

Perancangan *Daily Wear* Anak dengan Motif Patchwork Ilustrasi yang Bermanfaat untuk Sensori Anak usia 3-5 tahun

Valencia Lolita Kurniawan¹, Rika Febriani¹, Dibya Adipranata Hody²

Desain Fashion dan Tekstil, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra, Jl. Siwalankerto No.121-131, Siwalankerto, Kec. Wonocolo, Kota SBY, Jawa Timur 60236.

Email : lenlolita17@gmail.com

Abstrak

Perancangan *daily wear* anak dengan motif *patchwork* ilustrasi yang bermanfaat untuk Sensori Anak usia 3-5 tahun. Perancangan ini menggunakan metode design *thinking* yang melibatkan pengembangan konsep dan prototipe pakaian berdasarkan analisis kebutuhan sensori anak, desain motif *patchwork* yang menarik, dan kenyamanan anak. Pada masa pertumbuhan, anak-anak usia 3-5 tahun berada dalam fase kritis perkembangan sensori. Pada fase anak-anak di umur 3-5 tahun ini, stimulasi sensori sangat penting untuk mendukung perkembangan motorik, kognitif, dan emosional mereka. Sehingga pada perancangan desain pakaian ini berfokus pada stimulasi sensori melalui penggunaan tekstur, warna, dan pola motif *patchwork* yang beragam dan memadukan elemen-elemen yang dapat merangsang sensori anak secara positif, yaitu dengan meningkatkan kemampuan motorik halus, membantu pengenalan warna dan pola, serta memperkaya pengalaman taktil mereka. Perancangan ini memberikan kontribusi pada pengembangan desain pakaian anak yang tidak hanya mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika, tetapi juga memperhatikan pengalaman sensori anak.

Kata kunci : *daily wear* anak, *patchwork* ilustrasi, sensori anak.

Abstract

The design of daily wear for children with patchwork illustration motifs that benefit the sensory development of children aged 3-5 years. This design employs the design thinking method, involving the development of clothing concepts and prototypes based on the analysis of children's sensory needs, attractive patchwork motif designs, and children's comfort. During the growth phase, children aged 3-5 years are in a critical phase of sensory development. At this stage, sensory stimulation is essential to support their motor, cognitive, and emotional development. Therefore, the design of this clothing focuses on sensory stimulation through the use of various textures, colors, and patchwork patterns, integrating elements that can positively stimulate children's senses. This includes enhancing fine motor skills, aiding in the recognition of colors and patterns, and enriching their tactile experiences. This design contributes to the development of children's clothing that not only considers functional and aesthetic aspects but also pays attention to children's sensory experiences.

Keywords: children's daily wear, patchwork illustration, children's sensory

Pendahuluan

Pendidikan usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan potensi anak sebagai persiapan hidup dan penyesuaian diri dengan lingkungan. Pada masa ini, anak-anak berada dalam periode emas di mana mereka mampu menyerap informasi dengan sangat cepat dan efektif. Oleh karena itu, pendidikan yang diberikan pada usia dini

harus dirancang untuk mengoptimalkan berbagai kemampuan dan bakat yang dimiliki oleh anak. Orang tua perlu memahami cara mendidik anak agar mereka memiliki pengetahuan yang luas dan mudah memahami ilmu baru. Dengan pendidikan yang tepat, anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang

cerdas, kreatif, dan adaptif terhadap perubahan lingkungan di sekitarnya (Hayati et al., 2021).

Salah satu cara efektif untuk mendidik anak usia dini adalah melalui kegiatan interaktif. Kegiatan interaktif seperti belajar motif pada pakaian dapat menjadi alternatif yang sangat menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Melalui kegiatan interaktif ini, anak-anak dapat belajar mengenali bentuk dan gambar melalui pakaian sehari-hari mereka. Selain itu, kegiatan ini juga membantu mengembangkan berbagai keterampilan penting seperti pengamatan visual, pengenalan pola, dan kreativitas. Dengan cara ini, anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga mereka lebih mudah menyerap informasi dan pengetahuan baru. Salah satu bentuk kegiatan interaktif yang dapat diterapkan dalam pendidikan anak adalah melalui teknik *patchwork*. *Patchwork* merupakan teknik menjahit yang menggabungkan potongan-potongan kain yang berbeda menjadi satu kesatuan. Teknik ini dapat digunakan untuk membuat berbagai macam motif, mulai dari motif yang sederhana hingga yang kompleks. (Iva Luthfiana, 2021).

Teknik *patchwork* ini dapat digunakan untuk membuat berbagai macam motif, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks, yang sangat menarik bagi anak-anak. Motif *patchwork* pada pakaian anak tidak hanya menarik secara visual tetapi juga dapat dimainkan, seperti karakter yang dapat dilepas-pasang atau digerakkan. Hal ini sangat bermanfaat untuk perkembangan anak, terutama dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dan koordinasi mata-tangan. Selain itu, motif *patchwork* yang berwarna-warni dan beragam bentuk dapat merangsang indera anak-anak, membantu mereka belajar konsep-konsep baru, dan membangkitkan kreativitas mereka (Putri et al., 2023).

Selain itu motif pada pakaian anak dapat membantu mengembangkan kemampuan pengamatan visual dan pengenalan pola, yang merupakan bagian dari *sensory play*. *Sensory play* adalah aktivitas yang dirancang untuk merangsang, dan mengaktifkan kemampuan sensorik anak-anak, seperti penglihatan, pendengaran, perasa, dan peraba. Kemampuan sensorik adalah proses yang mengacu pada kemampuan otak untuk menerima, menafsirkan, dan menggunakan informasi secara efektif yang disalurkan melalui panca indera, yaitu penglihatan, pendengaran, perasa, peraba atau sentuhan. Melalui *sensory play* ini dirancang untuk merangsang dan mengaktifkan indera panca anak-anak (RS JIH, 2022), dan juga membantu otak anak untuk

menerima, menafsirkan, dan menggunakan informasi secara efektif yang disalurkan melalui panca indera mereka. Dari pakaian dengan motif yang menarik dapat membangkitkan kreativitas anak dan membantu mereka belajar konsep-konsep baru. Misalnya, pakaian dengan gambar binatang dapat membantu anak-anak mengidentifikasi dan memahami jenis-jenis binatang. Selain itu, karakter pada pakaian yang dapat dilepas-pasang atau digerakkan dapat sangat bermanfaat untuk perkembangan keterampilan motorik halus dan koordinasi mata-tangan anak. Dengan bermain dan berinteraksi dengan motif pada pakaian mereka, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan motorik halus mereka secara alami dan menyenangkan (Idzni Fakhriah HAJ & Indra Wijaya Aziz, 2021)

Selain memperhatikan motif dan warna yang menarik, pakaian anak harus dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan dan keamanan mereka. Penggunaan bahan yang lembut dan aman untuk kulit sangat penting untuk memastikan bahwa pakaian tersebut tidak menyebabkan iritasi atau ketidaknyamanan. Pakaian pada anak biasanya menggunakan bahan-bahan seperti katun organik, linen, dan bambu adalah pilihan yang baik karena bahan tersebut lembut, *hypoallergenic* (tidak menimbulkan reaksi alergi), dan aman untuk kulit anak-anak. Selain itu, memperhatikan desain pakaian untuk anak-anak, pakaian anak harus memungkinkan anak bergerak dengan bebas dan nyaman, tanpa mengganggu aktivitas sehari-hari mereka.

Dari motif tersebut bisa menjadi kesempatan untuk mengajarkan konsep-konsep baru kepada mereka, dan menargetkan umur 3-5 tahun. Menurut Montessori (Hurlock, 1978) anak usia 3-5 tahun adalah anak yang sedang berada dalam periode sensitif atau masa peka, yaitu suatu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak terlambat perkembangannya. (Suhada 2016)

Karena menurut penelitian di usia 3-5 tahun perkembangan otak sudah mencapai 80% otak dewasa hal itu disebut dengan periode kritis perkembangan. Anak-anak sedang aktif dalam membangun dan mengasah keterampilan sensori mereka, seperti pengenalan warna, tekstur, dan pola. (Pediature, 2022). Selain itu, periode ini juga penting untuk pengembangan keterampilan motorik halus anak-anak, seperti kemampuan pegangan dan koordinasi mata-tangan. Manipulasi karakter pada pakaian yang dapat dilepas-pasang atau digerakkan dapat membantu dalam memperkuat

keterampilan-keterampilan ini secara alami dan menyenangkan.

Tentu dengan menargetkan usia 3-5 tahun, dalam pengembangan motif pakaian yang interaktif memiliki keuntungan tambahan karena pada usia tersebut, anak-anak suka memainkan imajinasinya, cenderung suka menunjukkan hal baru dan menarik kepada teman-teman mereka. Anak-anak usia 3-5 tahun umumnya memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi terhadap dunia di sekitar mereka. Mereka ingin mengeksplorasi, belajar, dan menunjukkan hal-hal baru yang menarik kepada teman-teman mereka sehingga dapat mengembangkan kemampuan sosial mereka dan mulai lebih banyak berinteraksi dengan teman sebayanya.

Selain itu, target pasar juga mencakup orang tua berusia 25-40 tahun yang peduli dengan pendidikan dan perkembangan anaknya, serta menyukai tren fashion untuk anak-anak. Orang tua dalam kelompok usia ini cenderung mencari produk yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memiliki nilai edukatif dan mendukung perkembangan anak mereka. Dengan demikian, pakaian interaktif dengan motif patchwork ilustrasi dapat memenuhi kebutuhan estetika dan edukatif, serta memberikan manfaat tambahan bagi perkembangan sensorik dan motorik anak-anak.

Sasaran Perancangan

Perancangan pakaian untuk anak-anak berusia 3-5 tahun yang aktif bergerak dan melakukan aktivitas di luar ruangan maupun dalam ruangan, suka bermain, aktif belajar di *playschool* atau taman kanak-kanak, dengan mencakup kelamin laki-laki dan Perempuan yang berdomisili di Jakarta, Surabaya atau kota-kota besar lainnya. Anak-anak dari keluarga dengan status sosial middle-upper. Dan ditujukan untuk wali anak, yaitu orang tua anak, baik papa maupun mama berusia 25-40 tahun. Berprofesi sebagai ibu rumah tangga, influencer, *fashion enthusiast*, *entertainment*, *businesswoman* dan *businessman*. Dengan status sosial *middle upper* dan berdomisili di Jakarta, Surabaya, atau kota-kota besar. Dan ditargetkan untuk orang tua yang menyukai tren *fashion* untuk anak-anak mereka agar tampil lebih modis dan juga suka meluangkan waktu bersama anak, dan aktif di media sosial terutama di *Instagram* maupun suka mengeksplor *website* maupun *e-commerce* yang merupakan tempat untuk berbelanja barang-barang mulai dari kebutuhan sehari-hari hingga produk mewah.

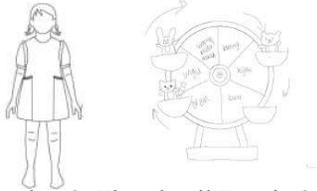
Metode Perancangan

Metode Perancangan yang digunakan adalah Design Thinking. Design Thinking merupakan pendekatan kreatif dalam memecahkan masalah yang mengutamakan pemahaman mendalam terhadap pengguna akhir. Design Thinking sangat berguna dalam mengembangkan pemahaman dari orang-orang yang menjadi tujuan perancangan produk atau layanan. Dengan melakukan cara-cara yang berpusat pada manusia, menciptakan banyak ide dalam brainstorming, dan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan prototype dan testing.

Tabel 1. Breakdown Step by Step

Tahap <i>Design Thinking</i>	Tugas	Output
<i>Understand</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari data literatur - Mengumpulkan data-data literatur 	<ul style="list-style-type: none"> - Kumpulan data tentang fashion daily wear anak, sensori anak-anak umur 3-5 tahun. - Data tentang material kain yang nyaman digunakan.
<i>Observe</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Analisis tentang kemampuan anak umur 3-5 tahun - Mengumpulkan dan menganalisa riset kompetitor - Analisis jurnal penelitian terdahulu 	<ul style="list-style-type: none"> - Data berisi pentingnya memahami perilaku anak-anak untuk mengutamakan keselamatan penggunaan - Data berisi target market yang tepat
<i>Point of View</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menganalisa target market - Pembuatan konsep desain 	<ul style="list-style-type: none"> - Moodboard, sketsa kasar awal - Menggunakan teknik patchwork supaya memiliki banyak karakteristik kain
<i>Ideate</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Trial and error dengan design motif - Melakukan eksperimen kekuatan 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan kain perca untuk menguji kekuatan dari kain - Sketsa akhir, tighttissue, dan technical drawing
<i>Prototype</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat pola 	<ul style="list-style-type: none"> - Lima design look

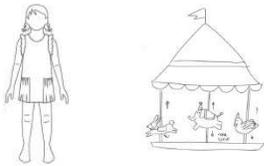
dilepas pasang. Sebelumnya desain ini tidak memiliki sleeve atau biasa disebut *sleeveless*. Supaya tidak terlihat biasa saja sehingga menambahkan kesan *ruffle* dibagian lengan dan juga ditambah lengan balon.



Gambar 3. Thumbnail Desain 2

Desain 3

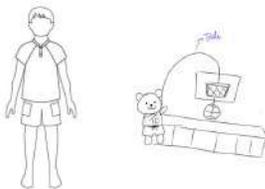
Pada desain thumbnail ketiga ini, merupakan dress anak perempuan, yang rencananya akan diberi motif *merry-go-round*, motif tersebut dapat dimainkan figur nanti dapat naik dan juga turun.



Gambar 4. Thumbnail Desain 3

Desain 4

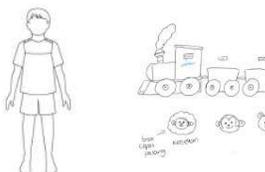
Pada desain thumbnail keempat ini, merupakan atasan untuk anak laki-laki, yang rencananya akan diberi motif beruang yang sedang *game* basket disebut karnival, motif bola basket tersebut nantinya dapat dimainkan dan dapat dimasukkan ke keranjang kecil selayaknya seperti bermain basket sungguhan.



Gambar 5. Thumbnail Desain 4

Desain 5

Pada desain thumbnail kelima ini, merupakan atasan untuk anak laki-laki, yang rencananya akan diberi motif kereta api karnival, motif tersebut dapat dimainkan figur kereta nanti berencana dibuat *peek-a-boo*.



Gambar 6. Thumbnail Desain 5

Membuat Desain Akhir

Setelah membuat thumbnail desain, membuat lima desain akhir dengan menambahkan pewarnaan final dan juga menambahkan sketsa motif yang bewarna dan supaya tahu penataan letak motif pada pakaian.

Desain 1

Desain pertama ini merupakan atasan untuk anak perempuan. Atasan ini memiliki detail yang menonjol yaitu motif seekor kucing sedang menaiki balon udara, memiliki tekstur awan yang terbuat dari rajutan untuk memberikan tekstur yang berbeda untuk dirabah oleh anak-anak. Dan memiliki detail lainnya yaitu *ruffled* untuk memberikan kesan yang manis dibagian pinggang dan juga dibagian lengan.



Gambar 7. Desain Akhir

Desain 2

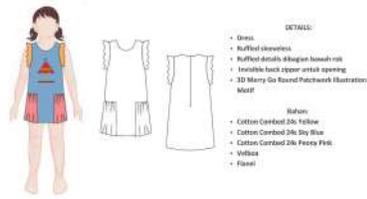
Desain kedua ini merupakan dress untuk anak perempuan. Dress ini memiliki motif berbentuk bianglala yang menonjol di bagian tengah dress yang terbuat dari kain flanel dan juga memiliki figur *puppet finger* berbentuk hewan. Penggunaan kain flanel untuk motif bianglala menambah dimensi tekstur yang menarik. Dress ini memiliki siluet *A-Line* dan ada kantong besar dibagian bawah untuk memberikan kesan manis dan menambahkan sentuhan fungsional.



Gambar 8. Desain Akhir

Desain 3

Desain ketiga ini merupakan dress untuk anak perempuan. Dress ini memiliki motif berbentuk *merry-go-round* dan memiliki figur yang dapat dimainkan. Dress ini memiliki siluet *A-Line* dan ada *ruffle* dibagian bawah untuk memberikan kesan manis.



Gambar 9. Desain Akhir

Desain 4

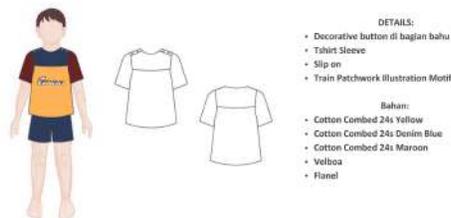
Desain keempat ini merupakan atasan untuk anak laki laki. Terdapat motif beruang yang sedang *game* basket disebut karnival, nantinya dapat dimainkan dan dapat dimasukkan ke keranjang kecil selayaknya seperti bermain basket sungguhan.



Gambar 10. Desain Akhir

Desain 5

Pada desain kelima ini, merupakan atasan untuk anak laki-laki, yang rencananya akan diberi motif kereta api karnival, motif tersebut dapat dimainkan nantinya akan ada figur hewan sedang naik kereta dan jendela kereta dapat dibuka tutup atau *peek-a-boo*.



Gambar 11. Desain Akhir

Proses Pembuatan Pola dan Motif

Pola dan Motif Desain 1



Gambar 12. Proses Pembuatan

Pola dan Motif Desain 2



Gambar 13. Proses Pembuatan

Pola dan Motif Desain 3



Gambar 14. Proses Pembuatan

Pola dan Motif Desain 4



Gambar 15. Proses Pembuatan

Pola dan Motif Desain 5



Gambar 16. Proses Pembuatan

Testing Prototype

TESTING PROTOTYPE



Nama : Arifin W. Ongkewijaya
Usia : 3 Tahun
Domisili : Surabaya

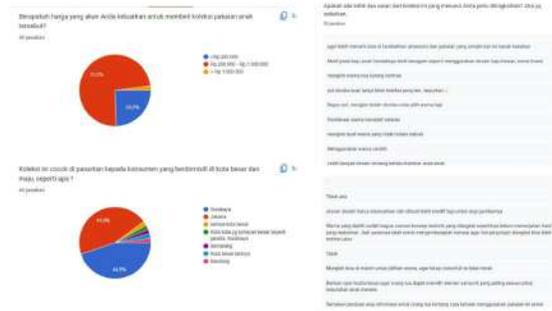
Nama : Rizki
Usia : 3 Tahun
Domisili : Surabaya

Nama : Valentinus Adria
Usia : 5 Tahun
Domisili : Surabaya

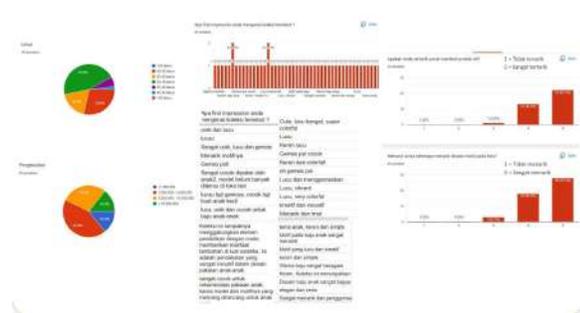
Gambar 17. Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan hasil pengujian secara langsung. Motif pada pakaian berhasil dengan baik, motif dapat digerakkan dengan baik, selain itu motif aman apabila ditarik oleh anak kecil baik sengaja maupun tidak dan berhasil menghasilkan beberapa tekstur yang berbeda pada pakaian untuk diraba oleh anak kecil.

Kuesioner



Gambar 17. Dokumentasi Pribadi



Gambar 18. Dokumentasi Pribadi

Dalam rangka menguji bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan, dilakukan pembagian form kuesioner melalui *Google Form*. Hasil kuesioner *Google Form* ini kemudian digunakan untuk mendapatkan feedback dari pengguna, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut terhadap produk yang dihasilkan. Dalam perancangan ini dilakukan kuisisioner yang didominasi oleh perempuan mayoritas responden (44%) berusia 30-35 tahun. Kuesioner ini ditujukan kepada orang tua anak-anak yang akan menggunakan produk tersebut.

- Sebagian besar responden (42%) berpenghasilan 5.000.000 - 10.000.000 IDR.
- Semua responden setuju bahwa koleksi ini cocok untuk anak usia 3-5 tahun.
- 59,5% responden sangat tertarik untuk membeli produk ini, dengan 37,8% lainnya juga menunjukkan minat tinggi.

- Survei menunjukkan bahwa dari 50 responden, 72% bersedia mengeluarkan Rp. 200.000 - Rp. 1.000.000 untuk membeli koleksi pakaian anak, sementara 26% lainnya memilih untuk membelanjakan kurang dari Rp. 200.000, dan sisanya lebih dari Rp. 1.000.000.

- Terkait dengan target pasar, 44% responden merasa koleksi ini cocok dipasarkan di kota-kota besar seperti Surabaya, sedangkan 34% lainnya menganggap Jakarta sebagai target pasar yang tepat. Sebagian kecil responden menyarankan pemasaran di semua kota besar, kota besar lainnya, dan kota-kota yang lumayan besar seperti Jakarta dan Surabaya. Hal ini menunjukkan potensi besar untuk sukses di pasar anak-anak di kota besar di Indonesia.

Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa koleksi ini mendapatkan respons positif, dengan mayoritas responden melihatnya sebagai produk menarik dan cocok untuk anak-anak. Penggunaan motif inovatif dan konsep sensorik dianggap kuat. Disarankan untuk terus mengembangkan variasi warna, tekstur, dan memberikan informasi yang jelas tentang manfaat sensorik. proses pembuatan baju anak ini telah berjalan sesuai dengan harapan. Ukuran baju terbukti pas untuk anak-anak pada rentang usia yang ditentukan, memberikan kenyamanan maksimal dan memenuhi standar ukuran yang diinginkan. Selain itu, percobaan motif pada baju berhasil dengan baik, menampilkan berbagai jenis tekstur yang unik dan menarik.

Hasil kuesioner menunjukkan respon positif dari para orang tua dan anak-anak terhadap desain, kenyamanan, dan kualitas bahan yang digunakan. Desain ini tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga estetika, namun juga mengikuti tren mode terkini yang diminati. Produk ini ditujukan untuk pasar di kota-kota besar, dan hasil kuesioner menunjukkan bahwa produk ini layak dijual dengan kisaran harga jual antara 200 ribu rupiah hingga 1 juta rupiah. Keberhasilan ini memberikan komitmen dalam mengembangkan produk yang berkualitas dan sesuai dengan ekspektasi konsumen.

Saran

Berdasarkan hasil test prototype yang saya dapat dari kuesioner maupun mencoba secara langsung kombinasi warna harus selaras dan menarik, warna pada desain baju harus beragam namun tetap harmonis, cerah tetapi tidak norak. Dan desain perlu ditingkatkan agar lebih realistis, kreatif, indah, dan

anak dipandang Dari segi Bahan yang digunakan harus menyerap keringat, nyaman, aman, dan tidak menyebabkan gatal, gunakan bahan hipoalergenik dan lembut untuk kulit anak-anak, motif tidak harus terlalu banyak, buatlah kreatif mungkin agar menarik bagi anak maupun orang tua. Dan disarankan untuk menyertakan panduan atau informasi untuk orang tua tentang cara terbaik menggunakan pakaian ini

Daftar Pustaka

Bebeclub. (2023, February 15). *12 Ide Sensory Play yang Seru untuk Bayi dan Manfaatnya*. Diakses dari <https://bebeclub.co.id/artikel/ibu-perlu-tahu/4-6-bulan/sensory-play-untuk-bayi>.

Suryaningrum, Febriyani. (2023). *Manfaat Sensory Play untuk Anak dan Ide Permainannya*. Diakses dari <https://www.nutriclub.co.id/artikel/stimulasi/2-tahun/sensory-play>.

Pratiwi, Reikha. (2023). *Perbedaan Perkembangan Sensorik dan Motorik Anak Balita*. Diakses dari <https://hellosehat.com/parenting/anak-1-sampai-5-tahun/perkembangan-balita/sensorik-dan-motorik-anak-balita/>.

Morinaga Platinum. (2021). *Manfaat Sensory Play Untuk Anak 1-2 Tahun*. Diakses dari <https://morinagaplatinum.com/id/milestone/manfaat-dan-ide-sensory-play-menarik-untuk-anak-1-2-tahun#:~:text=Salah%20satu%20DIY%20mainan%20anak,sama%20dalam%20mangkuk%20yang%20sama>.

Sari, A. I. C., Karlina, E., & Herwati, K. (2021). *Utilization of Patchwork and Online Marketing as a Means to Increase Entrepreneurial Creativity for Students of SMAN 21 Bekasi*. KANGMAS: Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat, 2(3), 305-311.

Zakawali, Gifari. (2023). *10 Jenis Kain Katun dan Karakteristiknya untuk Pakaian*. Diakses dari <https://www.orami.co.id/magazine/kain-katun?page=all>

Fiska. (n.d). *Teori Piaget: Tahapan Perkembangan Kognitif*, Literasi Gramedia. Diakses dari <https://www.gramedia.com/literasi/teori-piaget/>.

Budhianto. ZP Heru (2022). *Mendidik Anak "Zaman Now" Menjadi Cerdas dan Berkarakter*. <https://www.educastudio.com/news/mendidik-anak-zaman-now-menjadi-cerdas-dan-berkarakter>.

Indriani, Uci. (2019). Masa Peka Anak.

<https://www.kompasiana.com/uciindriani/5d7df998097f360927289152/masa-peka-anak>

Marotz, L. R., & Allen, K. E. (2016). *Developmental Profiles: Pre-Birth Through Adolescence*. Boston: Cengage Learning.

Neuropedia. (2021). *Cognitive Development Milestones for 3-5-Year-Olds*. Retrieved from Neuropedia: Children's Neuroscience Center: <https://neuropedia.ae/Blog/cognitive-development-milestones-for-3-5-year-olds>

Anna Surti Ariani . (2024). *Fase Perkembangan Kognitif Anak 3-5 Tahun yang Wajib Diketahui*. Diakses dari <https://www.generasimaju.co.id/artikel/3-tahun/tumbuh-kembang/perkembangan-kognitif-anak-3-5-tahun>

Birgita Lasapu, P., & Pratama Sutanto, R. (2015). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pakaian Adat Dalam Bentuk Boneka Tangan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6).

Hayati, F., Cut Marlina, dan, & Bina Bangsa Getsempena, U. (2021). *PERAN KELUARGA TERHADAP PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (Studi Kasus Di PAUD Gaseh Bunda di Kabupaten Aceh Besar)*. In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* (Vol. 2, Issue 2).

Putri, Budhayani, & Widiartini. (2023). *PEMANFAATAN LIMBAH PERCA PADA PENGEMBANGAN BUSANA READY TO WEAR MENGGUNAKAN TEKNIK PATCHWORK DENGAN SUMBER IDE PANDEMI COVID-19*. *Jurnal Bosaparis : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 14(2).