



CHAI'S PLAY, APLIKASI PARENTING DAN PERMAINAN MILENIAL UNTUK AKTIVITAS TUMBUH KEMBANG ANAK USIA DINI

Oleh

Kadek Bayu Indrayasa¹, Putu Emy Suryanti²

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, ²Yoga dan Kesehatan, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

Email: bayuindrayasa@stahnmpukuturan.ac.id¹, emysuryanti@uhnsugriwa.com²

Diterima 12 Maret 2023, direvisi 7 April 2023, diterbitkan 30 April 2023

Abstrak

Ibu dengan rentang usia kurang dari 35 tahun aktif mengakses media digital karena sedang dalam proses menjadi orang tua baru. Menjadi bagian dari generasi milenial menuntut mereka untuk menjadi generasi baru yang mengacu pada generasi sosial dengan rentang usia yang kurang lebih sama untuk berbagi informasi tentang kehidupan keluarga dan dinamika di dalamnya. Informasi di berbagai laman digital merupakan jawaban atas kebutuhan yang dilalui seseorang dalam menghadapi fase kehidupan baru. Pergeseran perolehan informasi didukung oleh perkembangan media dengan berbagai jenis dan fitur yang ditawarkan. Akses informasi yang semula dilakukan secara langsung melalui teguran orang tua atau lanjut usia, kini dengan mudah mencari di internet segala informasi yang dibutuhkan dalam mengasuh anak. Tujuan penulisan artikel ini untuk mengkaji tentang aplikasi *Chai's Play* sebagai aplikasi *parenting* yang sangat penting bagi orang tua milenial karena saat ini masih banyak belum paham pola asuh dan keunggulan perkembangan pada anak mereka. Objek penelitian ini adalah aplikasi *chai's play* sebagai aplikasi *parenting* dan permainan milenial untuk aktivitas tumbuh kembang anak usia dini. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode kajian kepustakaan (*library research*) dengan menelaah literatur yang relevan dengan topik kajian ini. Tahapan penelitian yang dilaksanakan dimulai dengan menghimpun sumber kepustakaan, baik primer maupun sekunder. Pada tahap lanjut peneliti mengolah daya dan mengutip referensi untuk ditampilkan sebagai temuan penelitian, diabstrakkan dan diinterpretasikan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data (*content analysis*) dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi.

Kata Kunci: *Chai's Play*; Bermain; Pola Asuh, Anak Usia Dini.

Abstract

Mothers with an age range of less than 35 years actively access digital media because they are in the process of becoming new parents. Being part of the millennial generation requires them to be a new generation that refers to the social generation with more or less the same age range to share information about family life and the dynamics in it. Information on various digital pages is the answer to the needs that a person goes through in facing a new phase of life. The shift in information acquisition is supported by the development of media with various types and features offered. Access to information that was originally done directly through a parent or elderly reprimand, now easily search the internet for all the information needed in parenting. The purpose of writing this article is to examine the Chai's Play application as a parenting application that is very important for millennial parents because currently there are still many who do not understand parenting and developmental excellence in their children. The object of this research is the chai's play application as a parenting application and millennial game for early childhood growth and development activities. In this study, researchers use a type of qualitative research with a library research method by reviewing literature relevant to the topic of this study. The stages of research carried out begin by collecting literature sources, both primary and secondary. At an advanced stage, researchers process power and cite references to be displayed as research findings, abstracted and interpreted. The data analysis technique used in this study is data analysis (content analysis) with the data collection technique used is documentation.

Keywords: *Chai's Play; Play; Parenting; Early Childhood*

PENDAHULUAN

Era tahun 2000 adalah puncak kemajuan teknologi yang sangat pesat perkembangannya, teknologi informasi dan telekomunikasi menjadi trend kehidupan setiap individu, tiap saat, tiap waktu dan tiap detik manusia memanfaatkan teknologi ini. Berdasarkan laporan WeAreSocial 2018, penggunaan internet secara global, yang telah mencapai 4,021 miliar orang. Dapat disimpulkan lebih dari separuh populasi dunia menggunakan internet. Di Indonesia, jumlah pengguna internet telah meningkat menjadi 132 juta orang. Angka ini menunjukkan lebih dari 50% penduduk Indonesia mengakses internet. Sementara itu dari laporan yang sama, dijelaskan dari ratusan juta pengguna internet di Indonesia tersebut 60%nya telah mengakses internet dengan *smartphone* atau *gadget* (Kemp, 2018). Setiap kegiatan mulai dipermudah dengan adanya digitalisasi, mulai dari komunikasi, informasi, transaksi, edukasi, hiburan sampai pada kebutuhan paling pribadi sekalipun dapat terlayani dengan teknologi ini (Danuri, 2019).

Media menjadi sarana yang berpengaruh dalam menyebarluaskan ragam informasi. Kehadiran internet sebagai pendukung utama media pada akhirnya berdampak pada diseminasi informasi yang menghasilkan iklim komunikasi dalam ranah digital (Efriza, & Indrawan, 2018). Hal ini menimbulkan kenyamanan baru bagi pengguna media itu sendiri. Pemenuhan informasi mengenai pembentukan keluarga, *parenting* hingga pola asuh yang berasal dari media, membawa sensasi yang berbeda bagi generasi milenial.

Para ibu dengan rentang usia kurang dari 35 tahun aktif mengakses media karena mereka sedang berproses menjadi orangtua baru. Menjadi bagian generasi milenial menuntut mereka untuk menjadi generasi baru yang merujuk pada generasi sosial dengan rentang usia yang kurang lebih sama untuk saling berbagi informasi seputar kehidupan

keluarga dan dinamika di dalamnya. Keaktifan dalam penggunaan media dikarenakan generasi ini memiliki latar belakang pendidikan yang lebih tinggi yang turut berdampak pada kesadaran perkembangan teknologi dan penggunaannya (Pyoria, P., Ojala, S., Saari, T. & KM, 2017). Orangtua dapat berinteraksi di ruang digital dengan orangtua lainnya yang memiliki persoalan yang sama atau yang memiliki ketertarikan sama di bidang tertentu sehingga terbangun kedekatan hingga dapat membentuk komunitas dengan keterlibatan interaksi yang lebih tinggi (Blackwell, L., Hardy, J., Ammari, T. & T., Lampe, C., & Schoenebeck, 2016).

Informasi di berbagai laman digital menjadi jawaban atas kebutuhan yang dilalui seseorang dalam menghadapi fase hidup yang baru. Pergeseran perolehan informasi didukung dengan perkembangan media dengan ragam jenis dan fitur yang ditawarkan. Akses informasi yang awalnya dilakukan secara langsung melalui petuah orangtua atau yang dituakan, kini dengan mudah mencari di internet terkait informasi apapun yang diperlukan dalam pola asuh orang tua.

Banyak penelitian yang mengkaji tentang aplikasi *parenting* dan permainan milenial untuk aktivitas tumbuh kembang anak usia dini. Pertama, artikel Gumilar dan Mubarak yang mengatakan agar seorang anak memiliki perkembangan yang baik, maka perlu ada deteksi dini tumbuh kembang anak yang memiliki tujuan tercapainya optimalisasi perkembangan seorang anak. Sangat disayangkan masih sedikit orang tua yang memiliki kesadaran untuk melakukan deteksi dini tumbuh kembang anak ini. (Gumilar & Mubarak, 2021). Kedua, artikel Aip Saripudin yang mengkaji pertumbuhan dan perkembangan berbagai aspek pada anak usia dini akan berjalan sesuai dengan tahapan usianya, sehingga orang tua perlu memiliki pengetahuan yang menyeluruh tentang berbagai aspek pada anak usia dini (Saripudin, 2019). Ketiga, menurut Kementerian Kesehatan RI deteksi dini tumbuh kembang anak adalah kegiatan/pemeriksaan untuk menemukan secara dini adanya penyimpangan tumbuh kembang pada balita dan anak prasekolah. Dengan ditemukan secara dini penyimpangan/masalah tumbuh kembang anak, maka intervensi akan lebih mudah dilakukan. Namun apabila penyimpangan terlambat diketahui, maka intervensinya akan lebih sulit dan hal ini akan berpengaruh pada tumbuh kembang anak. (Kemenkes RI, 2013). Keempat, dari hasil penelitian Christiari, Syamlan dan Kusuma, terdapat hubungan yang bermakna antara pengetahuan ibu tentang stimulasi dini dengan perkembangan motorik anak usia 6-24 bulan dan anak yang mempunyai ibu dengan pengetahuan tentang stimulasi dini yang rendah akan beresiko lebih besar untuk mengalami dugaan keterlambatan motorik (Christiari, Ayu Yoniko ;Ramzi, Syamlan;Irawan, 2013). Kelima, artikel Pitriyani dan Deni yang mengkaji tentang mengasuh anak di era digital memang penuh tantangan. Dalam hal ini, diperlukan kesiapan orangtua, terutama ibu, untuk menghadapinya. Pengasuhan terhadap anak mungkin tidak bisa lagi setradisional masa-masa sebelumnya. Perkembangan zaman di era digital membuat orangtua pun harus menyesuaikan bentuk pengasuhan yang diterapkan (Pitriyani, Adhatul ; Deni Widjayatri, 2016). Keenam, artikel didalam *book chapter* Hildayani, dkk mengkaji peran orang tua milenial dalam mendidik generasi alpha di era digital sangat penting peranannya. Generasi alpha membutuhkan bimbingan serta pengawasan dalam menggunakan teknologi (Hildayani et al., 2018). Ketujuh, artikel Novianti dkk mengenai orang tua bisa menyikapi perkembangan teknologi dengan baik dan menyesuaikan pola pengasuhan dengan perkembangan zaman, sehingga teknologi yang pada dasarnya diciptakan untuk kemudahan dan kebaikan hidup manusia, tidak malah memberi dampak negatif terutama pada anak-anak dan remaja. Untuk itu orang tua perlu memiliki informasi dan

pengetahuan yang memadai. Cara mendidik anak di era digital dengan harapan terwujudnya anak usia dini yang mampu bersosialisasi, berempati, berbahasa dengan baik, serta sehat jasmani dan rohani (Novianti et al., 2020). Kedelapan, artikel Lindriani, dkk membahas pentingnya literasi digital bagi anak usia dini dan orang tua dalam melatih kecerdasan anak, secara psikologi, kemampuan kecakapan bahasa, kognitif, emosional, sosial, akademik dan kritis, kemampuan kognitif anak meningkat dan kecakapan dalam berbahasa menjadi lebih baik serta memudahkan para orang tua mencari konten berisi cerita, gambar, nyanyian, dll yang sesuai anak usia dini (Lindriany et al., 2023). Kesembilan, artikel Wahyuni yang mengkaji kemampuan orang tua dalam menstimulus balita tidak bisa muncul begitu saja, diperlukan adanya pemberian informasi dengan materi yang cukup sederhana, metode yang tepat, serta penggunaan media yang menarik agar dapat mencapai hasil yang optimal (Wahyuni, 2017). Kesepuluh, diperkuat oleh artikel Hutchings dkk, orang tua di generasi milenial memanfaatkan perkembangan internet sebagai sumber referensi pada kebutuhan pengasuhan keluarganya. Pola asuh yang bersumber pada informasi yang tepat dapat memberikan kontribusi baik dalam tumbuh kembang si anak, baik itu secara mental, kognisi maupun fisik (Hutchings, J., Owen, D., & Williams, 2018).

Berdasarkan dari sepuluh penelitian sebelumnya, terdapat kesenjangan yaitu pendidikan, pemahaman, serta ketidaksiapan orang tua yang rendah mengakibatkan ketidakadanya kesadaran dalam memberikan pola asuh yang baik kepada anaknya. Pemilahan informasi dan aplikasi juga menjadi tantangan dalam mengasuh anak pada saat ini. Tujuan penulisan artikel ini untuk mengkaji tentang aplikasi *Chai's Play* sebagai aplikasi *parenting* yang sangat penting bagi orang tua milenial generasi saat ini yang notabene generasi milenial memiliki keterampilan *multitasking* yang lebih baik dari generasi sebelumnya (Alsop, 2008). Tulisan ini berdasarkan asumsi peneliti berdasarkan keadaan saat ini masih banyak orang tua dan guru sebagai penanggung jawab dalam keberlangsungan pendidikan anak yang belum mengetahui keunggulan perkembangan pada anak mereka. Terbatasnya jumlah pakar untuk berkonsultasi tentang perkembangan anak merupakan salah satu penyebab hal ini.

METODOLOGI

Objek penelitian ini adalah aplikasi *chai's play* sebagai aplikasi *parenting* dan permainan milenial untuk aktivitas tumbuh kembang anak usia dini. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode kajian kepustakaan (*library research*) dengan menelaah literatur yang relevan dengan topik kajian ini (Sugiyono, 2019). Tahapan penelitian yang dilaksanakan dimulai dengan menghimpun sumber kepustakaan, baik primer maupun sekunder. Sumber data primer berasal dari aplikasi *chai's play* yang bisa diunduh di *playstore* atau *appstore* serta buku *because this is my first parenting life: pengasuhan dan permainan anak* (Play, 2021). Sedangkan data sekunder seperti jurnal ilmiah, artikel jurnal, thesis, buku, maupun skripsi yang setema. Pada tahap lanjut peneliti mengolah data dan mengutip referensi untuk ditampilkan sebagai temuan penelitian, diabstrakkan untuk mendapatkan informasi yang utuh dan diinterpretasikan hingga menghasilkan pengetahuan untuk penarikan kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data (*content analysis*) dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi (Mahmud, 2011).

PEMBAHASAN

Parenting atau mengasuh anak merupakan salah satu tantangan yang harus dihadapi orang tua. Selain itu, penting bagi orang tua untuk menerima informasi yang dapat dipercaya tentang pengasuhan anak. Orangtua dapat meningkatkan pemahamannya tentang perilaku dan pola asuh anak melalui banyak cara baik dari dokter maupun informasi digital. Pasalnya, perkembangan anak berubah seiring berjalannya waktu. Misalnya, pada zaman dahulu, anak-anak tidak terpapar *gadget* saat mereka tumbuh dewasa. Berbeda dengan zaman sekarang yang serba teknologi. Oleh karena itu para orangtua membutuhkan informasi dan penyesuaian terkini terhadap pendidikan anak.

Saat menjadi orang tua, ayah dan ibu otomatis menghadapi berbagai masalah anak. Namun, permasalahan yang dihadapi anak-anak ini seringkali berbeda dengan kendala yang dihadapi orang tua di masa lalu. Dengan menggunakan aplikasi *Chai's Play*, orang tua bisa belajar untuk menangani masalah anak di zaman sekarang. Manfaat lain yang bisa orangtua dapatkan, yaitu: 1) Meningkatkan kepercayaan diri orang tua untuk mendidik anak, 2) Membangun pondasi hubungan yang kuat antara orang tua dan anak, 3) Membantu orang tua untuk mengasuh anak supaya menjadi pribadi yang baik, produktif, sukses, mudah berbaur dengan masyarakat, 4) Memberi tips untuk memilih pola pengasuhan yang tepat dengan kepribadian anak, sehingga bisa terhindar dari dampak negatif salah pola asuh, 5) Membantu orang tua untuk memahami masalah yang muncul saat mengasuh anak.

Dengan demikian, orang tua bisa memahami hal tersebut normal atau butuh bantuan profesional dan memberikan perspektif baru tentang gaya pengasuhan orang tua. Melalui manfaat tersebut, aplikasi *Chai's Play* bisa menjadi solusi tepat untuk membesarkan anak. Terlebih di zaman yang sudah modern dan lingkungan yang cepat berubah seperti sekarang. Dengan pola asuh yang tepat, anak bisa tumbuh secara optimal.

Parenting

Takdir Ilahi, dalam buku *Quantum Parenting* menjelaskan bahwa parenting dengan sebuah proses memanfaatkan keterampilan mengasuh anak yang dilandasi oleh aturan-aturan yang agung dan mulia. Pola asuh merupakan bagian dari proses pemeliharaan pada kasih sayang dan ketulusan cinta yang mendalam dari orang tua (Ilahi, 2013). Jerome Kagan (dalam Berns, 1977) mendefinisikan pengasuhan (*parenting*) sebagai serangkaian keputusan tentang sosialisasi pada anak. Didalamnya terdapat apa yang harus dilakukan oleh orang tua atau pengasuh (pendidik), untuk memfasilitasi agar anak mampu bertanggung jawab dan berkontribusi sebagai bagian dari masyarakat (Berns, 1997). Sedangkan David D. Burns menyebutkan bahwa pengasuhan merupakan sebuah proses interaksi yang berlangsung terus-menerus dan mempengaruhi bukan hanya bagi anak juga bagi orang tua (Burns, 1988). Menurut Hastuti (2015: 55), *parenting* atau pola asuh adalah proses menumbuhkembangkan dan mendidik anak sejak pasca kelahiran hingga anak memasuki usia dewasa (Hastuti, 2015). Jadi dapat disimpulkan adalah *parenting* atau pola asuh adalah bagaimana orangtua harus menjelaskan kepada anak bagaimana anak bisa mempunyai tanggung jawab yang tinggi terhadap semua hal yang dilakukan. Keluarga harus selalu mendukung kegiatan yang dilakukan anak selagi itu merupakan hal yang baik untuk dilakukan.

Ada beberapa tipe pola asuh yang dilakukan para orang tua. Banyaknya tipe *parenting* atau pola asuh ini dipengaruhi oleh anggapan dan pengalaman orang tua terhadap pola pengasuhan yang pernah dialaminya. Secara garis besar, menurut Baumrind (dalam Santrock 2002) menyebutkan ada tiga pola asuh yaitu: (a) otoriter (*Authoritarian*),

(b) pola asuh demokratis (*Authoritative*), (c) pola asuh permisif (*permissive*). Pola asuh otoriter mempunyai ciri orang tua membuat semua keputusan, anak harus tunduk, patuh dan tidak boleh bertanya. Pola asuh demokratis mempunyai ciri orang tua mendorong anak untuk membicarakan apa yang diinginkan. Pola asuh permisif mempunyai ciri orang tua memberikan kebebasan penuh pada anak untuk berbuat.

Pola asuh otoriter (*Authoritarian Parenting*), pola pengasuhan ini menetapkan aturan atau perilaku yang dituntut untuk diikuti secara kaku dan tidak boleh dipertanyakan. Pola asuh otoriter merupakan cara mendidik anak dengan menggunakan kepemimpinan otoriter, kepemimpinan otoriter yaitu pemimpin menentukan semua kebijakan, langkah dan tugas yang harus dijalankan. Sebagaimana diketahui pola asuh otoriter mencerminkan sikap orang tua yang bertindak keras dan cenderung diskriminatif. Pola asuh ini menjadikan anak menjadi kurang terbuka kepada orang tua, menarik diri, penentang norma, penakut dan tidak memiliki inisiatif karena orang tua tidak membuka ruang diskusi terhadap anak. Hal ini menyebabkan tuntutan dari orang tua tidak mendapatkan titik temu dengan kehendak anak untuk melakukan suatu tindakan dalam hidupnya. Pola asuh demokratis (*Authoritative Parenting*) ditandai dengan adanya pengakuan orang tua terhadap kemampuan anak, anak diberi kesempatan untuk tidak selalu tergantung kepada orang tua. Sedikit memberi kebebasan kepada anak untuk memilih apa yang terbaik bagi dirinya, anak mendengarkan pendapatnya, dilibatkan dalam pembicaraan terutama yang menyangkut dengan kehidupan anak itu sendiri. Anak diberi kesempatan untuk mengembangkan kontrol internal nya sehingga sedikit demi sedikit berlatih untuk bertanggung jawab kepada diri sendiri. Pola asuh permisif (*Permissive Parenting*) pola asuh ini merupakan pengasuhan tanpa penerapan disiplin pada anak. Pola asuh ini menghendaki anak untuk melakukan apapun tanpa adanya tuntutan orang tua terhadap anak. Karena pola asuh permisif ini menghendaki anak untuk melakukan apapun maka anak akan terbiasa untuk menentukan apapun keputusannya sendiri, dalam hal ini anak menjadi egois. Karena anak dibiarkan melakukan apapun, anak menjadi tidak mendapatkan bimbingan mengenai peraturan sosial dari orang tua. Hal ini akan membuat anak terbiasa untuk melakukan pelanggaran terhadap norma sosial yang ada. dalam penerapannya (Santrock, 2012). Berdasarkan ketiga jenis pola asuh tersebut, masing-masing memiliki karakteristik tersendiri. Meskipun pola asuh demokratis merupakan pola asuh yang paling sempurna untuk diterapkan, hal ini tidak menutup kemungkinan untuk kedua jenis pola asuh yang lain untuk diterapkan oleh para orang tua. Dengan demikian, jenis-jenis pola asuh ini memiliki kelebihan dan kekurangan yang mana dalam penerapannya dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang dimiliki oleh orang tua atau pengasuh

Tumbuh Kembang Anak Usia Dini

Tumbuh kembang merupakan perubahan morfologi, biokimia, dan fisiologi yang dimanifestasikan secara kompleks dan terjadi sejak konsepsi sampai maturasi/dewasa. Dua peristiwa yang sifatnya berbeda tetapi saling berkaitan dan sulit dipisahkan yaitu pertumbuhan dan perkembangan (Soetjiningsih, 2014). Terdapat empat aspek yang dapat dinilai dalam pemantauan perkembangan yaitu personal sosial, motorik kasar, motorik halus, serta bahasa (Hartanto., & Fitri, 2011). Istilah tumbuh kembang mencakup dua peristiwa yang berbeda sifat. Peristiwa tersebut saling berkaitan dan sangat sulit untuk dipisahkan, yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan (*growth*) berkaitan dengan masalah dalam perubahan besar, jumlah, ukuran atau dimensi tingkat sel, organ, maupun individu yang bisa diukur dengan ukuran berat, ukuran panjang, umur tulang dan

keseimbangan metabolis. Berbagai aspek perkembangan dalam diri anak usia dini perlu untuk diamati melalui program deteksi dini dan stimulasi perkembangan.

Memiliki anak dengan tumbuh kembang yang optimal merupakan dambaan setiap orang tua. Tentunya agar hal tersebut terjadi, orang tua harus selalu waspada, mengawasi dan menjaga anaknya. Proses tumbuh kembang seorang anak dapat terjadi secara alami, namun proses ini sangat bergantung pada orang dewasa atau orang tua. Masa kanak-kanak merupakan fase penting dalam perkembangan anak. Karena saat ini pertumbuhan dasar mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya.

Pada masa kanak-kanak ini, perkembangan kemampuan berbahasa, kreativitas, kesadaran sosial, emosi dan kecerdasan berlangsung sangat cepat dan menjadi dasar perkembangan selanjutnya. Perkembangan moral dan dasar kepribadian juga terbentuk selama periode ini. Pada masa kritis ini diperlukan rangsangan atau stimulus yang berguna untuk mengeluarkan potensinya. Tumbuh kembang anak optimal bila diupayakan interaksi sesuai dengan kebutuhan anak pada berbagai tahap perkembangan, bahkan saat bayi masih dalam kandungan. Agar dapat mengasuh dan mendidik anak secara maksimal, tentunya kita harus mengetahui banyak hal tentang anak itu sendiri, yang pada gilirannya sangat berharga bagi kita ketika kita mengasuh dan mendidik si kecil (Kania, 2016).

Bermain, mengajak anak berbicara, dan kasih sayang adalah 'makanan' yang penting untuk perkembangan anak, seperti halnya kebutuhan makan untuk pertumbuhan badan. Bermain bagi anak tidak sekedar mengisi waktu luang saja, tetapi melalui bermain anak belajar mengendalikan dan mengkoordinasikan otot-ototnya, melibatkan perasaan, emosi, dan pikirannya. Sehingga dengan bermain anak mendapat berbagai pengalaman hidup, selain itu bila dikakukkan bersama orang tuanya hubungan orang tua dan anak menjadi semakin akrab dan orang tua juga akan segera mengetahui kalau terdapat gangguan perkembangan anak secara dini.

Konsep Aplikasi *Chai's Play* untuk Aktivitas Tumbuh Kembang Anak Usia Dini

Inovasi pembelajaran dewasa ini dituntut kreatif dan menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi perangkat bergerak (*mobile device*) yang pesat memiliki peluang yang besar demi pemerataan pendidikan ke pelosok. Asalkan ada jaringan atau *wifi* atau kuota, maka masyarakat dapat menikmatinya dengan leluasa. Ambisi mewujudkan dunia yang lebih baik membuat generasi milenial terus berinovasi. Berbekal literasi digital yang cukup, generasi milenial mengumpulkan informasi dengan sigap melalui teknologi. Sharon De Vaney menyampaikan bahwa para orang tua generasi milenial memiliki ide dan gagasan yang solutif bagi kehidupan bermasyarakat. Contohnya pada komunitas parenting online seperti pejuang ASI, klub buku, mendongeng, makanan pendamping ASI (MPASI) dan lainnya. Para orang tua menciptakan komunitas ini untuk memperkaya informasi pada kebutuhannya masing-masing (DeVaney, 2015). Sejalan dengan hal tersebut, jumlah pengguna internet di Indonesia per Januari 2023 ini tercatat mencapai 212,9 juta, menurut laporan terbaru dari *We Are Social* dan *Meltwater* bertajuk "Digital 2023". Adapun sebanyak 98,3 persen pengguna Indonesia mengakses internet melalui perangkat telepon seluler (*mobile phones*). Rata-rata, pengguna internet di Indonesia mengakses internet selama sekitar 7 jam 42 menit per hari.



Gambar 1: Overview Of The Adoption And Use Of Connected Devices And Services Sumber: We Are Social dan Meltwater bertajuk "Digital 2023".

Saat ini ada beberapa aplikasi tumbuh kembang anak usia dini baik di web, *playstore*, *appstore* dan *application mobile* lainnya. Diantaranya adalah yang pertama *baby care plus*, aplikasi ini dapat menjadi buku harian yang indah di momentum kehamilan ibu. Di aplikasi ini orangtua dapat mencatat perkembangan bayi mulai dari harian hingga bulanan. Kedua, aplikasi primaku dikembangkan oleh Ikatan Dokter Anak Indonesia. Penggunaannya relatif mudah, orangtua cukup menginformasikan data anak seperti tanggal lahir, tinggi dan berat badan, lingkaran kepala. Dengan informasi tersebut, orangtua akan diberikan informasi apakah buah hati sudah tumbuh secara normal atau belum. aplikasi ini juga bisa memberikan informasi tentang kesehatan anak, jadwal vaksin dan rekomendasi dokter yang tepat. Ketiga, aplikasi Apikuan yang dirancang khusus untuk merawat dan mengecek tumbuh kembang anak hingga 2 tahun. Tak berbeda jauh dari aplikasi lainnya, Apikuan juga tersedia jadwal lengkap imunisasi dan *timeline* pertumbuhan anak. Selain itu, kamu juga bisa mengecek pola tidur dan tumbuh kembang bayi dengan baik, pola dan jadwal makan si kecil, dan lainnya. Keempat, Aplikasi Teman Bumil mempunyai fitur menunjukkan ilustrasi janin, digambarkan sesuai ukuran janin. Selain itu tersedia juga foto 3D janin yang bisa diputar, jadi kamu bisa melihat bentuk sang jabang bayi dengan mudah dan menyeluruh. Teman Bumil menyediakan referensi nama-nama bayi, artikel terkait kesehatan bumil, dan makanan sehat untuk bayi.

Chai's Play merupakan salah satu aplikasi *parenting* bagi orang tua dengan konten yang mengutamakan konsep anak usia dini "belajar sambil bermain". Aplikasi ini berisi aneka ide permainan edukasi untuk anak dan info *parenting*. *Chai's Play* diperuntukkan bagi para orang tua dengan anak usia 0-6 tahun dan dapat diunduh secara gratis di *Play Store*, *App Store* dan ada juga versi webnya. Konten permainan edukasi yang ditawarkan sangat beragam, meliputi permainan enam aspek perkembangan anak usia dini, kelekatan, dan lain-lain. Keenam aspek tersebut adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan seni (Kemendikbud, 2014).



Gambar 2: Info pilihan aplikasi *Chai's Play* (Sumber: dokumentasi peneliti)



Gambar 3: Permainan sehari-hari aplikasi *Chai's Play* (Sumber: dokumentasi peneliti)

Ada empat hal yang menarik dan bermanfaat yang disajikan didalam aplikasi ini. Pertama, permainan yang disarankan merupakan permainan yang mudah dibuat dengan berbagai perlengkapan sederhana yang dapat ditemukan di sekitar rumah. Hal ini sejalan dengan pendapat beberapa ahli yang mengemukakan bahwa permainan yang digunakan anak untuk bermain biasanya berbentuk nyata, hal itu tentu dapat menstimulasi perkembangan anak seperti mengenal warna, bentuk, ukuran, ringan berat, kecil besar, halus kasar dan lain sebagainya. Anak bermain dengan mengeksplorasi lingkungan sekitar untuk memperoleh sesuatu dan memenuhi rasa ingin tahu yang berhubungan dengan pengetahuannya (Ramani, G. B., Daubert, E. N., & Scalise, 2019) dan mengembangkan ketrampilan (Ramani, G. B., & Eason, 2015) serta meningkatkan kreativitas anak yang mempengaruhi perkembangan otak kanan dan otak kiri (Sarasehan, Y., Buaraheng, S., & Wahyuni, 2020). Kedua, semua permainan disesuaikan dengan usia Si Kecil, karena sebelum masuk ke aplikasi pengguna diharuskan mengisi data anak terlebih dahulu. Orangtua akan mendapat berbagai info yang sesuai dengan usia anak setiap harinya. Seiring dengan bertumbuhnya si kecil yang secepat kilat, orangtua juga dapat terus memantau dan mempraktekkan info pengasuhan anak dan tips permainan yang terus berubah seiring perkembangannya. Ketiga, konten yang diberikan disusun oleh para ahli pendidikan, khususnya bidang aktivitas untuk tumbuh kembang anak. Kehadiran media online menjadi salah satu cara mudahnya mengakses informasi guna memenuhi kebutuhan. Namun, kebutuhan orangtua untuk mendapatkan konten edukasi pengasuhan anak yang bisa didapatkan pada media *online* tidak banyak. Maka saat media online komunitas parenting muncul dan memberikan pemenuhan informasi tentang pengasuhan anak menjadi media yang dicari (Hapsari, Swita Amallia; Mutia, 2020). *Website* menjadi media dalam memenuhi berbagai informasi yang diperlukan dan akan melakukan penyesuaian di setiap periode waktu berbasis kebutuhan pembaca. Dalam mengakses *website*, pembaca atau konsumen akan mempercayai informasi yang akurat berbasis sumber valid yang ditampilkan (Reavley, N., Fernando, L., & Jorm, 2022).

Keempat, mendapat informasi cepat dan tepat dan tentunya tidak perlu keluar

rumah atau meluangkan banyak waktu, cukup dengan membacanya di layar *handphone*. Semua informasi dapat dengan mudah dan cepat diperoleh. Sembari menemani si kecil bermain, atau menunggu si kecil tertidur pulas, orangtua diberikan banyak informasi *up to date* mengenai tumbuh kembang anak. Temuan penelitian menunjukkan alasan utama para informan mengakses *web parenting* adalah karena adanya waktu luang yang dimiliki, adanya kebutuhan informasi, pengalihan dari aktivitas, media interaksi dan sebagai media relaksasi. (Dewi, C. M., Putri, A. S. & B, 2021).

Aplikasi ini didesain untuk membantu menjadi orangtua yang cerdas untuk tumbuh kembang anak. *Chai's Play* cocok untuk orangtua yang ingin mengecek, mengawasi dan menjaga buah hati mulai dari melahirkan hingga usia 6 tahun. Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis ide permainan edukasi yang efektif bagi *parenting*. Dengan berbagai bidang bermain komplet mulai dari kognitif, sensorik, emosi, dan lainnya. Sehingga orangtua tidak perlu khawatir karena semua permainan telah disesuaikan dengan umur anak. Aplikasi ini juga akan bertindak sebagai panduan untuk memantau perkembangan anak untuk deteksi dini dan pengelolaan kesulitan perkembangan, dan juga akan mempercepat komunikasi antara petugas kesehatan dan pasien.

SIMPULAN

Dengan adanya aplikasi *parenting chai's play* yang mengutamakan konsep anak usia dini “belajar sambil bermain”, orangtua generasi milenial mempunyai panduan yang tepat untuk aktivitas tumbuh kembang anak usia dini. Ada empat hal yang menarik dan bermanfaat yang disajikan didalam aplikasi ini. Pertama, permainan yang disarankan merupakan permainan yang mudah dibuat dengan berbagai perlengkapan sederhana yang dapat ditemukan di sekitar rumah. Kedua, semua permainan disesuaikan dengan usia Si Kecil, karena sebelum masuk ke aplikasi pengguna diharuskan mengisi data anak terlebih dahulu. Ketiga, konten yang diberikan disusun oleh para ahli pendidikan, khususnya bidang aktivitas untuk tumbuh kembang anak. Keempat, mendapat informasi cepat dan tepat dan tentunya tidak perlu keluar rumah atau meluangkan banyak waktu, cukup dengan membacanya di layar *handphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alsop, R. (2008). *The Trophy Kids Grow Up: How The Millennial Generation Is Shaking Up The Workplace*. Jossey-bass.
- Berns, R. M. (1997). *Child, Family, School, Community: Socialization And Support*. Rinehart and Winston, inc.
- Blackwell, L., Hardy, J., Ammari, T., V., & T., Lampe, C., & Schoenebeck, S. (2016). LGBT Parents and Social Media: Advocacy, Privacy, and Disclosure during Shifting Social Movements. *Computer Supported Parenting*, 610–622. <https://doi.org/https://doi.org/10.1145/2858036.2858342>
- Burns, D. D. (1988). *Terapi Kognitif. Pendekatan Baru Bagi Penanganan Depresi*. (Terjemahan Oleh Santosa). Erlangga.
- Christiari, Ayu Yoniko ;Ramzi, Syamlan;Irawan, F. K. (2013). Hubungan Pengetahuan Ibu tentang Stimulasi Dini dengan Perkembangan Motorik pada Anak Usia 6-24 bulan di Kecamatan Mayang Kabupaten Jember. *Pustaka Kesehatan*, 1(1).
- Danuri, M. (2019). PERKEMBANGAN DAN TRANSFORMASI TEKNOLOGI DIGITAL. *INFOKAM*, 2.
- DeVaney, S. A. (2015). Understanding the Millennial Generation. *Journal of Financial Service Professionals*, 69(6), 11–14.

- Dewi, C. M., Putri, A. S., Z. N., & B, M. P. H. A. H. (2021). Kepercayaan diri dengan Intensitas Penggunaan Media Sosial TikTok di Masa Pandemi : studi Korelasi. *Fenomena*, 29(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.30996/fn.v29i2.4653>
- Efriza, & Indrawan, J. (2018). *Komunikasi Politik: Pemahaman Secara Teoritis dan Empiris*. Intrans Publishing.
- Gumilar, F. G., & Mubarok, A. (2021). APLIKASI DETEKSI DINI PERKEMBANGAN ANAK USIA. *JURNAL RESPONSIF*, 3(2), 192–198.
- Hapsari, Swita Amallia; Mutia, R. P. ;Heni I. (2020). Konten Edukasi Pengasuhan Anak Melalui Media Online Komunitas Parenting Keluargakita.Com. *International Conference Communication and Sosial Sciences (ICCOMSOS)*, 1(1), 30–41.
- Hastuti, D. (2015). *Pengasuhan: teori, prinsip, dan aplikasinya di Indonesia*. IPB Press.
- Hidayani, R., Basrowi, R., & Chairunita, C. (2018). Millennial Parenting Dan Perannya Terhadap Kesehatan Pencernaan. *Book Chapter*, July.
- Hutchings, J., Owen, D., & Williams, M. (2018). Web-Based Parenting Support: Development of the COPING Confident Parenting Programme. *Education Sciences*, 8(2), 59.
- Ilahi, M. T. (2013). *Quantum Parenting*. Ar-Russ Media.
- Kania, N. (2016). *STIMULASI TUMBUH KEMBANG ANAK UNTUK MENCAPAI TUMBUH KEMBANG YANG OPTIMAL*.
- Kemendikbud, R. I. (2014). *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Kemenkes RI. (2013). *Riset Kesehatan Dasar. Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia*.
- Kemp, S. (2018). *DIGITAL 2018: INDONESIA*. <https://datareportal.com/reports/digital-2018-indonesia>
- Lindriany, J., Hidayati, D., & Muhammad, D. (2023). Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Dan Orang Tua. *JET: Journal of Education and Teaching*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201>
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Pustaka Setia.
- Novianti, R., Febrialismanto, F., Puspitasari, E., & Hukmi, H. (2020). Meningkatkan pengetahuan orang tua dalam mendidik anak di era digital di Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak Provinsi Riau. *Riau Journal of Empowerment*, 3(3), 183–190. <https://doi.org/10.31258/raje.3.3.183-190>
- Pitriyani, Adhatul ; Deni Widjayatri, R. (2016). PERAN ORANG TUA MILENIAL DALAM MENDIDIK GENERASI ALPHA DI ERA DIGITAL. *Qurroti : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 1–23.
- Play, C. (2021). *Because This is My First Parenting Life: Pengasuhan dan Permaian Anak*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Pyoria, P., Ojala, S., Saari, T., & J., & KM. (2017). The millennial generation: A New Breed of Labour? *SAGE Open*, 1–14.
- Ramani, G. B., & Eason, S. H. (2015). *It all adds up: Learning Early Math Through Play and Games*. Phi Delta Kappan, 96(8), 27–32.
- Ramani, G. B., Daubert, E. N., & Scalise, N. R. (2019). *Role of Play and Games in Building Children's Foundational Numerical Knowledge In Cognitive foundations for improving mathematical learning*. Academic Press.
- Reavley, N., Fernando, L. ., & Jorm, A. (2022). Websites and the validity of mental health care information. In *Mental Health in a Digital World*. *Academic Press*, 191–206. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-1-4939-9999-5>

- Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development*. McGraw-Hill Education.
- Sarasehan, Y., Buaraheng, S., & Wahyuni, I. W. (2020). Pengembangan Seni Rupa Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Media Playdough. *Nanaeke: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(1), 28–36.
- Saripudin, A. (2019). ANALISIS TUMBUH KEMBANG ANAK DITINJAU DARI ASPEK PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI. *Equalita*, 1(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. CV Alfabeta.
- Wahyuni, T. (2017). Pengaruh Aplikasi Mother Cares (MOCA) terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Orang Tua dalam Melakukan Stimulasi Tumbuh Kembang Balita Usia 12–18 Bulan. *MEDIKA CENDIKIA*, 4(1), 28–36.