

ABSTRAK

Popularitas budaya kuliner tradisional semakin menurun di masyarakat, yang terlihat dari keterbatasan pengetahuan generasi muda terhadap makanan tradisional menyoroti pentingnya pengajaran budaya di lembaga pendidikan anak usia dini terutama dalam memberikan media pembelajaran yang sesuai demi mengoptimalkan pembelajaran budaya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang konsep alat permainan edukatif (APE) guna memperkenalkan budaya kuliner tradisional kepada anak usia 4–6 tahun sebagai upaya mengatasi krisis budaya ini. Studi pendahuluan dan pengumpulan data dilakukan di RA Kuttab Labib, Bandung, melalui observasi dan wawancara untuk memahami kebutuhan anak dalam pembelajaran budaya, tahapan perkembangan mereka, serta jenis alat permainan edukatif yang disukai dan dianggap sesuai untuk anak. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan tematik, didukung oleh studi literatur mengenai alat permainan edukatif, antropometri anak, dan ergonomi. Berdasarkan analisis tersebut, dirancang konsep alat permainan edukatif dengan pendekatan *design thinking* yang menyenangkan, ergonomis, dan efektif dalam memperkenalkan budaya kuliner tradisional. Studi ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang berfokus pada budaya melalui desain mainan yang inovatif dan konkret dengan menggabungkan elemen kuliner tradisional, serta berpotensi diterapkan dalam lingkungan pendidikan anak usia dini untuk mendukung pelestarian budaya dan pendidikan.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, *Board Game*, Budaya