

DAFTAR PUSTAKA

- Agustrian, M., & Setiawan, S. (2022). Perancangan Mainan Edukasi Berbahan Kayu untuk Anak Usia 3 Tahun. *FAD*, 12.
- Alfarisi, U. (2021). Pentingnya Pendidikan Anak Di Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1).
- Alhosani, N. (2022). The influence of culture on early childhood education curriculum in the UAE. *ECNU Review of Education*, 5(2), 284–298.
- Alifia, A. S., Palupi, W., & Jumiarmoko, J. (2022). Alat permainan edukatif board game untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. *Kumara Cendekia*, 10(2), 130–143.
- Aliyasari, M., & Martadi, M. (2021). Perancangan Flash Card Sebagai Media Pengenalan Emosi Pada Anak Usia Prasekolah. *BARIK-Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 2(2), 82–95.
- Amalia Lisa, Bangsa Gogor, & Hesti Rahayu. (2023). *Perancangan Board Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran Lagu Daerah Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar Usia 9-11 Tahun*.
- Amatullah, A. A., Hariyanti, D. P. D., & Purwadi, P. (2022). Analisis Penggunaan Puzzle Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2(1), 93–100.
- Ardiansyah, M. F., & Rosyani, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(4), 839–853.
- Audria, G. (2024). Perancangan Board Game Sebagai Media Untuk Melestarikan Kue Tradisional Nusantara Kepada Anak-Anak. *JURNAL RUPA MATRA*, 3(1), 44–64.
- Azizah Izattul, & Adawiyah Asyifa Robiatul. (2020). *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak: Bayi, Balita, dan Usia Prasekolah* (1st ed.). Penerbit Lindan Bestari. <https://books.google.co.id/books?lr=&hl=id&id=C0kQEAAQBAJ&dq=uIzzatul+Azizah+%26+Asyifa+Robiatul+Adawiyah.+2020.+Pertumbuhan+Dan+Perkembangan+Anak+%28Bayi%2C+Balita%2C+Dan+Usia+Prasekolah%29&q=>
- Bahri, N. F., Ramawisari, I., & Putri, S. A. (2023). Design concept analysis of educational toys to stimulate early childhood fine motor development. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 21(1), 57–70.
- Bahri, N. F., & Setiawan, A. F. (2022). Open-Ended Toys to Stimulate Cognitive Development Children Aged 1-3 Years Old in the Pandemic Era. *Journal of Industrial*

Product Design Research and Studies, 1(2), 45–58.

- Barus Carolina Sri Athena, Pranajaya Syatria Adymas, Hutauruk Bertaria Sohnata, Septiani Sisca, Nurlina, Muntu Sri Jumini Donald Loffie, Asep, Irvan, & Helmi Dewilna. (2023). *KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK ABAD 21*. Get Press Indonesia. <https://repository.uinsi.ac.id/bitstream/handle/123456789/4363/2023.10.%20Book%20Chapter%3B%20KARAKTERISTIK%20PESERTA%20DIDIK%20ABAD%2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bodrova, E., & Leong, D. (2024). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education*. Taylor & Francis.
- Chalik Chris, Atamtajani ASM, & Andrianto. (2024). *Main Mainan Permainan Teori Dan Praktik* (1st ed.). Tel-U Press.
- Damayanti, A., Fadhil Fadhlurrahman, M., Yasifa, N., Salwa Az-Zahra Yusuf, S., Ode Fauziah Ichwani, W., & Industri Katering, M. (n.d.). *Eksplorasi Perubahan Preferensi Konsumsi Makanan Tradisional Nusantara terhadap Makanan Korea di Era Globalisasi Pada Masyarakat Kota Bandung*.
- Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas alat permainan edukatif (APE) terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *As-Sabiqun*, 4(2), 443–455.
- Darmawan, I., Saiful Anwar, M., Rahmatulloh, A., & Sulastri, H. (2022). *INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION journal homepage: www.joiv.org/index.php/joiv INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems. www.joiv.org/index.php/joiv*
- Das, M., Choudhury, R., Bhaskar, A. K., & Das, A. K. (n.d.). *12th World Bamboo Congress Taiwan, 18-22 April, 2024*.
- Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka 2*. (2022).
- Erdiana, S. P. (2018). Generasi Millenial dan Resep Kuliner Tradisional sebagai Budaya Bangsa Indonesia. *DeKaVe*, 11(2), 35–42.
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021a). Perancangan aplikasi" nugas" menggunakan metode design thinking dan agile development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44.
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021b). Perancangan aplikasi" nugas" menggunakan metode

- design thinking dan agile development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44.
- Gavrilova, M. N., Sukhikha, V. L., & Veresovb, N. N. (2023). Toy preferences among 3-to-4-year-old children: the impact of socio-demographic factors and developmental characteristics. *Psychology in Russia: State of the Art*, 16(2), 72–84.
- Gunansyah, G. (2022). Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 421–430.
- Hasbi, M., & Wahyuningsih, S. (2020). *Pentingnya bermain bagi anak usia dini*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Irmania, E. (2021). Upaya mengatasi pengaruh negatif budaya asing terhadap generasi muda di Indonesia. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 23(1), 148–160.
- Iskandar, M. A., & Cahyadi, D. (2021). Desain Wadah Permainan Scrabble dan Ludo untuk Anak-Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 9(2), 8.
- Jannata, N. F., Fadhilah, F., & Mukhirah, M. (2023). PENGEMBANGAN DESAIN BUSANA MODIFIKASI ADAT GAYO MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN MOODBOARD. *Jurnal Busana & Budaya*, 3(1), 296–306.
- Kesuma, A. T., Putranta, H., Mailool, J., & Kistoro, H. C. A. (2020). The Effects of Mansa Historical Board Game toward the Students' Creativity and Learning Outcomes on Historical Subjects. *European Journal of Educational Research*, 9(4), 1689–1700.
- Khoiri Masaul Ahmad. (2022, November 13). *Survei Anak Muda Indonesia Lebih Memilih Kuliner Luar*. <https://travel.detik.com/travel-news/d-6403264/survei-anak-muda-indonesia-lebih-memilih-kuliner-luar>. <https://travel.detik.com/travel-news/d-6403264/survei-anak-muda-indonesia-lebih-memilih-kuliner-luar>
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100–108.
- Magh'firoh, R. H., & Victory, H. H. (2023). Perancangan Board Game Untuk Mengenalkan Pakaian Adat DI Indonesia Bagi Anak Usia 10-12 Tahun. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 6(1), 48–59.
- Mufida, A., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Barik*, 2(3), 44–59.
- Ni Luh, M. C. P., Ni Ketut, P. S., & Alit Kumala, D. (2024). *PERANCANGAN BOARD GAMES BERTEMAKAN BUDAYA NUSANTARA SEBAGAI PERMAINAN*

EDUKATIF ANAK-ANAK.

- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan board game sebagai media pembelajaran untuk melatih berpikir kreatif siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871–880.
- Novitawati, N., & Anggreani, C. (2021). Pengembangan perencanaan pembelajaran bermuatan budaya lokal tepian sungai pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 220–230.
- O'Neill, D. K., & Holmes, P. E. (2022a). The Power of Board Games for Multidomain Learning in Young Children. *American Journal of Play*, 14(1), 58–98.
- O'Neill, D. K., & Holmes, P. E. (2022b). The Power of Board Games for Multidomain Learning in Young Children. *American Journal of Play*, 14(1), 58–98.
- Pope, L., Pope, J. S. E., & Pope, L. C. (2021). *Board games as educational tools*.
- Prasetyo, M. E., & Roderico, B. (2024). Perancangan Desain Board Game Pengenalan Budaya Wayang Punakawan Yogyakarta Untuk Anak. *GESTALT: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 6(2), 105–120.
- Priyono, A. Y., Aryotejo, G., & Adhy, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan Prototype Lost and Found. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 14(2), 96–107.
- Pugra, I. W., Kencanawati, A. A. A. M., & Kurniawan, I. G. W. A. (2025). The cultural significance of traditional foods in shaping Indonesian social identity: Challenges and preservation strategies. *Journal of Language, Literature, Social and Cultural Studies*, 3(1), 21–31.
- Ramawisari, I., Bahri, N. F., & Muttaqien, T. Z. (2024). Perancangan Poster Ergonomis untuk Anak Usia Dini di POS PAUD Melati Putih, Kota Bandung. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(02), 140–148.
- Rijkiyani, R. P., Syarifuddin, S., & Mauizdati, N. (2022a). Peran orang tua dalam mengembangkan potensi anak pada masa golden age. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4905–4912.
- Rijkiyani, R. P., Syarifuddin, S., & Mauizdati, N. (2022b). Peran orang tua dalam mengembangkan potensi anak pada masa golden age. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4905–4912.
- Roza, Y. M., Razali, G., Fatmawati, E., Syamsuddin, S., & Wibowo, G. A. (2023). Identitas Budaya Dan Sosial Pada Makanan Khas Daerah: Tinjauan Terhadap Perilaku Konsumsi Masyarakat Muslim Pada Bulan Ramadan Di Indonesia. *Komitmen: Jurnal*

- Ilmiah Manajemen*, 4(1), 305–315.
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591.
- Sasmi, N., & Rahman, H. K. (2022). Analisis teori kognitif Jean Piaget terhadap perkembangan bahasa pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 4(1), 13–22.
- Satria, R., Adiprima, P., Wulan, K. S., & Hatnajaya, Y. T. (2022). *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1679308669_manage_file.pdf
- Solehah, A., & Soviyah, S. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membandingkan Pecahan dengan Pendekatan Realistik Berbantu “Puzzle 3D Object” di Kelas IIIB SD Muhammadiyah Noyokerten Yogyakarta Tahun Pelajaran 2023/2024. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 13.
- Suneki, S. (2012). Dampak globalisasi terhadap eksistensi budaya daerah. *CIVIS: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Pendidikan Kewarganegaraan*, 2(1).
- Suratno, B., & Shafira, J. (2022). Development of User Interface/User Experience using Design Thinking Approach for GMS Service Company. *Journal of Information Systems and Informatics*, 4(2). <https://doi.org/10.51519/journalisi.v4i2.344>
- Suyasa, I. M., & Darmurtika, L. A. (2023a). Metamorfosis Gastronomi Dalam Karya Sastra Kuliner. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 8(2), 18–26.
- Suyasa, I. M., & Darmurtika, L. A. (2023b). Metamorfosis Gastronomi Dalam Karya Sastra Kuliner. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 8(2), 18–26.
- Syukurman. (2020). *Sosiologi Pendidikan: Memahami pendidikan dari aspek multikulturalisme* (1st ed.). PrenadaMeddiaGroup.
- Trifena Tarusu, D., & Harun, M. (n.d.). Effectiveness of Using Flash Card Learning Media in English Learning in Elementary Schools. *Journal on Education*, 07(01), 8370–8378.
- Untung, S. A., Pramono, I. A., Khasanah, L., Awwaludin, A., Nur Kholis, Muddin, M. I., Asnawi, A. R., & MAulana, A. R. M. (2023). The Gold Age of Childhood: Maximizing Education Efforts for Optimal Development. In *Proceedings of the International Conference on Intellectuals' Global Responsibility (ICIGR 2022)* (pp. 262–269). Springer Nature.
- Utami, S. (2018). Kuliner sebagai identitas budaya: Perspektif komunikasi lintas budaya. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 8(2), 36–44.

- Wahyuni Mareta, Kurniate Euis, Muis Azizah, Mirawati, Syamsiatin Eriva, Islamiyah Radhatul, & Justicia Risty. (2022). *PEMILIHAN, PEMBUATAN, DAN PEMANFAATAN APE SECARA MANDIRI*. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220328_073218.pdf
- Wanji, M., Firmansyah, M., Gulo, D. R. S. B., Azzahra, Z. N., & Mujiatun, S. (2025). Penerapan Metode Deduktif dan Induktif dalam Manajemen. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 239–250.

LAMPIRAN

Lampiran

A. Surat Pengantar



Nomor : 595/AKD09/IK-WD1/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Penelitian Final Project

Kepada Yth,
Anita Dhimiyan, Ss Kepala Sekolah Raudhatul Athfal
Kuttab Labib Bandung
Jl. Mars Raya No.16, Manjahlega, Kec. Rancasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40286

Dengan Hormat,

Kami informasikan bahwa mahasiswa kami atas nama:

NO	NIM	NAMA	PRODI	FAKULTAS
1	1802210107	Jasda Hapsari	SI Desain Produk	Fakultas Industri Kreatif

Dengan topik:

Studi Pendahuluan Untuk Topik Penelitian Tugas Akhir

Bermaksud melakukan pengambilan data untuk **Final Project** di perusahaan/lembaga yang bapak/ibu pimpin terkait dengan **penelitian** sesuai topik yang sedang dilakukan.

Oleh karena itu, kami mohon bapak/ibu berkenan memberikan izin kepada yang bersangkutan.

Demikian surat permohonan yang kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Bandung, 24 Oktober 2024
Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Dukungan Penelitian



Dr. Fajar Ciptandi, S.Ds., M.Ds.
NIP. 14860096-1

Telkom University Learning Center Building - Bandung Technopole / J. Telekomunikasi, Kawasan Buah Batu, Bandung 40137, West Java, Indonesia
t: 62-22-756 4328 f: 62-22-756 5200 e: info@telkomuniversity.ac.id

www.telkomuniversity.ac.id

B. Nota