

## DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, N. K., & Masruddin, M. (2023). Structural Studies of Robert Stanton in The Folktale of Luwu (Worongporong dan Pariama). *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 11(1), 117-126.
- Adelin, F. (2015). Soal ada tidaknya mulut di boneka Hello Kitty sempat dikait-kaitkan dengan hal mistik.. Diakses pada 20 Mei 2024 melalui <https://www.brilio.net/news/kenapa-hello-kitty-tak-punya-mulut-150614z.html>
- Alamsyah, M. R., Fadhilah, S. H., & Papatungan, M. (2022, October). PENYULUHAN MENINGKATKAN SENSORIK DAN MOTORIK ANAK-ANAK DI YAYASAN TPQ (TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN) AL-ANSARI MELALUI MEDIA NONTON BARENG DAN LOMBA KELURAHAN REMPOA. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Alamsyah, M. R., Fadhilah, S. H., & Papatungan, M. (2022, October). PENYULUHAN MENINGKATKAN SENSORIK DAN MOTORIK ANAK-ANAK DI YAYASAN TPQ (TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN) AL-ANSARI MELALUI MEDIA NONTON BARENG DAN LOMBA KELURAHAN REMPOA. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Anafiah, S. (2015). Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Alternatif Bacaan Bagi Anak. *Trihayu*, 1(2), 259093.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of learning videos based on problem-solving characteristics of animals and their habitats contain in IPA subjects on 6th-grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37-47.
- Apriliya, S., Hodidjah, H., & Kholifah, U. (2020). Pagi sampai malam hari: representasi latar waktu dalam cerita anak indonesia. *Diksi*, 28(2), 155-161.

- Ardini, P. P. (2012). Pengaruh dongeng dan komunikasi terhadap perkembangan moral anak usia 7-8 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1).
- Artisna, P., Naswa, F., & Rohmah, M. (2022). Respon Generasi Milenial Indonesia Di Tengah Masuknya Budaya Asing. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial (SNIIS)* (Vol. 1, pp. 695-705).
- Ayu, A. (2022). Manfaat Bermain Puzzle Bagi Anak.
- Bascom, W. (1965). The forms of folktale: Prose narratives. *The Journal of American Folklore*, 78(307), 3-20.
- Batubara, A., & Nurizzati, N. (2020). Struktur Dan Fungsi Sosial Cerita Rakyat Legenda Asal Usul Kampung Batunabontar. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 1-9.
- Chandra, N. (2022). Penerapan Cerita Rakyat Indonesia “Dewi Sri” dengan Gaya Memphis ke dalam Produk Fesyen (Doctoral dissertation, Podomoro University).
- Danandjaja, J. (1986). *Folklor Indonesia*. (No Title).
- Denova, A. (2014). Perancangan Mainan Edukatif Pengenalan Tokoh Pewayangan Bagi Murid Sekolah Dasar (Usia 10-12 Tahun). *Calyptra*, 2(2), 1-17.
- Dinas Pemberdayaan, Perlindungan Anak dan Pengendalian Penduduk Provinsi DKI Jakarta. Diakses pada 21 Mei 2024 melalui <https://rptra.jakarta.go.id/home/tentang>
- Elytasari, S. (2017). Esensi metode Montessori dalam pembelajaran anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 59-73.
- Endraswara, S. (2016). *Metodologi Penelitian Ekologi Sastra*. Media Pressindo.
- Fahmidah, A. N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas VIII pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MSTN 5 Tulungagung.

- Faruk. 1999. Hilangnya Pesona Dunia: Siti Nurbaya, Budaya Minang, Struktur Sosial Kolonial. Yogyakarta: Yayasan untuk Indonesia.
- Firmansyah, F. H., Aldriani, S. N. F., & Dewi, E. R. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran matematika untuk kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(2), 93-100.
- Fiska, R. Pengertian Unsur Intrinsik serta Komponennya Pada Karya Sastra. Diakses pada 15 Oktober 2023 melalui Pengertian Unsur Intrinsik serta Komponennya Pada Karya Sastra (gamedia.com)
- Gallahue, D. L. (2010). Understanding motor development in children and youth. In *Proceedings of The 6th international scientific and expert symposium "Contemporary views on the Motor Development of a Child* (pp. 17-23).
- Gunawan, I. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: teori dan praktik*. Bumi Aksara.
- Gusal, L. (2015). "Nilai-Nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Sulawesi Tenggara Karya La Ode Sidu." *Jurnal Humanika*, 3(15).
- Hakim, B. R., & Haryudo, S. I. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif animasi flash pada standar kompetensi memasang instalasi penerangan listrik bangunan sederhana di SMK Walisongo 2 Gempol. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(1), 15-21.
- Hamad, K., Kaseem, M., Yang, H. W., Deri, F., & Ko, Y. G. (2015). Properties and medical applications of polylactic acid: A review. *Express polymer letters*, 9(5).
- Haryanto, Z. S. (2020). Muhlis, S. N., Mansyur, S., Putri, W., Badriah, S., Khadija, N., Wulandari, S., ... & Nurhalisa, S. (2020). Riset Budaya: Mempertahankan Tradisi di Tengah Krisis Moralitas. Diakses pada 15 Oktober 2023 melalui [https://www.kompasiana.com/zefanyaseptiani/5fe0b32ed541df1f2f13f7a2/tantangan-brand-lokal-terhadap-maraknya-penggunaan-brand-luar?page=all#google\\_vignette](https://www.kompasiana.com/zefanyaseptiani/5fe0b32ed541df1f2f13f7a2/tantangan-brand-lokal-terhadap-maraknya-penggunaan-brand-luar?page=all#google_vignette)

- Hasanah, A. P. (2022). VISUALISASI MOBILE GAME CERITA RAKYAT SARIP TAMBAK OSO “JAGOAN KALI WETAN” BAGI ANAK (6-12 TAHUN) (Doctoral dissertation, Universitas Internasional Semen Indonesia).
- Hasbi, M., Nurfadilah, Fadila S., Adiarti W. (2021). Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini. Direktorat Pendidikan Anak usia Dini.
- Hasbi, M., Wahyuni, M., Kurniati, E., Muis, A., Mirawati, M., Syamsiatin, E., ... & Justicia, R. (2021). Panduan pemilihan, pembuatan, dan pemanfaatan APE secara mandiri. Direktorat Pendidikan Anak usia Dini.
- Hasyim, H. (2016). Teknik-Teknik Observasi. *Jurnal at-taqaddum*, 8(1), 36.
- Hayati, I. A., & Yamin, Y. (2023). Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 440-444.
- Hijiriah, S. (2017). Kajian Struktur, Fungsi, dan Nilai Moral Cerita Rakyat sebagai Bahan Pembelajaran Apresiasi Sastra. *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 3 (1), 117–125.
- Hutomo, S. S. (2019). Mutiara yang Terlupakan, Pengantar Studi Sastra Lisan. Universitas Negeri Surabaya.
- Ideo, W., & Anwar, K. (2021). La Moelu. Diakses pada 3 November 2023 melalui Koi - La Moelu Children Book (artstation.com)
- Indonesia, D. R. E. S. (2004). *Ensiklopedi sastra indonesia*. Bandung: Titian Ilmu.
- Kementrian Perindustrian Republik Indonesia. (2014). Peraturan Dirjen. Basis Industri Manufaktur No. 02/BIM/PER/1/2014 Tentang Pelaksanaan Pemberlakuan Standar Nasional Indonesia (SNI) Mainan Secara Wajib.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01-12.

- Khoirunnisa, R. A. (2022). TA: Pengembangan Desain Mainan Balok Montessori untuk Usia 3-6 Tahun Berkonsep Multiplayer (Studi Kasus: Albata Islamic Montessori Preschool) (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Kohlberg, L. (1971). Stages of moral development. *Moral education*, 1(51), 23-92.
- Kurniaman, O. (2012). PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA FANTASI MAHASISWA PGSD FKIP UNIVERSITAS RIAU. *Jurnal Pendidikan*, 2(1).
- Kusmiatun, A. (2018). Cerita Rakyat Indonesia Sebagai Materi Pembelajaran Bipa: Mengusung Masa Lalu Untuk Pembelajaran Bipa Masa Depan. *Diksi*, 26(1), 24-28.
- Kusumo, R. M. P. (2018). Perancangan produk mainan statis untuk meningkatkan kecerdasan anak. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan Dan Perancangan Produk)*, 3(4), 141-148.
- Lahamendu, N. O. K. D. (2018). Rumages Um Banua: Sebagai Budaya dalam Merawat Kemajemukan i Minahasa (Doctoral dissertation, Magister Sosiologi Agama Program Pascasarjana FTEO-UKSW).
- Langer, S. (1948). *Philosophy in a New Key: A Study in the Symbolism of Reason, Rite and Art* New York, New American Library (1953). *Feeling and form: a theory of art*.
- Lasapu, P. B., Bramantya, B., & Sutanto, R. P. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pakaian Adat Dalam Bentuk Boneka Tangan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 20.
- Latif, N. (2019). Eksplorasi Visual Cerita Rakyat Nusantara dalam Foto Berkisah. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 4(2), 169-186.
- Lizawati, L. (2018). Cerita Rakyat Sebagai Sarana Pendidikan Karakter dalam Membangun Generasi Literat. *SeBaSa*, 1(1), 19-26.

- Lubaba, A., Fadhilah, F., & Hidayat, W. (2024). Processing Plastik Waste into Creative Handicrafts to Reduce Plastik Waste in West Palimanan Village. *Community: Jurnal Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 11-24.
- Lutfianda, A., Hendiawan, T., & Rahajaan, J. D. (2015). Perancangan Narasi Visual Interaktif Adaptasi Hakim Yang Cerdik Untuk Anak Usia 3-5 Tahun. *eProceedings of Art & Design*, 2(2).
- Maharani, S. (2022). *Media Pembelajaran Interaktif*.
- Maita, M., & Subhan, S. (2018). Peningkatan Ketrampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kerajinan Tangan. *Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1-14.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Marvika, B., Lian, B., & Selegi, S. F. (2023). Development of Maze Puzzle Learning Media in Indonesian Language Learning Storytelling Material. *Journal of Social Work and Science Education*, 4(3), 214-222.
- Morris, R. (2016). *The fundamentals of product design*. Bloomsbury Publishing.
- Muhlis, S. N., Mansyur, S., Putri, W., Badriah, S., Khadija, N., Wulandari, S., ... & Nurhalisa, S. (2020). *Riset Budaya: Mempertahankan Tradisi di Tengah Krisis Moralitas*.
- Muktadir, A., & Darmansyah, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu di SD. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 153-159.
- Nasional, D. P. (2009). *Peraturan menteri pendidikan nasional republik indonesia nomor 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembina TK dan SD.

- Nofirza, N., & Infi, Z. (2011). Perancangan Alat Belajar Dan Bermain Yang Ergonomis Di Taman Kanak-Kanak Islam Permata Selat Panjang. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 10(1), 48-58.
- Nugrahanta Gregoriusari Ari, D. (2016). Pengembangan Alat Peraga Matematika Berbasis Metode Montessori Papan Dakon Operasi Bilangan Bulat Untuk Siswa Sd. *Jurnal Penelitian (Edisi Khusus PGSD)*, 20(2), 104.
- Nugroho, S. H., & Ruliana, P. (2021). Kartun sebagai Media Komunikasi Visual Materi Ajar di Dunia Pendidikan. *CARAKA: Indonesia Journal of Communication*, 2(2), 57-64.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Gadjah Mada University Press. Yogyakarta
- Omochoatoys. Puzzle. Diakses pada 20 Mei 2024 melalui <https://www.omochoatoys.com/index.php/artikel/mainan-edukatif/496-puzzle>
- Omochoatoys. Sertifikat Aman Cat untuk mainan edukatif Omochoatoys. Diakses pada 20 Mei 2024 melalui <https://www.omochoatoys.com/index.php/artikel/mainan-edukatif/238-sertifikat-aman-cat-untuk-mainan-edukatif-omochoatoys>
- Paeni, M. (2009). *Sejarah kebudayaan Indonesia: Bahasa, sastra, dan aksara*.
- Paeni, M. (2009). *Sejarah kebudayaan Indonesia: Seni rupa dan desain*.
- Panggabean, N. A., & Ritonga, F. U. (2023). Cara Melatih dan Mengembangkan Daya Ingat Anak Usia 7-11 Tahun (Studi Kasus: SD N 067690). *Mitra Abdimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 5-8.
- Patonah, D., Wijaya, W. M., & Rosalin, E. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Gambar Kartun pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(1), 37-45.

- Permana, D., & Djatmiko, M. D. (2021). PERANCANGAN MAINAN ANAK USIA 3-6 TAHUN BERBASIS METODE PENDIDIKAN MONTESSORI. FAD.
- Pratiwi, R. W., Palupi, W., & Dewi, N. K. (2020). Upaya Penanaman Karakter Anak Usia Dini Melalui Cerita Rakyat Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara cendekia*, 9(1), 31-40.
- Rachman, R. (1994). Tinjauan Terhadap Nilai-Nilai Pancasila yang Terkandung dalam Cerita Rakyat Masyarakat Muna. Skripsi Strata Satu pada FKIP Universitas Haluoleo Kendari.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Rokhmansyah, A. (2014). Studi dan pengkajian sastra: Perkenalan awal terhadap ilmu sastra. *Graha Ilmu*.
- Romario, N., & Lakoro, R. (2014). Perancangan Komik Aksi Fantasi Cerita Rakyat Malin Kundang. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 3(1), F18-F23.
- Rozie, M. (2019). Analisis Nilai-Nilai Sosial Dalam Kumpulan Cerita Rakyat Bangka Belitung. *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa*, 12(2), 27-38.
- Rozie, M. (2019). Analisis Nilai-Nilai Sosial Dalam Kumpulan Cerita Rakyat Bangka Belitung. *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa*, 12(2), 27-38.
- Salniwati, S., & Nurtikawati, N. (2016). Nilai Budaya Dan Pola Pewarisan Sastra Lisan Di Sulawesi Tenggara: Pendekatan Tradisi Lisan. *Etnoreflika: Jurnal Sosial dan Budaya*, 5(3), 236-245.
- Sanaky, H. A. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan Tulis, Liquid Crystal Display (LCD) Proyektor dan Laboratorium Bahasa Bagi Guru Dalam Kegiatan Belajar Mengajar di SMP Negeri 1 Jetis Kabupaten Bantul.



- Santrock, J. W., & Cordero, J. I. M. (2012). *Psicología de la educación*. McGraw-Hill Interamericana de España.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45-55.
- Sarmadi, L. G. (2009). *Kajian strukturalisme dan nilai edukatif dalam cerita rakyat kabupaten Klaten* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- Siloam Hospitals. (2023, October 26). 4 Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget. Siloam Hospitals. Diakses pada 3 November 2023, melalui <https://www.siloamhospitals.com/informasi-siloam/artikel/tahapan-perkembangan-kognitif-anak>
- Standar SNI Mainan Anak. Diakses pada 20 Mei 2024 melalui <https://standarku.com/standar-sni-mainan-anak/>
- Strehle, E. (1999). Social Issues: Connecting Children to Their World. *Children's Literature in Education*, 30(3), 213-20.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (1990). *Media Pengajaran: penggunaan dan pembuatannya*. CV Sinar Baru, Bandung.
- Susanti, Y. (2021). *Pesan Moral dari Cerita Rakyat "La Moelu si Anak Yatim"*. Kompasiana Bogor.
- Tarigan, H. G. (1985). *Pengajaran gaya bahasa*. (No Title).
- Tarwiyah, S. (2015). Functioning Graphic Organizer as One of Literacy Media. *Vision: Journal for Language and Foreign Language Learning*, 4(1), 125-134.
- Teeuw, A. 1988. *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Toelken, B. (1996). *Dynamics of folktale*. University Press of Colorado.

Wahab, R. (2015). Psikologi belajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Wahyuddin, W. (2016). Kemampuan Menentukan Isi Cerita Rakyat Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Raha. *Jurnal Bastra*, 1(1), 1-21.

Widiyatmoko, H., & Purwaningrum, P. (2015). Analisis karakteristik sampah plastik di permukiman Kecamatan Tebet dan alternatif pengolahannya. *Indonesian Journal of Urban and Environmental Technology*, 7(1), 24-31.

Yulianti, T., & Sulistyawati, A. (2021). Enhancing public speaking ability through observasi. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(2), 287-295.

Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999-2006.

Zharandont, P. (2015). Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia. Bandung. Universitas Telkom, 7.

