meme," *Electron. J. Educ. Soc. Econ. Technol.*, vol. 6, no. 2, p. 1017, Aug. 2025, doi: 10.33122/ejeset.v6i2.1017.
- [4] M. Albantani, *Konsep Anomali*. 2018. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/323662273_Konsep_Anomali
- [5] R. Ramadhan, "Konten Anomali: Ancaman Tersembunyi bagi Perkembangan Psikologis," <https://www.umy.ac.id/>, 2025. <https://www.umy.ac.id/konten-anomali-ancaman-tersembunyi-bagi-perkembangan-psikologis-anak/>
- [6] M. Adimaja, "Komitmen Pemerintah Melindungi Anak di Ruang Digital," *Kondigi*, 2025. <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/komitmen-pemerintah-melindungi-anak-di-ruang-digital>
- [7] L. E. Berk, *Development through the lifespan*, 7th ed. Pearson Education, 2018. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books/about/Development_Through_the_Lifespan.html?hl=id&id=pj4uzwEACAAJ
- [8] P. B. Baltes, "Life-Span Developmental Psychology: Observations on History and Theory Revisited," in *Developmental Psychology*, 18th ed., Routledge, 2019, pp. 79–112. doi: 10.4324/9780367816247-4.
- [9] N. Agustyaningrum, P. Pradanti, and Yuliana, "Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?," *J. Absis J. Pendidik. Mat. dan Mat.*, vol. 5, no. 1, pp. 568–582, Oct. 2022, doi: 10.30606/absis.v5i1.1440.
- [10] F. J. Zimmerman, *Children's media use and sleep problems: Issues and unanswered questions*. 2028. [Online]. Available: <https://www.kff.org/other-health/childrens-media-use-and-sleep-problems-issues/>
- [11] P. Aribowo and M. I. Bagaskara, "Dampak Penggunaan Media Sosial " Brain Rot " terhadap Kesehatan Mental Remaja," *J. Sos. Teknol.*, vol. 5, no. 3, pp. 350–357, 2025, [Online]. Available:

- <http://sostech.greenvest.co.id/index.php/sostech/article/view/32020>
- [12] A. İdiküt Özpençe, "Brain ROT: Overconsumption of Online Content (an Essay on The Publicness Social Media)," *J. Bus. Innov. Gov.*, vol. 7, no. 2, pp. 48–60, Dec. 2024, doi: 10.54472/jobig.1605072.
- [13] Y. Gan *et al.*, "A chain mediation model of physical exercise and BrainRot behavior among adolescents," *Sci. Rep.*, vol. 15, no. 1, p. 17830, May 2025, doi: 10.1038/s41598-025-02132-6.
- [14] I. Kusumawaty *et al.*, "Bangun Kekuatan Otak Remaja: Peer Support sebagai Senjata Melawan Brain ROT," *Publ. Ilm. Bid. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–12, 2025, doi: 10.47353/sikemas.v4i1.3210.
- [15] E. M. D. Putri, "Hubungan Antara Parent Child Communication Dengan Brain Rot Pada Generasi Z," *J. Pendidik. Indones.*, vol. 6, no. 7, pp. 3144–3153, Jul. 2025, doi: 10.59141/japendi.v6i7.8412.
- [16] N. A. Fauzi and S. Surawan, "Tiktok Brain : Efek Video Pendek pada Daya Konsentrasi Mahasiswa Pendidikan Agama Islam IAIN," *J. MULTIDISCIPLIN ILMU Akad.*, vol. 2, no. 3, 2025, doi: 10.61722/jmia.v2i3.5006.
- [17] S. R. Widawati, F. Muzaiyana, and F. Ferian, "Nilai-nilai gotong royong dalam pernikahan masyarakat jawa di KADISOBO, TRIMULYO, SLEMAN, DIY," *J. Ilm. Penal. dan Penelit. Mhs.*, vol. 2, no. 2, pp. 4445–4451, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.ukmpenelitianuny.id/index.php/jippm/article/view/126>
- [18] J. R. Fraenkel, N. E. Wallen, and H. H. Hyun, *How to design and evaluate research in education*, vol. 7. McGraw-hill New York, 2012.
- [19] A. Jha, "Qualitative and Quantitative Research Design," in *Social Research Methodology*, London: Routledge India, 2023, pp. 161–200. doi: 10.4324/9781032624860-9.
- [20] S. Saleh, *Mengenal penelitian kualitatif: Panduan bagi peneliti pemula*. Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017. [Online]. Available: <https://eprints.unm.ac.id/33391/>
- [21] A. S. Rizkiyah, D. Safitri, and S. Sujarwo, "Dampak YouTube Shorts terhadap Pola Pikir dan Tingkah Laku Peserta Didik," *JIMAD J. Ilm. Mutiara Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 41–59, May 2025, doi: 10.61404/jimad.v3i2.380.
- [22] D. D. Aferta, "Youtube Shorts sebagai Media Edukasi: Studi Netnografi pada Youtube Shorts." 2024. [Online]. Available: <https://repository.uin-suska.ac.id/82738/>
- [23] C. Montag, B. Lachmann, M. Herrlich, and K. Zweig, "Addictive Features of Social Media/Messenger Platforms and Freemium Games against the Background of Psychological and Economic Theories," *Int. J. Environ. Res. Public Health*, vol. 16, no. 14, p. 2612, Jul. 2019, doi: 10.3390/ijerph16142612.
- [24] A. Raheemullah, "Dopamine Nation: Finding Balance in the Age of Indulgence by Anna Lembke, New York: Dutton, 2021," *Cambridge Q. Healthc. Ethics*, vol. 31, no. 4, pp. 573–574, Oct. 2022, doi: 10.1017/S0963180122000032.
- [25] T. L. Spinrad, N. Eisenberg, and C. Valiente, "Parenting and Children's Prosocial Development," in *Handbook of Parenting*, 7 th., USA: Routledge, 2019, pp. 91–121. doi: 10.4324/9780429401695-4.
- [26] D. Purnamasari, D. K. Wardani, and M. Indriayu, "Dampak ' Italian Brainroot ' dalam Konten Fenomena Hantu Anomali : Wawasan Tentang Cuitan Netizen dan Membentuk Keputusan Produsen Industri Kreatif," *TOTALITAS*, vol. 2, no. 2, pp. 38–46, 2025, [Online]. Available: <https://journal.iaimutanjungpinang.ac.id/totalitas/article/view/155>
- [27] D. Agustin and T. Tumiran, "Tantangan Orang Tua dalam Membimbing Kebiasaan

- Ibadah Anak di Era Ketergantungan Gadget di Klambir Lima gg. Gembira: Perspektif Pembelajaran PAI," *Pros. Fak. AGAMA Islam Univ. DHARMAWANGSA*, vol. 5, pp. 469–482, Sep. 2025, doi: 10.46576/pfai.v5i0.601.
- [28] L. S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. London: Harvard University Press.
- [29] S. Livingstone and A. Blum-Ross, *Parenting for a digital future: How hopes and fears about technology shape children's lives*. Oxford University Press, USA, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=ATjpDwAAQBAJ>
- [30] N. Kurnia, E. Wendratama, W. M. Adiputra, and I. Poerwaningtias, *Literasi digital keluarga: Teori dan praktik pendampingan orangtua terhadap anak dalam berinternet*. Yogyakarta: UGM Press, 2023. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=PWKndwAAQBAJ>.