

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



Penulis:
MUHAMMAD ALI MASYHURI
NIM: 3031910024

Dosen Pembimbing:
DAMARA ALIF PRADIPTA, S.Pd., M.Sn.

Deskripsi

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.

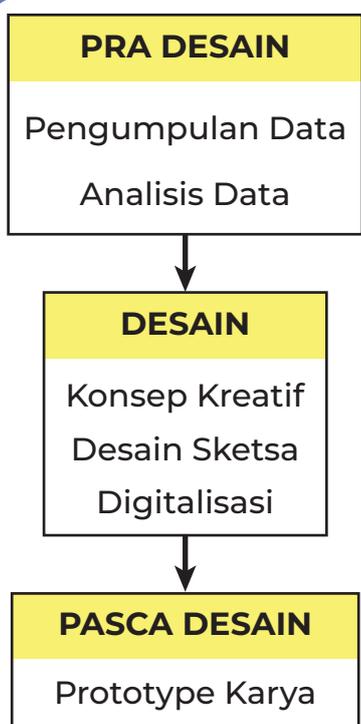
Penggunaan gawai berlebih oleh anak usia 3-5 tahun disebabkan karena kurangnya media edukasi interaktif yang dapat digunakan oleh orang tua sebagai alternatif media dalam meminimalisir penggunaan gawai pada anak.

Hasil dari penelitian kali ini yakni perancangan media interaktif berupa boardgame untuk membantu orang tua dalam mengedukasi anak mengenai dampak penggunaan gawai terhadap anak-anak.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mengedukasi anak tentang berperilaku bijak dalam penggunaan gawai melalui peran orang tua?
2. Bagaimana merancang permainan yang interaktif yang digunakan orang tua sebagai media edukasi tentang dampak dalam penggunaan gawai terhadap anak?

Metode Penelitian



Pembahasan akan berfokus pada hasil dari pengumpulan data yang bersumber dari beberapa tahap diantaranya yakni observasi, wawancara, kuisisioner dan studi pustaka.

Data yang telah didapatkan kemudian dianalisa secara kualitatif sehingga selanjutnya dijadikan acuan dalam perancangan media interaktif berupa boardgame.

Perancangan



Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari proses perancangan menunjukkan bahwa media edukasi yang berbasis permainan pada anak dapat membantu orang tua dalam menyampaikan pesan edukasi agar lebih mudah ditangkap dan dipahami oleh anak.