

KETIDAKMAMPUAN ANAK USIA DINI MEMBEDAKAN REALITA DAN REKAYASA DALAM BERINTERKASI DENGAN KECERDASAN BUATAN (AI)

Endang Lestari
STKIP PGRI PONOROGO
Email: endglestari10@gamil.com

Abstrak: Kemampuan untuk membedakan realita dan rekayasa adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak. Rentang usia 0-6 tahun kemampuan berfikir anak masih bersifat konkret, imajinatif, dan belum memiliki kemampuan logika yang matang, sehingga batasan antara dunia nyata dan rekayasa sering kali menyatu, terlebih dalam interaksi dengan teknologi kecerdasan buatan (AI) yang menampilkan respon seolah nyata. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan bentuk ketidakmampuan anak usia dini dalam membedakan realita dan rekayasa, mengidentifikasi faktor penyebab berdasarkan tahapan perkembangan kognitif, serta menjelaskan implikasinya bagi pola asuh dan pendidikan anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dengan studi pustaka teori perkembangan anak dan pengamatan langsung terhadap perilaku anak, lalu dianalisis dengan cara mengelompokkan data serta penarikan kesimpulan. Lokasi Penelitian di RA Muslimat NU Cekok 3 Ponorogo, dengan subyek penelitian siswa kelompok B berjumlah 24. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketidakmampuan ini adalah fenomena yang wajar akibat sifat egosentris dan imajinasi yang sangat berkembang. Anak menganggap apa yang ada dalam pikiran, dongeng, atau media sebagai kenyataan sesungguhnya. Kondisi ini bukan tanda kelainan atau kebohongan, melainkan tahap pertumbuhan perlahan akan hilang seiring kematangan berpikir. Orang tua dan pendidik disarankan memanfaatkan dunia imajinasi sebagai sarana belajar, sambil mengenalkan batasan nyata dan buatan pada anak.

Kata kunci: AUD, Realita dan rekayasa, kecerdasan buatan (AI)

Abstract: The ability to distinguish between reality and fiction is an important aspect of children's cognitive development. In the age range of 0-6 years, children's thinking ability is still concrete, imaginative, and do not yet have mature logical abilities, so that the boundaries between the real world and fiction often merge, especially in interactions with artificial intelligence (AI) technology that displays responses that seem real. The purpose of this study is to describe the form of inability of early childhood to distinguish between reality and fiction, identify the causal factors based on the stages of cognitive development, and explain the implications for parenting and education of children. This study uses a descriptive qualitative approach. Data collection through literature studies of child development theories and direct observation of children's behavior, then analyzed by grouping data and drawing conclusions. The results of the study indicate that this inability is a normal phenomenon due to egocentric nature and highly developed imagination. Children consider what is in their minds, fairy tales, or media as actual reality. This condition is not a sign of an abnormality or lies, but rather a stage of growth that will slowly disappear as their thinking matures. Parents and educators are advised to utilize the world of imagination as a learning tool, while introducing children to the boundaries between real and artificial.

Keywords: Early childhood education (AUD), reality and engineering, artificial intelligence (AI)

PENDAHULUAN

Semakin pesatnya penyebaran jaringan internet serta teknologi cerdas ini menimbulkan permasalahan yang mendasar, khususnya bagi anak usia dini. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 0-6 tahun berada pada tahap pra-operasional dimana cara berfikirnya masih bersifat konkret, imajinatif, dan egosentris.¹

Dalam dunia pendidikan mulai dari PAUD sampai perguruan tinggi perkembangan teknologi semakin meningkat dari tahun ketahun dan bahkan sekarang sudah pada perkembangan teknologi yang sangat luar biasa yaitu kecerdasan buatan (AI). dimana mesin pencari aplikasi penerjemah, hingga perangkat generatif yang mampu membuat gambar dan teks dengan presisi tinggi, Kecerdasan Buatan (AI) menghadirkan janji efisiensi dan inovasi². Berbagai fasilitas belajar anak sudah lengkap terutama untuk PAUD mulai dari fasilitas pendidikan, kesehatan, sarana bermain, dan termasuk fasilitas yang berkaitan dengan dunia anak. Serta aplikasi sudah bermunculan seperti aplikasi pembelajaran PAUD, permainan pintar dan cerdas PAUD, karakter animasi interaktif sampai suara-suara dan gerakan hewan yang bisa merespon biasa ditemui di lingkungan anak usia dini. Pendidikan SD dan PAUD merupakan fase krusial dalam pembentukan kemampuan dasar, karakter, serta kebiasaan belajar peserta didik. Pada pembelajaran harus dirancang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan moral anak.³

Proses pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal pada proses perkembangan moral, afeksi, sosial, psikomotor, kognitif dan pembentukan karakter anak, oleh karena nya, proses pendidikan ditahapan ini membutuhkan stimulasi dan

¹ Auna,H,S., & Hamzah, N. (2024). Pembelajaran Bertenaga AI: Merevolusi kemampuan Kognitif Dalam pendidikan. *Jurnal Of Education and Culture (JeaC)* .

² DwiPura Wajar, s. (2025). Inovasi dan efisiensi kecerdasan Buatan dalam dunia pendidikan. *Jurnal teknologi Pendidikan*, 12 (2).

³ Dafar (2026). Integrasi kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam pembelajaran Sd dan PAUD. *Jurnal pendidikan dasar dan Anak usa Dini*, 3 (1).

pendampingan.⁴

Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan fondasi utama dalam pembentukan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan kreativitas yang akan memengaruhi kesuksesan mereka di masa depan. Secara umum, periode usia dini, sering disebut “*Golden Age*” adalah masa kritis dimana otak anak berkembang pesat, sehingga intervensi pendidikan yang tepat dapat secara signifikan meningkatkan potensi kognitif. Namun, tantangan seperti kurangnya minat belajar dan keterbatasan sumber daya sering menghambat proses ini, terutama di lingkungan multikultural seperti Indonesia, dimana keberagaman budaya dan akses teknologi menjadi faktor penentu.⁵

Secara umum anak usia dini memiliki cara berpikir yang unik berbeda dengan anak usia 10 tahun keatas. Pada tahap ini, kemampuan bernalar serta berfikir anak masih bersifat pra-operasional, yang mana anak belum bisa membedakan antara penampilan rekayasa dan kenyataan⁶. Anak usia dini menilai sesuatu berdasarkan apa yang sudah dilihat oleh mata atau apa yang terdengar. Anak juga memiliki sifat animisme yaitu menganggap benda mati memiliki nyawa, memiliki perasaan, serta sifat seperti manusia atau makhluk hidup. Hal ini membuat anak cenderung menganggap segala sesuatu yang bergerak, bersuara, atau merespons mereka adalah makhluk hidup nyata.⁷

Teknologi buatan (AI) adalah sebuah program komputer yang melibatkan pembelajaran mesin, perangkat keras dan perangkat lunak. Kecerdasan Buatan (AI) menggunakan tingkat kecerdasan tertentu yang dapat melakukan fungsi yang mirip seperti manusia seperti persepsi,

⁴ Rosita,N., Tamimi N. (2024). Implikasi Kecerdasan Buatan (Artificial intelligence). Jurnal pendidikan Anak Usia Dini ASGHAR. Vol. 4(2)

⁵ Tobondo,Y.A., & rano Putra,S.(2022). Perkembangan Konitif dan Akses Teknologi di Lingkungan Multikultural Indonesia. *Jurnal Pendidikan dasar*, 2 (2).

⁶ Indra Daulay,M.dkk (2025). Literasi digital Dan kemampuan membedakan Realita dan rekayasa Pada Anak usia Dini. Jurnal pendidikan Anak usia Dini, 5 (1). .

⁷Tandrina, C.K, (2024). Mengapa Manusia Semakin sulit membedakan Video Asli dan Rekayasa . *Kompas*.

pengetahuan dan kreatifitas⁸. Sistem komputasi yang dirancang untuk meniru kemampuan kecerdasan manusia. Dalam penerapannya untuk anak usia dini Kecerdasan Buatan (AI) dikemas dalam bentuk yang menarik , menyerupai karakter kartun, hewan, atau manusia. Lengkap dengan kemampuan berbicara serta bereaksinya. Teknologi ini dibuat seolah-olah memiliki kecerdasan dan perasaan agar dapat menarik perhatian anak dan berfungsi sebagai media pembelajaran. namun, dibalik kemampuan interaktifnya, Kecerdasan Buatan (AI) hanyalah rangkaian kode dan algoritma yang tidak memiliki nyawa, perasaan, atau kesadaran diri.

Produk ini dirancang sedemikian rupa sehingga mampu merespon kata-kata/ucapan, gerakan/motorik kasar atau permintaan anak yang seolah-olah sedang berinteraksi dengan makhluk hidup dan manusia yang sebenarnya. Secara visual tampilannya menarik, suara yang seolah bersahabat, serta kemampuan berkomunikasi yang adaptif sehingga menjadikan teknologi ini semakin digemari serta sering dimanfaatkan sebagai sarana belajar serta bermain bagi anak usia dini. Dalam konteks pendidikan modern, game edukasi muncul sebagai alat efektif untuk merangsang perkembangan kognitif melalui pendekatan bermain yang menyenangkan dan interaktif.. game . game edukasi dirancang dengan elemen struktural, seperti papan berhitung atau permainan ular tangga dapat meningkatkan pemahaman tentang kreatifitas studi yang mengkonfirmasi bahwa game berbasis digital. Termasuk menggunakan ICT, lebih efektif mempertahankan perhatian anak dan mempertahankan perhatian anak dan mempromosikan keterlibatan aktif anak dan mempertahankan perhatian anak dan mempromosikan keterlibatan aktif dibandingkan metode konvensional.⁹

⁸ Indra Daulay,M.dkk (2025). Literasi digital Dan kemampuan membedakan Realita dan rekayasa Pada Anak usia Dini. Jurnal pendidikan Anak usia Dini, 5 (1).

⁹ Tobondo,Y.A., & rano Putra,S.(2022). Perkembangan Konitif dan Akses Teknologi di Lingkungan Multikultural Indonesia. *Jurnal Pendidikan dasar*, 2 (2).

Fenomena yang terlihat di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak usia dini sudah mulai mengenal kecerdasan buatan (AI) sejak kecil melalui program edukasi, kompetensi, ataupun proyek pribadi. Tidak cukup sampai disitu anak usia dini berinteraksi dengan gadget dalam kegiatan sehari-hari seperti bermain dengan kecerdasan buatan (AI) seolah-olah teknologi tersebut adalah teman, orang tua, atau makhluk hidup sesungguhnya. Anak-anak berbicara, mencium, memeluk, bahkan berbagi cerita dengan karakter atau alat berbasis Kecerdasan Buatan (AI) tersebut, tanpa menyadari bahwa itu hanyalah program komputer yang dibuat oleh manusia. Hal ini dikhawatirkan pada anak usia dini dapat menimbulkan kekeliruan dalam memahami dunia sekitar, mengganggu pembentukan konsep diri, serta memengaruhi cara anak berinteraksi dengan lingkungan nyata. Kecerdasan Buatan (AI) memiliki kehendak bebas, siapa yang bertanggung jawab kalau ada kesalahan. Persoalannya tidak lagi pada teknologinya, namun bagaimana si pengguna dalam mengelola serta menempatkan kecerdasan Buatan (AI) dalam kehidupannya. Kurang adanya kontrol dan pendampingan dari orang dewasa dikhawatirkan anak akan terjebak dalam dunia digital yang mampu menggiring ke hal-hal negatif.

Maka peran regulasi, literasi, serta etika menjadi krusial. Disinilah maka negara perlu hadir dalam penggunaan kecerdasan buatan (AI) terutama dalam media pembelajaran di PAUD, pendidikan, dan politik. Harus dipastikan lebih transparan dan agar tidak terjebak dalam halusinasi digital¹⁰. Melalui guru diharapkan pemerintah juga ikut campur tangan dalam memproses stimulasi yang semakin canggih. Bagi guru dan orang tua hal ini menekankan perlunya pendampingan saat anak menggunakan perangkat berbasis kecerdasan buatan (AI). Maka di RA Muslimat NU Cekok 3 ini permasalahan yang berkaitan dengan kecerdasan buatan (AI) perlu segera diselesaikan. Pendampingan guru

¹⁰ Putra, F.S.D. (2025). Ilusi AI: Antara Realitas, Rekayasa, dan Disinformasi. *Kompas*.

dan orang tua bertujuan agar secara bertahap menanamkan pemahaman tentang perbedaan antara makhluk hidup asli dan teknologi buatan, serta mencegah ketergantungan yang dapat mengurangi kualitas interaksi sosial - emosional yang menjadi fondasi utama perkembangan anak.

Sampai saat ini, pembahasan mengenai dampak kecerdasan buatan (AI) untuk anak usia dini lebih banyak menyoroti aspek kecerdasan buatan (AI) dalam lingkup pendidikan anak usia dini, antara lain: Noviyanti dkk¹¹ dengan judul *pembelajaran berbasis AI (Artificial Intelligence) untuk anak usia dini*. Penelitian ini telah menguraikan berbagai bentuk penerapan kecerdasan buatan (AI) sebagai media pembelajaran yang menarik serta interkatif. Namun, penelitian ini bersifat umum serta fokusnya pada manfaat serta efektifitas pembelajaran, belum menelaah dampak psikologis dan persepsi kognitif anak terhadap teknologi tersebut.

Auna & Hamzah dkk.¹² dalam judul Pembelajaran bertenaga AI: Merevolusi Kemampuan Kognitif dalam Pendidikan. Lebih menekankan potensi besar kecerdasan buatan (AI) dalam meningkatkan kemampuan berfikir serta prestasi belajar. Secara kritis, kajian ini belum membedakan karakteristik khusus anak usia dini yang berpikir secara konkret, sehingga belum menjawab bagaimana cara anak memaknai keberadaan kecerdasan buatan (AI) tersebut.

Indra Daulay, M. Dkk. ¹³ dengan judul “Pemanfaatan kecerdasan Buatan (AI) Untuk Anak usia Dini. Membahas pemanfaatn AI sebagai sarana stimulasi perkembangan, tapi lebih menekankan pada aspek teknis serta manfaatnya, serta belum mengkaji secara mendalam

¹¹ Noviyanti,A.I., dkk (2023). Pembelajaran berbasis AI (Artificial Intelligence) Untu Anak usia Dini *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1): 150-155. .

¹² Auna,H.S., & Hamzah, N. (2024). Pembelajaran Bertenaga AI: Merevolusi kemampuan Kognitif Dalam pendidikan. *Jurnal Of Education and Culture (JeaC)* .

¹³ Indra Daulay,M.dkk (2025). Literasi digital Dan kemampuan membedakan Realita dan rekayasa Pada Anak usia Dini. *Jurnal pendidikan Anak usia Dini*, 5 (1).

mengenai batas pemahaman anak dalam membedakan nyata ataupun buatan.

Bila ditinjau dari seluruh penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa fokus utama masih terpusat pada sisi positif, manfaat pembelajaran serta aspek teknis penerapan kecerdasan buatan (AI). Belum adanya kajian yang secara khusus dan mendalam membahas tentang “ketidakmampuan anak usia dini membedakan realita dan rekayasa saat berinteraksi dengan kecerdasan buatan (AI), serta bagaimana persepsi tersebut terbentuk dan berdampak pada pandangan anak terhadap lingkungan sekitarnya, inilah yang menjadi kebaruan penelitian ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena tujuan utama penelitian ini adalah untuk memahami secara mendalam fenomena, persepsi, dan makna yang dibangun oleh anak usia dini terkait interaksi dengan kecerdasan buatan (AI).¹⁴ Pendekatan ini dianggap paling tepat karena mampu memberikan pemahaman yang lebih komprehensif, mendetail, serta mendalam terhadap fenomena yang diteliti, dan tidak hanya mengetahui data permukaan saja. Penelitian ini berfokus pada gambaran fakta dan kondisi yang terjadi secara alamiah, tanpa memberikan perlakuan tertentu kepada subjek penelitian serta bukan untuk mengukur dengan angka atau statistik¹⁵.

Lokasi penelitian di RA Muslimat NU Cekok 3 Kabupaten Ponorogo. Mengambil lokasi ini dengan pertimbangan lembaga tersebut telah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi, dimana anak-anak diberi motivasi untuk berinteraksi dengan berbagai alat dan aplikasi digital, termasuk yang berbasis kecerdasan buatan hal ini memberikan

¹⁴ Moleong L. J (2017) *Metodologi Penelitian* . PT Remajarosdakarya.

¹⁵ Crewell.J..W (2018), *Reseach Desaing*; Pendekatan metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran. Pustaka Pelajar.

kesempatan bagi peneliti untuk mengamati secara langsung bagaimana anak memahami serta menanggapi realita dan rekayasa dalam teknologi. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah kelompok B dengan jumlah 24 siswa yaitu 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Selain itu, subyek penelitian juga melibatkan pendidik dan orang tua /wali murid kelompok B sebagai sumber informasi tambahan mengenai kebiasaan dan pemahaman anak sehari-hari.

Selanjutnya untuk mendapatkan data yang lengkap, akurat dan mendalam sesuai topik penelitian peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara mendalam, observasi (pengamatan langsung), dokumentasi serta studi pustaka. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan tiga tahapan yaitu tahap persiapan (menyusun pedoman wawancara, observasi, izin dll), tahap pelaksanaan (melakukan pengamatan, wawancara secara bertahap), tahap penyelesaian (yaitu melengkapi data yang masih kurang dan memverifikasi kelengkapan data sebelum dianalisis).

Teknik analisis data dilakukan melalui proses yang sistematis serta berurutan mengacu pada model analisis Miles, Huberman, & Saldana¹⁶, yang terdiri dari tiga alur kegiatan yaitu (1) reduksi data yaitu proses memilih, menyederhanakan serta memilih data yang penting dan relevan dengan fokus penelitian. Bagian yang tidak berhubungan dengan topik kemampuan membedakan realita dan rekayasa disisihkan. (2) Penyajian data, setelah direduksi data disusun dan disajikan dalam bentuk uraian narasi yang runtut serta sistematis. Penyajian data memuat hasil kutipan wawancara, deskripsi hasil pengamatan, serta rangkuman dokumen yang saling berkaitan. (3) Langkah ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Tahap terakhir adalah mengambil makna dari data yang disajikan untuk menjawab rumusan masalah. Kesimpulan diambil berdasarkan bukti-bukti yang ada, dimulai dari kesimpulan sementara

¹⁶ Lubis, R.N. (2026). Analisis Data Miles dan Huberman: panduan Untuk penelitian Kualitatif.

kemudian diperdalam seiring bertambahnya data. Kesimpulan ini berisi jawaban atas pertanyaan penelitian mengenai bagaimana ketidakmampuan itu terjadi. Mengapa terjadi dan apa implikasinya.

Untuk menguji keabsahan data dengan triangulasi, yaitu triangulasi sumber (membandingkan informasi dari anak, guru serta orangtua), triangulasi metode yaitu membandingkan data hasil observasi dengan wawancara serta dokumentasi. Triangulasi teknik yaitu menggunakan studi pustaka untuk mengkonfirmasi apakah temuan dilapangan sesuai dengan teori atau penelitian terdahulu.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan latar belakang diatas dan telah melalui prosedur penelitian, serta didukung oleh data dari observasi awal, wawancara dan dokumentasi maka dalam bab ini akan di bahas secara mendalam mengenai topik utama dalam penelitian : Ketidakmampuan Anak usia Dini Membedakan Realita dan rekayasa dalam berinteraksi dengan Kecerdasan Buatan (AI)

Hasil Penelitian setelah melakukan observasi dan wawancara maka diperoleh data bahwa dari 24 siswa di RA Muslimat Cekok 3 pada kelompok B seluruhnya telah mengenal gadget. Setelah peneliti melakukan observasi dari 24 siswa tersebut terbukti bahwa lembaga RA Muslimat setiap 2 kali seminggu di adakan kegiatan pembelajaran dengan melihat tayangan di televisi android atau HP.

1. Kebiasaan Interaksi dengan Teknologi disekolah dan dirumah

Setelah mendapatkan hasil observasi dan wawancara hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh 24 siswa telah terbiasa berinteraksi dengan teknologi. Dilingkungan sekolah, kegiatan pembelajaran dua kali dalam satu minggu yaitu hari selasa dan hari kamis melibatkan penggunaan televisi layar sentuh serta perangkat android. Anak-anak diperkenalkan serta menggunakan berbagai aplikasi

pembelajaran, akses youtube, permainan edukasi, serta konten visual lainnya.

Berikut hasil kutipan wawancara dengan kepala RA Muslimat Cekok 3 kab Ponorogo “Anak -anak sangat antusias sekali kalau kita pakai televisi atau HP. Mereka hafal sekali nama-nama aplikasinya, anak-anak bersahutan berbicara dengan menyebutkan berbagai film kartun diantaranya: Rodblok, Simulator, upin ipin, ibra, nusa rara, riko the series, kiko dan masih banyak yang mereka kenal, bagi mereka apa yang ada dilayar itu sama saja seperti kita yang ada di depan mereka.”disini guru yang memilih tayangan televisi sesuai tema saat itu.

Demikian pula dilingkungan rumah, hampir seluruh anak memiliki akses televisi androi dan HP dimana aplikasi youtube anak-anak menjadi media yang paling sering diakses. Anak-anak diberikan kebebasan menonton berbagai tayangan, mulai dari kartun, dongeng , hingga konten yang berisi karakter atau tokoh yang mampu berbicara dan merespon layaknya manusia. Anak-anak pulang sekolah lebih banyak menghabiskan waktunya bersama dengan televisi atau HP. Anak merasa nyama bersama dengan alat tersebut dibandingkan bermain bersama teman-temannya. Dan lebih miris lagi terdapat temuan dimana anak berbicara sopan, meminta izin , bahkan merasa sedih atau marah jika alat tersebut tidak merespon.¹⁷ Berikut adalah hasil kutipam wawancara dengan salah satu orang tua siswa dengan inisial I “ Beliau menyampaikan bahwa saya bingung bu kalau tidak ada HP karena saya repot, saya juga kerja jadi sambil saya kerja saya biarkan anak saya bermain HP dan sesekali saya lihat tentang apa yang dilihat anak saya. anak saya sering lihat tontonan film upin dan ipin, senang sekali anak saya, ia hafal tokoh-tokoh dan karakter yang ada di film tersebut dan juga anak saya ngomong sama tayangan tersebut ketika marah, senang dia juga ikut-ikut menjawab” seolah-olah tokoh tersebut bisa merespon apa yang ia ungkapkan”.

¹⁷ Noviyanti,A.I., dkk (2023). Pembelajaran berbasis AI (Artificial Intelligence) Untu Anak usia Dini *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1): 150-155.

Ini memang nyata terjadi di lingkungan kita , telah banyak anak usia dini yang sehari-hari berinteraksi dengan HP dalam rentang waktu yang sangat lama. Hampir setiap hari anak-anak berinteraksi dengan HP dan bahkan anak sangat menikmatinya. mayoritas anak usia dini mempersepsikan teknologi kecerdasan buatan (AI) sebagai makhluk hidup yang nyata. Anak-anak menganggap karakter dalam aplikasi, mainan pintar atau suara asisten suara dalam hewan, mainan pintar adalah teman, hewan, atau orang sungguhan.

Hal ini dapat menimbulkan perkembangan yang kurang baik, terutama perkembangan untuk menggunakan kemampuan berfikirnya. Diusia ini anak tahunya sesuatu yang dilihat dan didengar saja tanpa bisa berpikir asal dari mana suara atau gerakan tersebut. Bagi anak, kemampuan alat tersebut untuk menjawab pertanyaan atau bergerak sudah cukup menjadi bukti bahwa benda itu hidup dan asli. Anak belum memiliki pemahaman bahwa dibalik suara atau gambar tersebut ada program komputer atau manusia yang membuatnya.

2. Persepsi Anak terhadap karakter dan teknologi

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada saat kegiatan, terlihat sangat jelas bahwa ketika anak kelompok B RA Muslimat Cekok 3 Ponorogo melihat tokoh atau karakter di layar yang sedang berbicara, bergerak, ataupun menjawab pertanyaan, mereka merespon seolah-olah tokoh tersebut adalah makhluk nyata.

Hasil pengamatan peneliti saat ada karakter di layar yang bertanya *“Halo anak-anak, siapa nama kalian ?* Anak-anak menjawab dengan sangat antusias serta sopan, layaknya berbicara dengan guru atau teman sebayanya. Anak-anak tanpa menunjukkan keraguan sedikitpun bahwa sosok tersebut hanyalah gambar atau program komputer. Saat sesi bercerita serta diskusi, anak-anak menceritakan pengalaman mereka tonton benar-benar terjadi. Contoh , kemarin saya diajak terbang keawan sama kucing diyoutube .” atau “ robot itu tahu segalanya, dia bisa menjawab semua pertanyaan saya.” bagi anak, informasi yang keluar dari

perangkat dianggap sebagai kebenaran mutlak serta sosok didalamnya dianggap memiliki wujud fisik serta perasaan.

Berikut adalah deskripsi hasil observasi lapangan: “Saat ada tokoh kucing dilayar yang beryanyi. Beberapa anak maju mendekat ke layar, melambaikan tangan dan ada yang menyetuh layar seolah-olah ingin membelai hewan tersebut. Ketika tokoh itu sedih diakhir cerita, terlihat ada 4 anak yang ikut memasang wajah sedih dan ada yang bertanya, Bu guru nanti dia pulang dimana? Dia sendirian didalam sana?” Hal ini juga diperkuat dari cerita anak-anak saat sesi bercerita bebas. Salah satu siswa bercerita dengan sangat yakin yaitu F. “ kemarin sore saya tanya kepada Aplikasi AI yang ada di aplikasi dia pintar sekali, dia bisa menjawab pertanyaan saya dan tahu kesukaan saya.” dari hasil wawancara dan observasi tersebut telah menunjukkan bahwa memang benar anak-anak menganggap teknologi itu adalah teman yang bisa mengikuti apa yang dia inginkan.

3. Ketidakmampuan membedakan realita dan Rekayasa

Temuan utama yang diperoleh adalah sulitnya anak membedakan antara apa yang nyata dan apa yang merupakan realita teknologi. Anak cenderung menyamakan dunia nyata dengan dunia dalam layar. Hal ini terlihat ketika anak takut pada karakter jahat di film, menangis saat karakter film kesayangannya disakiti, atau percaya sepenuhnya bahwa teknologi tersebut hidup dan ada diruangan bersama mereka.

Berikut adalah hasil wawancara bersama-anak-anak setelah melihat tayang di Youtube Ketika peneliti bertanya , Anak-anak kenapa pada sedih itu Cuma gambar dilayarkan ?, anak-anak menolak serta meyakini sebaliknya: “Bukan! Dia ada didalam situ. Dia bicara sama saya!”. hal ini telah menunjukkan bahwa anak usi 0-6 tahun memang belum bisa membedakan antara realita dan rekayasa.

Dari hasil penelitian diatas selaras serta dapat dijelaskan secara mendalam melalui teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan pendapat para ahli lainnya, yang menjadi landasan dalam penelitian ini. Berikut ini

merupakan pembahasan rinci yang mengaitkan data lapangan dengan teori serta konsep ilmiah.

Menurut Piaget dalam Santrock¹⁸ anak usia 2-7 tahun berada pada tahap Pra-operasional. Aspek perkembangan anak usia dini merupakan aspek yang paling krusial. Karena pada usia dini merupakan masa dimana mulai membentuk dasar pengetahuan, dasar keterampilan, serta nilai-nilai karakter yang akan berpengaruh pada perkembangan dimasa yang akan datang. Dimasa ini pula mulai mengembangkan kemampuan kognitif seperti kemampuan berpikir kritis (realita dan rekayasa), kemampuan memecahkan masalah, serta kemampuan konseptual¹⁹ Otak anak mempunyai neuroplastisitas yakni kemampuan untuk mereorganisasi koneksi sinaptik sebagai respons terhadap pengalaman belajar.

Personalisasi berbasis kecerdasan buatan (AI) mampu mampu membentuk jalur saraf baru yang terkait dengan pengetahuan dan keterampilan spesifik²⁰ Dengan perkembangan kecerdasan buatan (AI) yang sangat pesat merubah lanskap kehidupan anak secara fundamental serta revolusioner dalam dunia pendidikan, yang bisa mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Secara alamiah, cara kerja otak anak usia dini, belum mampu memproses informasi abstrak, hanya baru bisa bernalar secara konkrit. Diusia dini anak hanya mampu menirukan apa yang ia lihat dan dengar. Anak menilai segala sesuatu hanya dari penampilan luar dan fungsinya, tanpa ia memikirkan dari mana asalnya, siapa yang membuatnya, apa manfaatnya serta bagaimana mendapatkannya. Konsep apakah “ Buatan manusia” maupun apakah Mesin yang membuatnya ” adalah suatu hal yang terlalu abstrak untuk dipahami pada usia dini. Sifat berfikir animisme pada anak membuat mereka meyakini bahwa segala sesuatu yang bergerak atau bersuara

¹⁸ Santrok, J.W. (2026). *Psikologi Perkembangan Anak remaja*. Erlangga

¹⁹ Sinaga dkk. (2024). Pengaruh Penggunaan Kecerdasan Buatan terhadap pendidikan Anak usia Sekolah: Tinjauan Literatur. *Jurnal Empati*.

²⁰ Handayat, A. (2026). Neuroplastisitas dan Potensi Kecerdasan Buatan dalam pengembangan Kognitif Anak usia Dini. *Jurnal Psikologi perkembangan*, 15(1).

sudah pasti memiliki nyawa.

Kecerdasan buatan (AI) memang dirancang untuk meniru perilaku manusia atau makhluk hidup. Respon yang cepat, variasi suara, dan kemampuan beradaptasi dengan percakapan anak semakin mengaburkan batas antara benda mati dan makhluk hidup. Teknologi ini sengaja dibuat seakan-akan nyata agar menarik bagi anak untuk membedakan keduanya. Berinteraksi dengan kecerdasan buatan (AI) sejak usia dini merupakan suatu hal yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan AUD di era digital, namun harus dilakukan dengan hati-hati²¹

Kehadiran kecerdasan buatan (AI) saat ini bagi anak usia dini diharapkan tidak hanya menjadi pengguna pasif teknologi, namun juga sebagai dasar tentang cara kerja teknologi dan mempermudah mengeksplorasi pengetahuan. Jika kecerdasan buatan (AI) digunakan secara instan tanpa berpikir, otak anak tidak akan terlatih. Kecerdasan buatan (AI) memberikan informasi secara cepat serta praktis, jika penggunaanya secara berlebihan maka akan melemahkan kemampuan kognitif AUD. Namun jika digunakan dengan pendampingan yang tepat, teknologi ini bisa menjadi sahabat yang aman serta bermanfaat²²

Konteks spesifik lokasi penelitian, dimana pengguna Youtube dan aplikasi Androit sangat intensif, ternyata berperan besar dalam memperumit pemahaman anak. Berdasarkan wawancara dengan guru, banyak konten di media sosial menggabungkan benda mati menjadi makhluk hidup, atau menggabungkan sifat manusia /hewan.

Menurut pendapat Dirjen PAUD²³ anak usia belum memiliki kemampuan dekomposisi persepsi, yaitu kemampuan untuk membedakan ciri-ciri yang tidak mendasar dari ciri-ciri yang mendasar. Anak melihat

²¹ Anam, S., Gumilar, S., NUrul Ainie, I., & Ali Wibowo, F. (2025). Tren dan tantangan penerapan kecerdasan buatan dalam pendidikan: Analisis artikel pada jurnal terakreditasi nasional. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2).

²² Basuki, E. P. (2025). Peran pendampingan orang tua dan pendidik dalam penggunaan AI pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1).

²³ Dirjen PAUD. (2025). *Pembelajaran mendalam di PAUD*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

bahwa “karakter itu berbicara dan bahkan berjalan seperti manusia. Maka kesimpulannya adalah “ itu makhluk hidup .” fakta bahwa itu hanya animasi atau rekayasa program tidak terlihat oleh mata dan pikiran anak. Hal ini menjelaskan bahwa mengapa dilapangan anak-anak sangat antusias dan percaya penuh terhadap apa yang disajikan oleh perangkat teknologi.

Lebih jauh lagi kondisi ini dimana anak diberi kebebasan mengakses konten tanpa penjelasan yang cukup pendamping memperparah ketidakmampuan. Seperti terlihat dari data dimana anak diberi kebebasan mengakses konten tanpa penjelasan . “ ini hanya gambar atau buatan komputernya ya, dunia asli tidak seperti itu.” Akhirnya persepsi anak tetap utuh bahwa apa yang dilihat adalah kenyataan. Faktor ketidakmampuan membedakan realita dan rekayasa.

Ketidakmampuan anak usia dini dalam membedakan mana yang asli serta mana yang buatan bukanlah suatu kesalahan, namun itu adalah sesuatu yang wajar sesuai tahap perkembangannya. Mengapa manusia susah membedakan yang asli dan palsu? Selain karena hasil generasi AI yang semakin kesini semakin canggih, manusia memiliki tendensi visual bias, dimana manusia memiliki kecenderungan kognitif untuk lebih percaya pada apa yang sudah mereka lihat sebelum menemukan bukti manipulasi yang jelas. Kadang-kadang video yang terlihat sangat realitas membuat otak manusia berpikir itu informasi yang valid. Padahal belum diketahui apakah video tersebut fakta ataupun palsu. Apabila sebuah bukti visual sudah tersebar, kesaksian lisan seringkali dianggap sebagai bukti yang “kurang kuat” atau inferior dibandingkan kesaksian visual²⁴ Sebagai langkah nyata dalam melawan pemalsuan informasi atau deepfake, masyarakat butuh meningkatkan sketimisme digital. Kita boleh hanya menerima mentah -mentah informasi yang disediakan secara online.

²⁴ Tandrina, C. K. (2024). Mengapa manusia semakin sulit membedakan video asli dan rekayasa . *Kompas*.

Namun juga harus diolah dan dicek kebenarannya lebih dahulu²⁵ jadi terdapat Dampak ketidakmampuan tersebut terhadap perkembangan anak.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini kecerdasan buatan (AI) dipandang sebagai bagian dari persiapan anak menghadapi perkembangan teknologi masa depan yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga bertujuan mengembangkan teknologi masa depan , kritis, kreatif, serta kesadaran etis dalam berinteraksi dengan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI). Ketidakmampuan membedakan realitas dan rekayasa ini memberikan dampak yang beragam pada anak.

a. Dampak pada pemahaman dunia

Anak dapat mengalami kekeliruan konsep dasar mengenai makhluk hidup dan benda mati. Hal ini dapat membuat anak bingung ketika belajar tentang alam dan dunia nyata. Karena selama anak berinteraksi dengan kecerdasan buatan (AI) selalu direspon sesuai dengan permintaan dan apa yang dikehendaki anak. Jika itu tidak direspon sesuai keinginannya anak akan marah-marah. Dan itulah yang dikhawatirkan ketika anak berhadapan dengan dunia nyata. Maka disinilah peran pendamping sangat diperlukan untuk memhamkan pada anak tentang etika beritneraksi dengan kecerdasan buatan (AI).

b. Dampak pada hubungan sosial

Anak usia dini belajar dari apa yang ia lihat dan dengar, dalam etiket sosial interaksi dengan orang lain yang menjadi contoh perilaku yang sesuai secara sosial. Namun ia tidak selalu mengikuti norma sosial atau mendorong penggunaan bahasa yang santun. Seperti contoh hasil dari observasi anak memberikan perintah kasar dan bahkan menghina kecerdasan buatan (AI), hal ini akan terbawa ke interaksi nyata dimana dengan dunia sebenarnya. Anak cenderung membangun ikatan emosional

²⁵ Indra Daulay,M.dkk (2025). Literasi digital Dan kemampuan membedakan Realita dan rekayasa Pada Anak usia Dini. Jurnal pendidikan Anak usia Dini, 5 (1).

yang kuat dengan teknologi, seolah-olah itu adalah teman sejati. Akibatnya, anak bisa mengurangi interaksi dengan teman manusia, karena bagi mereka berinteraksi dengan kecerdasan buatan (AI) terasa sama saja dengan orang sesungguhnya. Anak juga sulit memahami mengapa teman nyata kadang tidak mau menuruti kemauannya, sementara kecerdasan buatan (AI) selalu merespon keinginan.

c. Dampak pada pengelolaan emosi

Karena menganggap kecerdasan buatan (AI) nyata, anak sering kali menumpahkan seluruh emosi kepada benda tersebut. Mereka bisa merasa sangat senang, kecewa atau takut berlebihan akibat respon yang diberikan oleh mesin, padahal hal itu hanyalah rekayasa program. Hal ini bisa memengaruhi kestabilan emosi anak jika tidak dipahami dan diarahkan oleh orang dewasa. Dampak positif penggunaan kecerdasan buatan (AI) terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.²⁶

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini secara alamiah belum memiliki kemampuan kognitif yang cukup untuk membedakan antara realita dunia nyata dan rekayasa saat berinteraksi dengan kecerdasan buatan (AI). Bagi anak usia dini definisi “nyata” didasarkan pada kemampuan suatu benda untuk bergerak, bersuara dan respon dirinya. Sehingga teknologi kecerdasan buatan (AI) yang dirancang interaktif dan mirip makhluk hidup dianggap sebagai suatu yang asli serta bernyawa. Temuan dalam penelitian ini dapat memperkaya kajian psikologi perkembangan serta pendidikan anak usia dini dengan menegaskan bahwa penilaian realita pada anak usia dini bersifat sensorik dan konkret, belum berbasis logika abstrak. Hal ini menjadi landasan teoritis untuk memahami bagaimana anak memproses stimulasi teknologi yang semakin canggih. Bagi guru dan orang tua hal ini menekankan perlunya pendampingan saat anak menggunakan perangkat berbasis

²⁶ Direktorat pendidikan AUD. *Pembelajaran mendalam di PAUD*. 2025.

kecerdasan buatan (AI). Pendampingan bertujuan untuk secara bertahap menanamkan pemahaman tentang perbedaan antara makhluk hidup asli dan teknologi buatan, serta mencegah ketergantungan yang dapat mengurangi kualitas interaksi sosial - emosional yang menjadi fondasi utama perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, S., Gumilar, S., NUrul Ainie, I., & Ali Wibowo, F. (2025). Tren dan tantangan penerapan kecerdasan buatan dalam pendidikan: Analisis artikel pada jurnal terakreditasi nasional. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2). <https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/101311>
- Auna, H. S., & Hamzah, N. (2024). Pembelajaran bertenaga AI: Merevolusi kemampuan kognitif dalam pendidikan. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4.
- Aliya, T., Irwansyah, (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan teknologi Digital. <https://id.search.yahoo.com/search?fr=mcafee&type=E211ID91215G0&p=Pembelajaran+bertenaga+AI%3A+Merevolusi+kemampuan+kognitif+dalam+pendidikan.+Jou>
- Basuki, E. P. (2025). Peran pendampingan orang tua dan pendidik dalam penggunaan AI pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1). <https://scholar.ui.ac.id/en/publications/pendampingan-orang-tua-pada-anak-usia-dini-dalam-penggun>
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Pustaka Pelajar.
- Dafar. (2026). Integrasi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) dalam pembelajaran SD dan PAUD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 3(1). [https://id.search.yahoo.com/search?fr=mcafee&type=E211ID91215G0&p=Integrasi+kecerdasan+buatan+\(Artificial+Intelligence\)+dalam+pembelajaran+SD+dan+PAUD.+Jurnal+Pendidikan+Dasar+dan+Anak+Usia+Dini%2C+3\(1\).](https://id.search.yahoo.com/search?fr=mcafee&type=E211ID91215G0&p=Integrasi+kecerdasan+buatan+(Artificial+Intelligence)+dalam+pembelajaran+SD+dan+PAUD.+Jurnal+Pendidikan+Dasar+dan+Anak+Usia+Dini%2C+3(1).)
- Dirjen PAUD. (2025). *Pembelajaran mendalam di PAUD*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dwipura Wajar, S. (2025). Inovasi dan efisiensi kecerdasan buatan dalam dunia pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2). <https://id.search.yahoo.com/search?fr=mcafee&type=E211ID91215G0&p=Inovasi+dan+efisiensi+kecerdasan+buatan+dalam+dunia+pendidikan>

- Handayat, A. (2026). Neuroplastisitas dan potensi kecerdasan buatan dalam pengembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 15(1).
- Indra Daulay, M., HanNUM Daulay, D., Pahlawan Tuanku Tambusai, U., & Al-Hikmah Medan, S. (2025a). Pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) untuk anak usia dini. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(1): 45-58. <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JMP/index>
- Indra Daulay, M., HanNUM Daulay, D., Pahlawan Tuanku Tambusai, U., & Al-Hikmah Medan, S. (2025b). Literasi digital dan kemampuan membedakan realitas dan rekayasa pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1): 72-85.
- Lubis, R.N. (2026). *Miles dan Huberman: Panduan Penelitian Kualitatif*.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya
- Noviyanti, A. I., Hidayanto, N. E., & Wijaya, P. R. (2023). Pembelajaran berbasis AI (Artificial Intelligence) untuk anak usia dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1): 150-155. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1514>
- OECD. (2023). *Digital literacy in early childhood education*. OECD Publishing.
- Putra, F. S. D. (2025, 23 September). Ilusi AI: Antara realitas, rekayasa, dan disinformasi. *Kompas*.
- Rosita, N., & Tamimi, N. (2024). Implikasi kecerdasan buatan dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal ASGHAR*, 4(2): 131.
- Santrock, J. W. (2026). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Erlangga
- Sinaga, N. E., Dealova, M., & Nediva, V. (2024). Pengaruh penggunaan kecerdasan buatan terhadap pendidikan anak usia sekolah: Tinjauan literatur. *Jurnal Empati*, 13(1).
- Tandrina, C. K. (2024). Mengapa manusia semakin sulit membedakan video asli dan rekayasa . *Kompas*
- Tandrina, C. K. (2025). Persepsi visual dan penilaian realitas pada anak usia dini. *Kompas*.
- Tobondo, Y. A., & Rano Putra, S. (2022). Analisis pengaruh gim edukasi berbasis AI terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Indonesia: Sebuah studi pustaka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pandelo'e*, 2(2). <https://publikasi.unkrit.ac.id/index.php/Pand>
- Toondi, Y. A., & Rano Putra, S. (2022). Perkembangan kognitif dan akses teknologi di lingkungan multikultural Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2): 37.