

# PERANCANGAN *BOARDGAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI BIJAK DALAM MENGGUNAKAN GAWAI UNTUK ANAK USIA 3-5 TAHUN

Nama Mahasiswa : Muhammad Ali Masyhuri  
NIM : 3031910024  
Dosen Pembimbing : Damara Alif Pradipta, S.Pd., M.Sn.

## ABSTRAK

Dewasa ini, perkembangan teknologi menyebabkan penggunaan gawai terutama *smartphone* tidak bisa dihindari lagi bahkan oleh anak berusia 3-5 tahun. Menurut data Badan Pusat Statistik pada tahun 2020 sebanyak 29 persen anak di Indonesia telah menggunakan gawai. Padahal pengaruh negatif dari penggunaan gawai tak bisa diabaikan, apalagi bagi kemampuan berkomunikasi, empati terhadap lingkungan dan perilaku bersosial dengan sekitar. Penggunaan gawai berlebih oleh anak usia 3-5 tahun disebabkan karena kurangnya media edukasi interaktif yang dapat digunakan oleh orang tua sebagai alternatif media dalam meminimalisir penggunaan gawai pada anak. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini ialah dengan wawancara, kuisisioner serta studi pustaka guna mendapatkan data yang relevan untuk dianalisa secara kualitatif. Hasil dari penelitian tersebut selanjutnya dijadikan acuan dalam perancangan media interaktif berupa *boardgame* untuk membantu orang tua dalam mengedukasi anak mengenai dampak penggunaan gawai terhadap anak-anak.

**Kata kunci** : Dampak gawai, media edukasi, boardgame

# ***BOARDGAME DESIGN AS AN EDUCATIONAL MEDIA WISELY IN USING DEVICES FOR CHILDREN AGED 3-5 YEARS***

*Student Name* : Muhammad Ali Masyhuri  
*ID Number* : 3031910024  
*Mentor* : Damara Alif Pradipta, S.Pd., M.Sn.

## ***ABSTRACT***

*Today, technological developments have made the use of devices, especially smartphones, unavoidable even for children aged 3-5 years. According to data from the Badan Pusat Statistik, in 2020, as much as 29 percent of children in Indonesia have used gadgets. Even though the negative impact of using gadgets cannot be ignored, especially for the ability to communicate, empathy for the environment and social behavior with those around them. Excessive use of devices by children aged 3-5 years is due to the lack of interactive educational media that parents can use as alternative media in minimizing the use of devices in children. The research method used in this design is by distributing questionnaires, interviews and literature studies in order to obtain relevant data for qualitative analysis. The results of this research are then used as a reference in designing interactive media in the form of boardgames to help parent educate children about the impact of using gadgets on children.*

***Keywords*** : *Impact of gadgets, educational media, boardgames*