

PERANCANGAN PUZZLE MAKANAN KHAS SURABAYA BAGI ANAK USIA DINI

Salsabilla Rachel Kemala Putri¹, Asidigisianti Surya Patria²

^{1,2}Program Studi Desain Grafis, Fakultas Vokasi

Universitas Negeri Surabaya

Email: salsabilla.21011@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Seiring perkembangan globalisasi dan arus informasi yang semakin pesat, budaya lokal seperti makanan tradisional mulai kehilangan eksistensinya, khususnya di kalangan anak-anak. Anak usia dini cenderung lebih mengenal makanan asing daripada makanan khas daerah mereka sendiri. Padahal makanan tradisional memiliki nilai budaya dan historis yang sangat penting. Oleh karena itu, dibutuhkan media edukasi yang efektif dan menyenangkan untuk mengenalkan Kembali budaya kuliner lokal kepada generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk merancang produk mainan edukatif berupa *puzzle* bertema makanan khas Surabaya yang berfungsi ganda sebagai media pembelajaran dan oleh-oleh khas daerah. Metode yang digunakan adalah observasi di Surabaya Kriya Galeri serta wawancara dengan pengelola untuk mengetahui potensi dan kebutuhan produk lokal edukatif. Hasil akhir dari perancangan berupa empat *puzzle* ilustratif makanan khas Surabaya: lontong balap, rujak cingur, pecel semanggi, dan sate klop. Diharapkan *puzzle* makanan khas suabaya ini dapat menjadi pembelajaran budaya yang menyenangkan dan cenderamata yang bernilai untuk anak usia dini.

Kata Kunci: *Puzzle*; Makanan Khas Surabaya; Edukasi Budaya; Media Pembelajaran; Anak Usia Dini

Abstract

With the rapid development of globalization and the flow of information, local cultures such as traditional food are gradually losing their presence, especially among children. Early childhood tends to be more familiar with foreign foods than with their own regional specialties. In fact, traditional foods carry significant cultural and historical value. Therefore, an effective and enjoyable educational medium is needed to reintroduce local culinary culture to the younger generation. This study aims to design an educational toy in the form of a puzzle themed on Surabaya's traditional foods, which serves a dual purpose as both a learning tool and a cultural souvenir. The method used involves observation at Surabaya Kriya Galeri and interviews with its management to identify the potential and demand for local educational products. The final design resulted in four illustrative puzzles featuring Surabaya's iconic dishes: lontong balap, rujak cingur, pecel semanggi, and sate klop. It is expected that this Surabaya traditional food puzzle can use for engaging cultural educational and meaningful educational souvenir for children.

Keywords: *Puzzle*; Surabaya Traditional Foods; Culture Education; Learning Media; Early Childhood

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, semakin sedikit masyarakat terutama anak-anak yang mengenal makanan tradisional Indonesia. Hal ini didukung dengan pengaruh globalisasi yang membuka akses luas terhadap budaya asing termasuk dalam hal kuliner. Akibatnya, anak-anak lebih mengenal makanan asing dibandingkan makanan khas mereka sendiri (Setyawan, 2020). Untuk itu, penting dilakukan upaya pelestarian budaya lokal, salah satunya dengan berinovasi melalui Alat Permainan

Edukatif (APE). APE merupakan alat permainan yang tidak hanya sebagai sarana bermain, melainkan juga berfungsi mendidik serta meningkatkan keterampilan anak (Mustika & Suyadi, 2022). Orang tua dan tenaga pendidik memiliki peran penting dalam mengenalkan budaya sejak usia dini dengan menyediakan fasilitas bermain yang memiliki nilai edukatif.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2025), anak usia dini adalah anak dengan rentang usia mulai 0-6 tahun, serta dalam rentang usia ini anak cenderung belajar melalui aktivitas bermain (Antari, 2017). Salah satu jenis permainan yang sesuai adalah puzzle, yakni permainan menyusun potongan gambar menjadi bentuk utuh, yang dapat melatih kreativitas, konsentrasi, dan daya ingat anak (Ilhami et al., 2022). Melalui puzzle, anak dapat aktif berpikir, bergerak, dan mengenal berbagai objek visual, termasuk makanan tradisional.

Pengenalan makanan khas daerah melalui media puzzle tidak hanya mendidik secara visual dan motorik, tetapi juga memperkenalkan nilai sejarah dan identitas budaya bangsa (Kompasiana, 2024). Untuk itu, perancangan puzzle dengan tema makanan khas Surabaya seperti lontong balap, pecel semanggi, rujak cingur, dan sate klop diharapkan menjadi sarana pembelajaran budaya sekaligus produk cinderamata yang edukatif dan menarik. Surabaya Kriya Galeri yang dikenal sebagai ruang promosi produk kreatif Jawa Timur sangat relevan untuk menjadi tempat memasarkan produk puzzle. Produk ini berpotensi memperkaya ragam oleh-oleh lokal sekaligus mempromosikan budaya Surabaya secara menyenangkan bagi anak.

KERANGKA TEORETIS

Alat Permainan Edukatif

APE adalah media bermain yang mendukung proses belajar anak secara menyenangkan dan interaktif. Menurut Cahyani (2021), APE membantu perkembangan bahasa, fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak. Terdapat beberapa jenis alat permainan edukatif yaitu puzzle, board games, menyusun balok, dan masih banyak lagi. Puzzle dipilih sebagai alat permainan edukatif yang dirancang dikarenakan cara bermainnya yang mudah dan sederhana untuk anak usia dini sekaligus dapat menonjolkan ilustrasi makanan khas Surabaya secara utuh disertai elemen budaya sehingga anak dapat lebih mudah mengasosiasikan objek maupun konsep budaya dengan gambar visual yang mereka lihat. Hal ini membuat pembelajaran budaya menjadi lebih konkret dan mudah diingat.

Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan pesat, dikenal sebagai masa keemasan atau *golden age* yang berlangsung sejak lahir hingga usia enam tahun (Supriani, 2022). Pada tahap ini, anak sangat peka terhadap rangsangan dan membutuhkan pengalaman belajar yang bermakna untuk menumbuhkan rasa ingin tahu serta potensi secara optimal (Cecep, 2022). Pendidikan anak usia dini bersifat fundamental sebagai dasar perkembangan selanjutnya (Hasbi, 2021). Anak juga menunjukkan karakteristik khas seperti rasa ingin tahu tinggi, suka meniru, imajinatif, dan bersifat egosentris (Paudpedia, 2021).

Ilustrasi

Ilustrasi berfungsi sebagai media visual untuk memperjelas makna cerita, menyampaikan pesan, dan memotivasi secara emosional maupun kognitif (Nur'aini & Deistiya, 2021). Objek ilustrasi dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, objek nyata maupun imajinatif. Menurut Ghaisani & Budiman (2022), ilustrasi bertujuan menggambarkan suasana atau informasi melalui gambar yang komunikatif. Jenis ilustrasi antara lain: naturalis (sesuai bentuk dan warna asli), dekoratif (dihias atau disederhanakan sesuai kebutuhan), dan kartun (berbentuk lucu dan khas, umum digunakan dalam buku anak). Dalam

perancangan puzzle makanan khas Surabaya menggunakan gaya desain semi realis dengan tetap disesuaikan dengan minat anak usia dini agar dapat membayangkan dan mengenal gambaran mengenai seperti apa bentuk serta bahan apa saja yang terdapat dalam makanan khas Surabaya.

Warna

Warna berperan penting dalam menyampaikan pesan visual dan membangkitkan emosi, serta menjadi alat bagi desainer untuk menarik perhatian dan menyampaikan ide (Setiawan, 2021). Untuk anak usia dini, warna cerah dan mencolok dinilai efektif karena memberikan kesan ceria dan menarik (Permana & Djatmiko, 2021). Dalam perancangan mainan edukatif seperti puzzle makanan khas Surabaya, pemilihan warna menjadi aspek krusial. Menurut Ayahbunda.co.id (2021), warna favorit anak antara lain: merah (berkemauan keras), biru (tenang), hijau (segar dan aman), oranye (ceria), dan kuning (keceriaan).

Tipografi

Tipografi berperan penting dalam komunikasi visual karena mampu menyampaikan pesan dan membangkitkan emosi melalui pengaturan huruf yang tepat (Assidiq, 2023). Dalam konteks desain untuk anak, tipografi sebaiknya menarik namun tetap mudah dibaca. Setiautami (2011) menyarankan penggunaan jenis huruf sederhana dengan bentuk yang tidak tajam agar lebih ramah bagi anak. Pada perancangan puzzle makanan khas Surabaya, tipografi dipilih dengan mempertimbangkan kemudahan keterbacaan serta karakter visual yang bersahabat.

Makanan Tradisional Surabaya

Menurut Putri et al., (2021) makanan tradisional merupakan makanan yang diwariskan atau telah dikonsumsi secara turun-temurun. Makanan tradisional adalah makanan dengan cita rasa khas yang biasa dikonsumsi dan diterima oleh masyarakat tertentu. Setiap makanan tersebut memiliki bumbu atau ciri khas yang berbeda. Kota Surabaya atau dikenal dengan sebutan Kota Pahlawan memiliki beragam makanan khas yang menarik dan enak. Dalam perancangan ini penulis memilih makanan khas yang ikonik di Kota Surabaya yaitu: lontong balap, pecel semangi, rujak cingur, dan sate klopo.

Penelitian Terdahulu yang Relevan

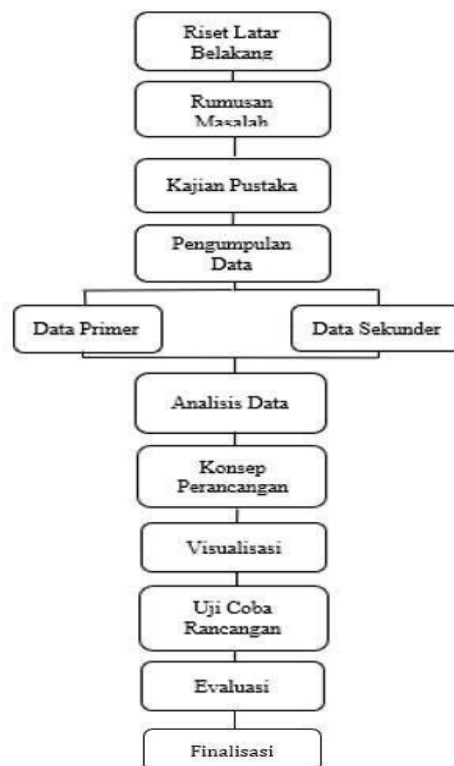
Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual seperti puzzle sangat efektif dalam mendukung perkembangan anak usia dini, terutama dalam aspek kognitif, motorik, serta pengenalan terhadap lingkungan dan budaya. Pratiwi dan Martadi (2024) dalam penelitiannya merancang puzzle bertema binatang laut sebagai media edukatif untuk anak usia 3–5 tahun. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media puzzle mampu meningkatkan partisipasi aktif anak dalam belajar serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap objek-objek visual yang dikenalkan. Penelitian serupa dilakukan oleh Adiweni et al. (2022) yang mengembangkan produk puzzle bertema “go fishing” sebagai alat stimulasi motorik halus anak. Puzzle ini terbukti mampu meningkatkan koordinasi mata dan tangan serta melatih konsentrasi anak saat menyusun gambar.

Berdasarkan kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa perancangan puzzle bertema makanan khas Surabaya sebagai media edukatif tidak hanya memiliki landasan teoritis yang kuat, tetapi juga didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang telah membuktikan efektivitas media serupa dalam proses pembelajaran anak usia dini. Selain itu, perancangan ini menawarkan pendekatan konten yang berbeda, yakni pada makanan khas sebagai bentuk warisan budaya yang penting dikenalkan sejak dini.

METODE PERANCANGAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif untuk merancang media edukatif berupa puzzle makanan khas Surabaya bagi anak usia dini. Pendekatan ini dipilih karena bersifat partisipatif dan solutif, serta memungkinkan perancang untuk memahami kebutuhan pengguna secara mendalam sebelum menghasilkan solusi desain yang tepat. Pengumpulan data dilakukan melalui dua jenis data, yaitu data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dan observasi langsung di lokasi penelitian, yaitu Surabaya Kriya Galeri (SKG) yang terletak di Gedung Siola, Jl. Tunjungan No. 1, Kota Surabaya. Wawancara dilakukan dengan staf dan pengelola SKG yaitu ibu Nia untuk menggali informasi mengenai peluang produk edukatif sebagai oleh-oleh lokal. Observasi dilakukan untuk mengamati jenis produk yang dipasarkan, karakter pengunjung, serta potensi galeri sebagai ruang promosi produk budaya lokal. Data sekunder diperoleh melalui dokumentasi dari berbagai sumber seperti artikel ilmiah, e-jurnal, berita, serta referensi visual dan arsip dokumentasi yang mendukung perancangan. Dokumentasi berfungsi sebagai pendukung data lapangan dan memperkaya referensi visual serta konteks budaya makanan khas Surabaya.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan pendekatan 5W + 1H, yaitu *What*, *Where*, *When*, *Why*, *Who*, dan *How*. Metode ini digunakan untuk merumuskan informasi yang dibutuhkan dalam pengambilan keputusan desain. Misalnya, *What* digunakan untuk memahami definisi dan karakteristik permainan edukatif puzzle makanan khas Surabaya, *Why* untuk mengetahui urgensi perancangan, dan *How* untuk merancang strategi visual serta teknis produksi. Dengan menggunakan metode ini, perancang dapat menyusun solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini sekaligus menjawab tantangan pelestarian budaya lokal melalui media edukatif dan fungsional.



Gambar 1. Skematika Perancangan
(Sumber: Dokumen Penulis)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan ini mencakup tujuh tahapan, yakni (a) penentuan tujuan kreatif, (b) penetapan tema besar, (c) pembuatan konsep visual, (d) pembuatan konsep media, (e) pembuatan visualisasi desain, (f) pembuatan purwarupa, (g) pembuatan media pendukung. Berikut penjelasan selengkapnya.

a. Tujuan Kreatif

Dari sisi perancang, tujuan kreatif dalam perancangan puzzle makanan khas Surabaya ini adalah membangun media permainan yang edukatif dan menyenangkan untuk mengenalkan makanan khas Surabaya kepada anak usia dini, agar anak lebih mengenal budaya lokal sejak dini melalui permainan yang interaktif dimana anak dapat belajar sambil bermain.

b. Tema Besar

“Mengenal makanan khas Surabaya sambil bermain” melalui puzzle makanan khas Surabaya yang memiliki fungsi ganda yaitu sebagai alat permainan edukatif dan oleh-oleh. Tema ini dipilih untuk pengenalan sekaligus pelestarian budaya lokal, khususnya makanan khas Surabaya, kepada anak-anak sejak usia dini. Selanjutnya puzzle ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi orang tua maupun tenaga pendidik pendekatan bermain yang menyenangkan yang dapat membuat anak lebih mudah mengenal, memahami, dan mencintai kekayaan kuliner kota mereka sendiri. Hal ini menjadi landasan dalam merancang media edukatif yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan sesuai dengan dunia anak-anak.

c. Konsep Visual

1) Gaya Desain Visual

Gaya desain semi-realis merupakan gaya desain yang menggabungkan elemen gaya realis dan gaya kartun, dalam gaya desain ini objek digambarkan mendekati bentuk aslinya namun dengan beberapa penyerdehanaan yang tetap disesuaikan dengan gaya yang cocok untuk anak. Gaya ini dipilih untuk menyesuaikan dengan dunia visual anak yang cenderung menyukai bentuk-bentuk imajinatif serta agar dapat mudah dikenali.

2) Tipografi

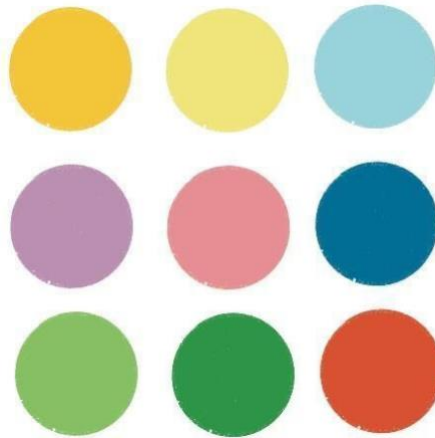
Dalam perancangan produk ini jenis huruf yang digunakan adalah tipe sans-serif yang bersih, ramah, dan mudah dibaca oleh anak-anak ukuran huruf disesuaikan dengan usia pengguna yaitu cukup besar dan jelas, serta memiliki kontras tinggi untuk meningkatkan keterbacaan.



Gambar 2. Font Futura dan Poppins
(Sumber: Dokumen Penulis)

3) Warna

Palet warna yang digunakan disesuaikan dengan warna yang menarik untuk anak yaitu dengan warna-warna cerah seperti merah, kuning, hijau, ungu dan biru untuk pembuatan background ilustrasi. Warna-warna tersebut dipilih untuk mencerminkan keceriaan dunia anak-anak serta sesuai dengan karakteristik visual dari makanan khas yang ditampilkan. Selanjutnya dari basic warna tersebut dilakukan penyesuaian dengan warna makanan asli. Tone warna yang digunakan hangat dan energik dipilih untuk kesan *playful* dan edukatif dari media.



Gambar 3. Warna Perancangan Produk
(Sumber: Dokumen Penulis)

4) Layout

Tata letak disusun secara sederhana, rapi, dan terstruktur agar mudah dipahami oleh anak-anak. Setiap bagian pada puzzle menyajikan satu jenis makanan khas secara utuh, dengan menampilkan potongan bahan yang biasa terdapat dalam makanan khas tersebut. Untuk kartu informasi pendukung, layout dirancang dengan gambar berukuran besar dan teks penjelasan sederhana, agar informasi tetap mudah ditangkap oleh pengguna.

d. Konsep Media

Konsep media yang dibuat adalah puzzle kayu dengan menggabungkan visual berupa ilustrasi makanan. Sehingga memudahkan pemahaman anak dalam mengenal makanan khas Surabaya. Ilustrasi yang digunakan juga disesuaikan dengan anak namun tetap mempertimbangkan kemiripan dengan makanan aslinya. Puzzle ini dibuat dengan tujuan sebagai media edukasi. Spesifikasi puzzle yaitu berbahan dasar MDF berukuran 24 x 18 cm dan stiker ilustrasi makanan dengan ukuran yang sama agar dapat ditempelkan diatas papan kayu puzzle. Selain produk utama, produk disertai dengan media pendukung berupa kemasan, lembar mewarna dan mencocokkan, stiker, kartu deskripsi, poster, brosur dan lain-lain sebagai media promosi dan penunjang produk utama.

e. Visualisasi Desain

1) Riset dan Analisa Referensi Visual

Tahapan visualisasi desain dimulai dari riset referensi bentuk makanan asli, Pada perancangan puzzle ini referensi untuk menentukan bentuk puzzle didapat dari foto/ gambar asli, kemudian dibuat dalam bentuk ilustrasinya. Untuk puzzle makanan khas Surabaya yang dibuat akan disesuaikan dengan tampilan aslinya seperti puzzle lontong balap akan menyajikan bahan yang ada didalamnya yaitu lontong, tauge goreng, lentho, dan kuah kacang. Puzzle rujak cingur akan menyajikan

potongan buah dan sayur lengkap dengan bumbu dan kerupuk, pecel semanggi dengan sayuran serta sambal kacang dan terakhir sate klopo dengan menggambarkan sate beserta lontong.



Gambar 4. Referensi Makanan
(Sumber: Google)

2) *Thumbnail*

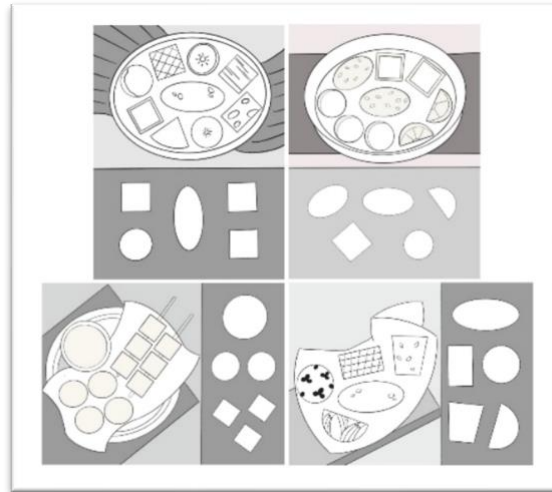
Dalam perancangan karya ini dimulai dengan membuat beberapa sketsa dari referensi gambar penampilan asli makanan khas Surabaya untuk dipilih bentuk maupun gaya yang akan digunakan. Dalam proses ini untuk setiap puzzle makanan memiliki beberapa sketsa yang berbeda, in dilakukan untuk mencari bentuk yang sesuai.



Gambar 5. Thumbnail
(Sumber: Dokumen Penulis)

3) *Tight Tissue*

Setelah melakukan proses thumbnail selanjutnya adalah pembuatan Tight Tissue yang merupakan pemilihan dari proses thumbnail, dalam proses ini sketsa akan disempurnakan. Dalam tahap ini desain puzzle makanan khas Surabaya dilakukan penyesuaian ukuran bentuk potongan puzzle dengan ukuran media yang akan digunakan.



Gambar 6. *Tight Tissue*
(Sumber: Dokumen Penulis)

4) Alternatif Desain

Sebelum sampai pada tahap finalisasi, perancangan produk puzzle makanan khas Surabaya telah melalui proses pengembangan beberapa alternatif desain. Proses ini bertujuan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan visual, bentuk, ukuran, dan sistem permainan yang paling sesuai untuk anak usia dini, sekaligus tetap merepresentasikan ciri khas dari makanan tradisional Surabaya



Gambar 7. Alternatif Desain
(Sumber: Dokumen Penulis)

5) Final Desain Ilustrasi

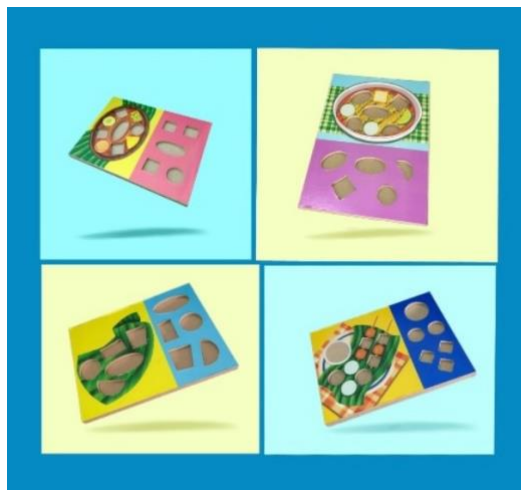
Setelah melalui evaluasi terhadap alternatif desain dengan masukan dari dosen pembimbing, dipilihlah desain final yang dianggap paling tepat secara visual, fungsional, dan edukatif. Selanjutnya, desain akhir ini kemudian disiapkan untuk proses produksi dan penyusunan media pendukung. Pada proses final desain ilustrasi ini desain puzzle menerapkan warna dan ukuran yang telah ditetapkan.



Gambar 8. Final Desain Ilustrasi
(Sumber: Dokumen Penulis)

f. Purwarupa

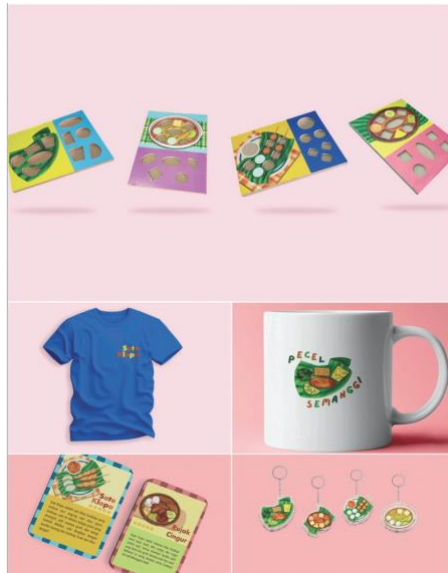
Media utama yang dirancang dalam proyek ini adalah empat puzzle makanan khas Surabaya yaitu: rujak cingur, lontong balap, pecel semanggi dan sate klop. Puzzle ini dirancang dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik anak usia dini dari segi visual dan fungsi edukasi. Setiap puzzle menampilkan seporsi makanan lengkap dengan bahan yang ada di dalamnya, bahan-bahan itulah yang dipotong menjadi kepingan puzzle yang dapat dimainkan dengan mencocokkan bahan pada piring atau wadahnya. Material yang digunakan juga telah disesuaikan agar aman dan nyaman bagi anak, seperti penggunaan kayu MDF karena tidak mengandung plastik atau logam.



Gambar 9. Purwarupa
(Sumber: Dokumen Penulis)

g. Media Pendukung

Media pendukung berupa merchandise seperti kaos, mug, gantungan kunci dan lainnya dirancang untuk menjadi daya tarik puzzle sekaligus berfungsi sebagai media promosi yang efektif. Dalam media pendukung merchandise ini menampilkan elemen visual yang terdapat dalam puzzle makanan.



Gambar 10. Media Pendukung
(Sumber: Dokumen Penulis)

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan Puzzle Makanan Khas Surabaya Bagi Anak Usia Dini ini bertujuan untuk upaya inovatif dalam mengenalkan budaya lokal pada anak sejak usia dini, melalui cara bermain sambil belajar. Puzzle makanan seperti rujak cingur, pecel semanggi, lontong balap dan sate klop dirancang dengan visual dan daya tarik edukatif secara menarik. Dengan bentuk permainan interaktif yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini, produk ini diharapkan mampu menumbuhkan ketertarikan terhadap makanan lokal, puzzle ini juga dikembangkan dengan mempertimbangkan fungsi sebagai cinderamata atau oleh-oleh khas daerah, serta berpotensi menarik minat wisatawan yang mencari oleh-oleh fungsional dan bermakna. Secara keseluruhan, perancangan ini membuktikan bahwa produk kreatif dapat menjadi jembatan pelestarian budaya dan edukasi anak, serta mendukung promosi identitas lokal melalui permainan yang menyenangkan dan mendidik. Melanjutkan pengembangan perancangan disarankan agar perancangan tidak terbatas pada makanan Surabaya, namun dapat diperluas pada varian makanan khas dari daerah lainnya. Hal ini bertujuan untuk memperbanyak materi edukasi budaya lokal yang dapat dikenalkan kepada anak sejak usia dini. Selain itu kolaborasi dengan lembaga pendidikan sangat dianjurkan agar produk dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan pelestarian budaya..

REFERENSI

- Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Adiwena, B., Nugroho, Y. W., & Hayashi, K. (2022). Perancangan Produk Mainan Puzzle untuk Menstimulasi Motorik Anak Usia 3—5 Tahun. *Artika*, 6(1), 82—96.
- Arsi, A. A. (2017). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif bagi Guru SD/MI di Kebumen. *Jurnal UNNES*.

- Cecep, C., Waskita, D. T., & Sabilah, N. (2022). Upaya meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini melalui metode demonstrasi. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 63—70.
- Ghaisani, R. F., & Budiman, B. (2022). Perancangan Ilustrasi Video “Puriding Puringkak” pada Youtube Channel Nyunda Yu. *Jurnal Visual Ideas*, 2(2), 105—113.
- Hasbi, I., Fuadi, A., Nadeak, B., Arifudin, O., Juliastuti, J., Lestari, A. S., ... & Arafah, N. (2021). Administrasi Pendidikan (Tinjauan teori dan praktik).
- Kurnia, A. D. (2024). Sate Klopo Gurih Khas Surabaya, Begini Sejarah hingga Cara Membuatnya. Diambil kembali dari detikjatim <https://www.detik.com/jatim/d-7366707/sate-klopo-guring-khas-surabaya-begini-sejarah-hingga-cara-membuatnya>.
- Kusuma, Cahyani, T., dkk. (2021). Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini. Kencana: Prenadamedia Group.
- Latifonda, A. (2024). Mengenal Pecel Semanggi, Kuliner Legendaris Khas Surabaya. Diambil kembali dari rri news: <https://rri.co.id/kuliner/841896/mengenal-pecel-semanggi-kuliner-legendaris-khas-surabaya>
- Maulidiyah, A. N. (2024). Resep Rujak Cingur Khas Surabaya untuk Bikin Sendiri di Rumah. Diambil kembali dari detikjatim: <https://www.detik.com/jatim/kuliner/d-7377902/resep-rujak-cingur-khas-surabaya-untuk-bikin-sendiri-di-rumah>
- Murdiyanto, Eko. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi). Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat, UPN “Veteran” Yogyakarta Press.
- Mustika & Suyadi. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (3), 2052—2060.
- Pratiwi, E. P., & Martadi, M. (2024). Perancangan Puzzle Animal Crew Bertemakan Binatang Laut Untuk Anak Usia 3-5 Tahun. *Jurnal Desgrafia*, Vol. 2 No 1, 39—48.
- Putri, N. A., et al. (2021). Strategi Pemasaran Makanan Tradisional Tiwul Sebagai Destinasi Wisata Kuliner di Gunung Kidul Jogja. *Jurnal Pemasaran Kompetitif*, Vol. 04, No. 3, Juni 2021.
- Rosanti A. (2024, Juni 09). Dilema Kuliner Nusantara Mengapa Generasi Z Kurang Berminat Pada Jajanan Tradisional. Diambil kembali dari kompasiana: https://www.kompasiana.com/ardinarosanti8538/66659f44c925c448ff1e94f3/dilema-kuliner-nusantara-mengapa-generasi-z-kurang-berminat-pada-jajanan-tradisional?page=1&page_images=1
- Ilhami, S., et al. (2022). Meta-Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Puzzle. *Journal On Teacher Education*. Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 611—619.
- Sugiyono, (2021). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (ed); ke2 ed)
- Supriani, Y. (2022). Peran Manajaemen Kepemimpinan dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 332—338.