

Literasi Budaya Berbasis Kearifan Lokal sebagai Aktivitas untuk Menurunkan *Screen Time* pada Anak Usia Dini

Faizah¹, Yenny Aulia Rachman², Farinka Nurrahmah Azizah³

INISNU Temanggung

iezahahmad91@gmail.com

Abstrak

Pada era digital sekarang ini, yang perlu diperhatikan dalam mendidik anak adalah *screen time* berlebihan. *Screen time* adalah waktu yang dihabiskan oleh anak di depan layar elektronik, seperti televisi, tablet, atau *smartphone*. Hal ini penting untuk diperhatikan, terutama pada Anak Usia Dini. *Screen time* seringkali menyita waktu bermain juga produktivitas anak-anak. Selain itu, dampaknya juga pada pembatasan anak untuk aktif berinteraksi dengan orang lain atau lingkungan sekitar. Terkait hal tersebut, WHO juga menganjurkan pembatasan *screen time* bagi anak-anak sesuai dengan golongan usia. Menggunakan teknik observasi, penyebaran angket, wawancara dengan pendekatan kualitatif artikel ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam konstribusi literasi budaya berbasis kearifan lokal sebagai kegiatan untuk menurunkan *screen time* berlebihan pada AUD. Sehingga anak-anak tetap produktif berliterasi namun mengurangi *screen time* berlebihan. Penelitian ini mengkaji tentang peran orang tua, urgensi literasi budaya berbasis kearifan lokal serta beberapa kegiatan berbasis kearifan lokal yang bisa menurunkan *screen time* berlebihan pada anak.

Kata kunci: *literasi, budaya, kearifan lokal, screen time*

Pendahuluan

Anak Usia Dini merupakan anak yang memiliki usia 0–6 tahun, dimana pada masa ini kita sering menyebutkan periode emas, mengapa demikian karena pada periode ini merupakan masa yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak, mereka berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang paling baik, baik pertumbuhan mental maupun fisik (Fithri dan Setiawati, 2017: 225).

Melalui perkembangan teknologi sekarang ini, anak usia dini yang lahir setelah tahun 2010 merupakan generasi Alpha, dimana generasi ini sangat akrab dengan teknologi digital. Perkembangan zaman yang semakin cepat dalam segala hal dan tidak lepas dari pendidikan dan teknologi. Revolusi Industri 4.0 menegaskan bahwa teknologi saat ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari – hari karena perkembangan teknologi yang semakin cepat memiliki dampak pada masyarakat. Dengan adanya teknologi maka hal tersebut mengubah metode maupun proses pembelajaran (Rizkiyah & Ningrum, 2022: 116).

Beberapa kasus terjadi karena masih sangat rendahnya literasi digital pada anak usia dini. Salah satunya pemanfaatan media digital dalam keluarga hanya digunakan sebagai media hiburan untuk anak. Penelitian *survey* yang dilakukan oleh Day dan Qodariah (2018: 6)

mengemukakan bahwa kebanyakan anak – anak menggunakan gadget untuk bermain game, menonton nyanyian, berjoget, dan menonton film anak- anak, berupa film kartun. Jika hal ini terus berlanjut dan tidak diantisipasi maka akan berdampak negatif terhadap emosional anak kedepannya, banyak dari orang tua tidak melarang untuk penggunaan gadget, hanya beberapa orang tua yang memberikan batasan dalam penggunaan gadget. Padahal anak usia 2-6 tahun diperbolehkan mendapatkan *screen time* tidak lebih dari 1 jam, sehingga waktu tersebut penting digunakan untuk berinteraksi dan kesempatan belajar. Jangan biarkan anak menjadi penonton pasif untuk tayangan yang bukan untuknya.

Kasus lain adalah dampak kurangnya pemahaman dan pendampingan dari orangtua membawa *impact* negatif untuk kesehatan dan juga produktivitas anak sehingga terjadinya *screen time*. Dari segi kesehatan, menurut Kementerian Kesehatan RI beberapa dampak yang terjadi jika *screen time* anak sudah melebihi batas adalah gangguan perilaku, berdampak pada nilai akademis, obesitas, masalah tidur, dan membuat anak berperilaku kasar. Dampak dari segi sosiokultural, anak akan dominan tidak bergaul dengan lingkungan sekitar, merasa tidak membutuhkan orang lain/ teman dan juga degradasi moral. Sehingga menjadi masalah krusial dan menjadi perhatian penting bagi orangtua dan juga pendidik.

Dari penelitian Ardiwijaya dan Kuntoro (2019: 57-58) dijelaskan *screen-time* merupakan waktu yang digunakan individu untuk mengakses perangkat elektronik seperti menonton televisi, bermain video game, menggunakan ponsel atau komputer. Saat ini, *screen-time* pada anak prasekolah mulai menjadi fokus dari banyak penelitian karena dinilai berdampak buruk bagi perkembangan anak. Penelitian yang dilakukan pada anak usia dini melaporkan bahwa terdapat hubungan antara *screen- time* dengan keterlambatan perkembangan kognitif dan bahasa pada anak. Anak usia dini yang terpapar *screen-time* berlebihan mengalami masalah dalam mempertahankan perhatian. Selain itu, anak usia dini dengan *screen-time* berlebihan dilaporkan memiliki kosa kata yang lebih rendah (Zimmerman, Christakis, & Meltzoff, 2007). Hal ini juga didukung oleh penelitian lain yang menyimpulkan bahwa anak usia dini yang memiliki *screen-time* lebih dari dua jam setiap hari sejak usia kurang dari satu tahun memiliki risiko yang lebih tinggi untuk mengalami keterlambatan perkembangan bahasa dan kurang tertarik dalam berkomunikasi (Duch, dkk, 2013).

Mengingat pentingnya pengenalan literasi digital kepada anak, maka perlu adanya desain inovatif untuk menjembatani anak agar tetap berliterasi namun tidak melebihi batas *screen time*. Melihat praktek model literasi digital yang ditemui saat ini berbasis model yang berasal dari luar, hal ini membuat kesan dan kekhawatiran anak-anak menjadi tidak memahami budaya lokal daerahnya sendiri. Kekhawatiran itu muncul akibat terpaan media massa yang semakin masif di sekitar kita. Hal tersebut diperparah dengan tayangan-tayangan anak yang tidak lagi ramah anak dan otak ditambah dengan hilangnya nilai kearifan lokal dan lokalitas Indonesia. Mengapa anak usia dini, karena rasa cinta terhadap budaya dan literasi perlu ditanamkan sejak dini agar kelak dewasa mereka mampu menjadi pelestari budayanya. Sedangkan gaungan tentang anak-anak harus mencintai budaya dan kearifan lokalnya, jangan sampai mereka tercerabut dari akar budaya menjadikan kajian tentang budaya literasi berbasis kearifan lokal ini penting untuk dikaji.

Penelitian ini mengkaji dampak *screen time* berlebihan pada anak usia dini, juga pemanfaatan literasi digital yang efektif dan efisien untuk mereka. Adapun gap dalam penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pembahasan yang detail terkait strategi cerdas berliterasi juga aktivitas untuk mengurangi *screen time* berlebihan pada anak usia dini. Penelitian ini juga mengkaji tentang budaya literasi berbasis kearifan lokal yang secara praktiknya kini semakin ditinggalkan oleh generasi Alpha dan kalah dengan kecanggihan teknologi digital serta tayangan-tayangan kurang mendidik lainnya. Sedangkan kajian

spesifik tersebut belum disentuh secara mendalam oleh peneliti sebelumnya. Sehingga penulis menganggap artikel ini penting untuk dikaji.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi Pustaka/ studi literatur. Data-data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data-data primer dan data sekunder yang di dapat dari beberapa sumber baik secara lisan, tertulis maupun secara online. Pilendia (2020: 4) dalam artikelnya mengemukakan bahwa Studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian. Cooper dalam Creswell mengemukakan bahwa studi literatur memiliki beberapa tujuan yakni; menginformasikan kepada pembaca hasil hasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian yang dilakukan saat itu, menghubungkan penelitian dengan literatur-literatur yang ada, dan mengisi celah-celah dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Anderson mengemukakan bahwa kstudi literatur dimaksudkan untuk meringkas, menganalisis, dan menafsirkan konsep dan teori yang berkaitan dengan sebuah proyek penelitian (Pebriana, 2017).

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah primer dan sekunder. Data primer didapatkan langsung dari hasil wawancara dan observasi, dan penyebaran angket sedangkan data sekunder berupa data pendukung yang didapatkan dari literatur maupun referensi-referensi terbaru yang ada. Data-data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui bagaimana budaya literasi berbasis kearifan lokal diimplementasikan sebagai aktivitas untuk mengurangi *screen time* anak, akan tetapi kegiatan berliterasi tetap dikembangkan dan dimaksimalkan.

Hasil dan Pembahasan

A. Literasi Digital; Perlukah dan Bagaimana Peran Orangtua?

Saat kita cermati, anak-anak generasi Alpha sekarang ini sangat dekat dengan digital. Mereka menghabiskan waktunya sebelum dan bangun tidur di depan layar. Karena kurangnya pengawasan orang tua dan rendahnya pemahaman orangtua tentang pemanfaatan teknologi digital yang benar dimana seharusnya dapat dimanfaatkan untuk hal-hal yang bermanfaat, namun terbuang sia-sia dengan *screen time* yang berlebihan. Dampak yang terjadi jika anak melebihi batas *screen time* adalah masalah bahasa dan perilaku. Sebuah kasus dari hasil penelitian terjadi, orang tua jarang mengajak anak untuk berinteraksi karena sibuk bekerja. Setiap hari, ia menghabiskan waktu dengan menonton televisi atau YouTube selama empat jam. Sedangkan seharusnya, *screen-time* yang diberikan pada anak usia diatas dua tahun adalah satu jam setiap hari dengan pendampingan orang tua serta pemilihan program berkualitas (The American Academy of Pediatrics [AAP], 2001). Selain itu, pemberian *screen-time* berlebihan jelas tidak sesuai dengan tugas perkembangan anak usia dini. Pada usia dini, anak seharusnya belajar untuk berkomunikasi. Jika anak terlalu banyak diberikan *screen-time*, maka ia akan kehilangan kesempatan untuk mendapatkan stimulasi dari lingkungan secara langsung. Jika hal ini tidak segera ditangani, maka akan berakibat buruk pada kemampuan kognitif, sosial, dan akademis di kemudian hari.

Anak-anak usia dini menurut Dirjen PAUD perlu dikenalkan dengan literasi digital, mengingat perkembangan teknologi yang semakin pesat namun sesuai dengan proporsi usianya. Lalu kapan anak Usia Dini perlu dikenalkan dengan teknologi digital? Pada usia 0-2 tahun sebaiknya anak tidak dikenalkan pada gawai karena sinar pada layar gawai dikhawatirkan membahayakan mata anak dan radiasinya memengaruhi otak anak. Pada usia 2-4 tahun anak diperbolehkan menggunakan gawai untuk bermain gim sederhana dengan alokasi waktu maksimal 1 jam dalam sehari. ada usia 4-7 tahun anak diberikan kesempatan untuk beresplorasi dengan pendampingan dari orang tua atau orang dewasa. Sebaiknya anak

diberikan peraturan dan batasan waktu dalam menggunakan gawai, yaitu maksimal 2 jam dalam sehari (Maureen, dkk, 2020).

Perlu mengenalkan literasi digital kepada anak bukan berarti secara berlebihan. Banyak sekali dampak negatif yang disebabkan oleh radiasi *smartphone*. Jika dari usia dini ia mulai dibiasakan menggunakan *smartphone* maka akan sulit untuk memisahnya. Banyak sekali media literasi yang tidak melulu berbasis digital, katakanlah buku edukatif bergambar, membacakan cerita kepada anak, permainan tradisional, dan banyak lainnya. Sehingga jika berbicara tentang literasi digital dan dampak negative dari *screen time* berlebihan, penulis menggarisbawahi bahwa banyak media lain untuk berliterasi dan aman untuk Kesehatan anak.

Tanpa disadari saat anak dalam kandungan, ia sudah dikenalkan dengan literasi. Dibuktikan dengan banyaknya orangtua yang membiasakan membaca buku, mendengarkan musik klasik, dan lainnya dengan tujuan untuk memberikan rangsangan positif untuk anak saat dalam kandungan. Ahmad Susanto (2017) dalam bukunya yang berjudul "Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori" menjelaskan bahwa pembentukan sel syaraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan terjadi saat anak berada dalam kandungan. Sehingga dengan jelas dapat disimpulkan bahwa anak-anak sejak dalam kandunganpun sudah dikenalkan dengan literasi. Sehingga literasi bukan hal baru, namun seiring berjalannya waktu literasi berkembang berbasis digital.

Jika anak sudah terlanjur dikenalkan dengan *gadget*, maka peran orang tua semakin mendesak. Orang tua hadir untuk mendampingi dan membimbing anak-anak supaya tidak menjadi korban *negatif cyber*. Oleh karena itu, Dyna Herlina, Benni Setiawan dan Gilang Jiwana (2018) Digital Parenting: Mendidik Anak di Era Digital mengemukakan bahwa orang tua perlu menerapkan strategi berikut ini untuk mendidik dan mendampingi anak supaya tetap bisa menguasai teknologi digital tanpa terpengaruh dampak negatifnya, yakni:

Pertama, orang tua membuat kesepakatan dengan anak tentang penggunaan dan waktu penggunaan fasilitas seperti gadget, *smartphone*, *tab*, *tablet* hingga internet di rumah. Dengan adanya kesepakatan bersama ini secara tidak langsung akan tumbuh tanggung jawab dan kesadaran bersama di dalam keluarga tanpa anak merasa dilarang untuk menggunakan fasilitas tersebut.

Kedua, adanya kemitraan antara orangtua dengan sekolah dan lingkungan masyarakat. Hal ini bertujuan agar sikap, perilaku dan tindakan anak tetap terkontrol dengan baik saat di sekolah maupun di lingkungan tempat ia bermain dengan temannya.

Ketiga, orangtua perlu mendampingi dan memantau aktivitas anak dalam mengakses atau menggunakan *gadget*. Dengan demikian, kehadiran orangtua mengarahkan anak supaya memanfaatkan *media social* dengan baik.

Keempat, orangtua menunjukkan teladan yang baik dan positif untuk anak. Artinya, orangtua harus konsisten dalam memberikan contoh-contoh yang positif dalam memanfaatkan media sosial serta menjalankan kesepakatan yang sudah dibicarakan bersama anak.

Selain keempat strategi yang dijelaskan ini, orang tua juga dalam mendidik anak perlu mengadaptasi peran seorang *coach* (pendamping). Semua orang menjadi sukses dalam hidup justru karena memiliki seorang yang berperan sebagai *coach* yang mendampingi dan membimbing seorang meraih cita-cita dalam hidup. Orang tua berperan sebagai *coach* dengan bekerja keras mendampingi dan berkomitmen untuk melatih anak supaya menjadi pemenang (*to be a champion*).

B. Literasi Budaya Berbasis Kearifan Lokal

Degradasi moral dan rendahnya nilai sosiokultural disebabkan *screen time* berlebihan kembali mengingatkan kepada konsep literasi digital yang tidak banyak menyentuh kebudayaan lokal. Tontonan dari *smartphone*, tayangan-tayangan televisi juga belum

banyak mengangkat kebudayaan lokal. Mengingat Indonesia sebagai bangsa majemuk masing-masing suku memiliki kearifan lokal, maka perlu adanya pendidikan tentang penguatan nilai-nilai lokalitas untuk anak usia dini. Kehawatiran tentang anak yang tidak lagi mengenal kebudayaan lokal Indonesia maka penting sekali adanya budaya literasi berbasis kearifan lokal.

Kearifan lokal merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan oleh masyarakat. Secara teoritis kearifan lokal adalah manifestasi ajaran-ajaran budaya yang masih terjaga oleh masyarakat lokal. Hingga kini, kearifan lokal tetap dilestarikan melalui inovasi-inovasi sesuai dengan perkembangan zamannya. Budaya literasi berbasis kearifan lokal berarti iklim/lingkungan yang mengajarkan kepada anak baca tulis dan pengenalan kebudayaan sekitar. Mengajak anak untuk mencintai kebudayaan sekitar, kebudayaan Indonesia dan mengajak mereka untuk melestarikan dan membukumkannya. Mengapa penting untuk Anak Usia Dini, karena rasa cinta terhadap tanah air harus ditanamkan kepada anak sejak ia kecil, kelak ketika mereka dewasa, merekalah aset penerus bangsa. Jika mereka mencintai budayanya, maka akan menghargai, menghormati perbedaan yang ada di Indonesia dan menjadi pribadi beretika. Miris sekali jika sejak usia dini mereka tidak dikenalkan dengan kearifan lokalnya, apalagi ketika mereka menghabiskan waktu sehari-harinya untuk *screen time*. Yang terjadi adalah degradasi moral dibuktikan dengan matinya empati, nilai sosial, *attitude* dan lainnya. Seperti kasus yang banyak beredar ditayangkan televisi dan website online, mulai pencurian, pembunuhan, kekerasan, *bullying*, yang dilakukan oleh anak.

Lebih detail, agar anak mengenal kebudayaan daerah, kurikulum sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah perlu diarahkan pada bagaimana membentuk manusia Indonesia yang mampu selaras dengan alam melalui pemuatan kearifan-kearifan lokal daerah setempat atau pembelajaran. Zaman yang berkembang dengan ditandainya globalisasi membuat pencampuran budaya semakin kuat. Hal ini berdampak terhadap eksistensi kearifan lokal yang merupakan pengetahuan lokal. Globalisasi bisa memberikan dampak positif maupun negatif bagi bangsa Indonesia. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan untuk memperkuat filter budaya agar globalisasi tidak merugikan eksistensi nilai-nilai budaya bangsa (Ramdani, 2018).

Mengingat pentingnya pengenalan dan penguatan kearifan lokal pada anak, maka perlu adanya desain literasi berbasis kearifan lokal. Mulai dari tayangan televisi, youtube, games, permainan, dan lainnya yang diintegrasikan dengan kearifan lokal. Tidak seperti sekarang ini, literasi digital belum sepenuhnya menyentuh kebudayaan dan kearifan lokal sehingga banyak anak-anak yang tidak mengenal kebudayaan Indonesia bahkan kebudayaan daerah.

Dari hasil penyebaran angket di beberapa PAUD kota Temanggung, observasi, wawancara dan juga kajian literatur, berikut beberapa aktivitas literasi berbasis kearifan lokal untuk menurunkan *screen time* anak adalah;

Pertama; Permainan tradisional yaitu permainan asli Indonesia yang sudah dimainkan sejak jaman dulu. Permainan tradisional menggunakan peralatan sederhana dan tidak membutuhkan biaya. Permainan ini biasanya dimainkan beramai-ramai di tempat terbuka. Permainan tradisional seperti engklek, gobag sodor dan bentengan menggunakan gerakan-gerakan dengan aktivitas tinggi seperti lari dan melompat. Dengan demikian permainan tradisional dapat meningkatkan aktivitas fisik dan membakar kalori sehingga mencegah anak menjadi obesitas (Candra, dkk, 2020).

Hasil penelitian Azizah (2021) yang mengkaji tentang permainan tradisional sebagai aktivitas untuk meningkatkan literasi anak usia dini menjelaskan bahwa sebelum dilakukan treatment dengan dongeng dan permainan tradisional, kemampuan literasi anak kelompok B POS PAUD Anggun rata-rata 53,2 namun setelah diberikan intervensi dengan dongeng dan permainan tradisional rata-rata kemampuan literasi anak meningkat menjadi 89,92.

Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan literasi anak sebelum dan sesudah diberikan intervensi dengan dongeng dan permainan tradisional. Semakin menarik dan menyenangkan media yang digunakan maka kemampuan anak literasi akan semakin meningkat. Hal ini juga membuktikan bahwa dongeng dan permainan tradisional efektif untuk membangun kemampuan literasi anak.

Dikuatkan dengan penelitian Nurjannah (2020) juga menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai afirmasi literasi budaya secara teoretis, psikologis, dan faktual relevan dengan karakteristik peserta didik. Sehingga terlestarikannya permainan tradisional sebagai budaya yang kaya akan kearifan lokal.

Permainan tradisional bisa didesain seinovatif mungkin mengikuti pasangannya arus globalisasi sehingga tidak terkesan kuno namun menyenangkan. Hadirnya permainan modern berbasis *game online* menjadikan eksistensi permainan tradisional tergeser dan hampir punah. Dari hasil temuan di lapangan, permainan tradisional kurang diminati anak-anak karena dianggap jadul, tidak mengikuti perkembangan jaman dan kurangnya media yang dapat dimanfaatkan di sekitar. Dari temuan tersebut, dapat diatasi dengan desain pengembangan permainan tradisional berbasis multimedia dan inovasi-inovasi lain. Dengan permainan tradisional, selain untuk melestarikan peninggalan, juga dapat mengatasi *screen time* anak karena waktu produktifnya mereka gunakan untuk bermain.

Kedua, Activity Book. Wulansari dalam Ramadhani (2018), *activity book* (*busy book* atau *quiet book*) adalah jenis media yang memiliki kemiripan, istilah lain dari media *activity book* adalah *busy book* atau *quiet book*. *Activity book* adalah buku yang terbuat dari kain flanel yang memiliki beberapa halaman serta memiliki warna kontras yang dapat menarik perhatian anak. *Activity* yang berarti kegiatan dan *book* adalah buku yang dijilid dari beberapa halaman yang terbuat dari kain. *Activity book* menekankan aktivitas yang berhubungan dengan keterampilan misalnya mencocokkan, menyortir, bermain peran, dan memakai pakaian sendiri. Di setiap halaman *activity book* terdapat gambar-gambar lucu yang bisa dipasang, dibuka, ditempel, atau dipasangkan dari tema setiap halaman.

Sebelumnya, penelitian Mufliharsi (2017) mengemukakan media *activity book* mempunyai beberapa keunggulan yaitu: (1) Media ini dikemas berbentuk buku dari kain flanel sehingga lebih aman dan lebih tahan lama untuk digunakan oleh anak, (2) Produk ini sangat jelas digunakan karena memiliki ukuran yang besar yaitu 21 cm x 21 cm, (3) Media dapat digunakan secara klasikal dan individual, (4) Media ini dapat dicuci jika kotor, karena material dari media ini kain dan lapisan dari media ini adalah sol sepatu. Namun sekarang ini, media *activity book* didesain dengan beberapa kriteria, barcode dan bisa discant, bergambar, kertas tebal dan lainnya.

Activity atau *busy book* dalamnya tersedia macam-macam hal yang bisa dilakukan anak. Tidak hanya membaca buku tapi juga menggambar, menghitung, menempel stiker, dan lainnya. Serunya lagi ada yang bisa membuka tutup resleting dan membuka tutup kancing. *Activity book* ini bisa menjadi salah satu kegiatan yang mengalihkan perhatian anak di depan layar. Selain itu, *activity book* juga dapat didesain dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal juga cerita tentang sejarah. Selain itu, *activity book* juga dapat meningkatkan karakter mandiri anak. Silawati (2021) dalam penelitiannya menjelaskan *activity book* efektif untuk meningkatkan karakter mandiri anak usia 4-5 tahun.

Ketiga, Gerakan literasi budaya. Gerakan literasi budaya belum begitu banyak dikembangkan di beberapa daerah. Namun, di kota Temanggung sendiri kegiatan ini sudah beberapa tahun dijalankan salah satunya diintegrasikan melalui kegiatan cinta budaya, ritual wiwit mbako, kunjungan puncak tema pembelajaran dan beberapa kegiatan lainnya. Dalam kegiatan cinta budaya, anak-anak didampingi oleh guru dan

berkumpul untuk membaca buku cerita daerah. Anak-anak diajak berkelompok dan setiap kelompok didampingi satu guru untuk membacakan cerita. Di kegiatan akhir, anak disuruh menceritakan ulang cerita yang dibacakan guru. Kegiatan cinta budaya dilaksanakan satu kali dalam seminggu. Kegiatan tersebut menggambarkan bahwa literasi budaya bisa dikembangkan di sekolah. Kegiatan ini dikembangkan dengan alasan rendahnya pemahaman anak-anak generasi sekarang terhadap budaya sekitarnya. Dihawatirkan, matinya rasa cinta terhadap kebudayaannya saat mereka dewasa. Apalagi kota temanggung merupakan kota yang masih lekat dengan kebudayaan dan tradisi lokalnya yang belum tercampur dengan kebudayaan luar. Sehingga sangat penting untuk dilestarikan melalui pemahaman kepada anak-anak.

Simpulan

Berdasarkan kajian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat terori yang mengatakan anak usia dini sudah perlu dikenalkan dengan literasi digital, namun diperlukan pendampingan orangtua. Karena kenyataan yang terjadi, belum semua orangtua memahami fungsi literasi digital ditambah dengan kasus anak-anak yang memanfaatkan teknologi untuk tayangan yang kurang bermanfaat sehingga menimbulkan *screen time* berlebihan. *Screen time* berlebihan mengakibatkan gangguan pada kesehatan fisik dan mental anak sehingga perlu diantisipasi. Adapun salah satu aktivitas yang dapat mengalihkan *screen time* pada anak adalah budaya literasi berbasis kearifan lokal. Aktivitas kearifan lokal dalam kajian ini dituangkan pada tiga kegiatan, yaitu permainan tradisional, *activity book*, dan juga gerakan literasi budaya yang diintegrasikan dengan pembelajaran di sekolah. Kegiatan tersebut memfasilitasi anak usia dini untuk aktif berliterasi secara aman. Rekomendasi yang diberikan oleh peneliti adalah masih perlu adanya kajian mendalam terkait gerakan literasi berbasis kearifan lokal untuk mengatasi *screen time* mulai dari efektivitas, pengaruh dan lainnya. Sehingga kajian tentang tema tersebut dapat disempurnakan oleh peneliti setelahnya.

Referensi

- Ahmad, Susanto. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Anis, Nurjannah. Dkk. Perencanaan pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional. *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol 4 (1). DOI: <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.25398>
- Aryu, Candra, dkk. (2020). Aktivitas Permainan Tradisional Untuk Mengurangi Screen Time Dan Overnutrisi Pada Anak. *JNH (Journal of Nutrition and Health)*, Vol.8 No.1. 46-50.
- Duch, H., Fisher, E. M., Ensari, I., & Harrington, A. (2013). Screen time use in children under 3 years old. *The International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 10, 102. <https://doi.org/10.1186/1479-5868-10-102>
- Fithri, Diana Laily dan Setiawati, Deva Andre. 2017. Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Simetris*. Vol. 8(1): 226-230. DOI: <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Herlina, Dyna, Benni Setiawan dan Gilang Jiwana. 2018. *Digital Parenting : Mendidik Anak di Era Digital*. Yogyakarta : Samudra Biru.
- Maureen, I. Y., van der Meij, H., & de Jong, T. (2020). Enhancing Storytelling Activities to Support Early (Digital) Literacy Development in Early Childhood Education. *International Journal of Early Childhood*, 52(1), 55–76. <https://doi.org/10.1007/s13158-020-00263-7>
- Nikmatul, Azizah. (2021). Membangun kemampuan literasi anak melalui dongeng dan permainan tradisional. *Jurnal kualita pendidikan*, Vol 2 (3). 212-216.

The 6th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education

Yogyakarta, November 19th 2022

- Mufliharsi, Risa. 2017. Pemanfaatan Busy Book pada Kosakata Anak Usia Dini di PAUD Swadaya PKK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol V No 2.
- Putri, rizkiyah dan Mallevi, Agustin, Ningrum. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, Volume 4 (1). DOI: <http://dx.doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>
- Ramdani, E. (2018). Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal sebagai Penguatan Pendidikan Karakter. *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.8264>
- Ramadhani, Samik Nuroh & Sudarsini. 2018. Media Quiet Book dalam Meningkatkan Keterampilan Memakai Baju Berkancing Bagi Tunagrahita. *Jurnal Ortopedagogia*. Vol 4 No 1. (<http://www.journal2.um.ac.id/index.php/jo/article/download/4398/2566>).
- Rizqina, Permatasari, Ardiwijaya dan Ike, Anggraika, Kuntoro. (2019). Penerapan Differential Reinforcement Of Alternative Behavior Dan Antecedents Control Untuk Menurunkan Screen-Time Pada Anak Dengan Language Disorder. *Jurnal Psikologi Sains dan Profesi (Journal Psychology of Science and Profession)*, vol 3 (1). 57-64. DOI : <https://doi.org/10.24198/jpsp.v3i1.21507>
- Silawati, dkk. (2021). Pengembangan Media Activity Book Untuk Meningkatkan Nilai Karakter Mandiri Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, Vol 6 (2). 1-6.
- Vania, Maovangi, Day dan Siti, Qodariah. (2018). Menumbuhkan Literasi Digital Pada Anak Usia Sekolah 6-12 Tahun Increasing Digital Literation On 6-12 Years Old School-Age Children. *Jurnal : Prosiding Nasional Psikologi* 2.
- Zimmerman, F. J., Christakis, D. A., & Meltzoff, A. N. (2007). Television and DVD/video viewing in children younger than 2 years. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 161(5), 473-479. <https://doi.org/10.1001/archpedi.161.5.473>.