

## ABSTRAK

Pada era teknologi sekarang ini memiliki gawai merupakan hal yang lumrah bagi semua orang, termasuk dengan anak-anak. Berdasarkan data yang dimiliki Asian Parent, 99% anak bermain gawai di rumah. Bermain gawai, terlebih jika dimulai sejak dini memiliki dampak yang buruk seperti menurunnya kemampuan interaksi sosial bahkan dapat menyebabkan tak acuh terhadap orang tua sehingga terkikisnya nilai moral dalam interaksi sehari-hari.

Orangtua memerlukan media alternatif selain gawai untuk bermain anak, selain media alternatif juga dapat mengajarkan nilai penting sebuah tata krama dalam kehidupan sosial. Menurut Psikolog Elly Risman, anak belajar melalui bermain, bercerita, dan bernyanyi. Maka penulis merancang sebuah media edukasi alternatif yang menggabungkan kegiatan bercerita dan bermain untuk mengedukasi anak balita.

Perancangan ini dibuat bertujuan agar orang tua menyadari pentingnya pengasuhan anak, dan mempunyai media untuk mengedukasi anak mengenai tata krama. Supaya ke depannya Indonesia memiliki generasi gemilang yang didukung oleh pengasuhan terbaik dari orang tuanya.

Keywords: edukasi, *parenting*, tata krama, anak, media edukasi