

DAFTAR PUSTAKA

- Albay, I. A. M., & Pradana, D. R. F. (2025). Pengaruh Perkembangan Kognitif Anak Terhadap Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 236–248.
- Andersen, J., & Cross, P. (2022). *The LEGO Story*. Harper Collins USA.
- Anggelika, L., Robbani, Mm. A., & Sari, M. P. (2024). Analisis Persepsi Emosi Manusia Terhadap Warna Dalam Film *Inside Out*. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 6(3), 472–481.
- Anggraeni, E. (2016). Alih Wahana Dalam Tradisi Lisan Mitos Panggung Krapyak Pada Karya Video Mapping Raphael Donny “Alas Ing Krapyak.” *DeKaVe*, 9(1), 31–41.
- Anwari, M. R., Yunus, M., & Normuliatti, S. (2021). The stories of Datu in South Kalimantan: *Literary reception studies*. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 154–167.
- Arifah, M., Damai Putri, N., Tanjung, S. A., Ananda, S., Putri, M., Pasaribu, E. V., & Lubis, F. (2024). Pengaruh Media Digital terhadap Minat Baca Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2). www.genial.ly.
- Arifin, F. (2015). Representasi simbol candi Hindu dalam kehidupan manusia: Kajian linguistik antropologis. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 16(2), 12–20.
- Aziz, F., Saputri, D. U. E., Khasanah, N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan UI/UX dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Warung Makan). *Jurnal Infotech*, 5(1), 1–8.
- Bahrum, N. B., & Samsudin, M. A. (2021). Kesan pendekatan pembelajaran STEM secara teradun dalam bilik darjah sains. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 5(1), 12–22.
- Bastari, R. P. (2022). Kecenderungan Visualisasi Anak-Anak Dalam Merespon Situasi Pandemi. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(1), 125–138.
<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/index>
- Bisjoe, H., & Rizal, A. (2018). Menjaring data dan informasi penelitian melalui FGD (*Focus Group Discussion*): belajar dari praktik lapang. *Jurnal Penelitian Sosial Dan Ekonomi Kehutanan*, 15(1), 17–27.
- Brian Barrett. (2022). *LEGO the Art of the Minifigure*. Chronicle Books.

- Claudia, V. S., Suwandi, S., & Wardani, N. E. (2021). *Humanical Values And Enviromental Values In The Folklore At The Region Karangjati District, Ngawi Regency: Literary Ecocritic Approach. English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*, 4, 404–415.
- Damono, S. D. (2018). *Alih wahana*. Gramedia Pustaka Utama.
- Fadhli, M. (2015). Dongeng untuk anak usia dini: Menginspirasi tanpa menggurui. *Dongeng Untuk Anak Usia Dini: Menginspirasi Tanpa Menggurui*, 265–269.
- Hadi, A. (2021). Penelitian kualitatif studi fenomenologi, *case study*, *grounded theory*, etnografi, biografi. CV. Pena Persada.
- Hibatulloh, S., Lailatus Sa'adah, N., & Marwan, I. (2023). Strategi Penumbuhan Minat Baca Remaja Melalui Modifikasi Cerita Rakyat. *Journal of Education Research*, 4(1), 267–275.
- Khan, I. U., Shah Syed Dawood, & Naz, R. (2025). *Grotesque Encounters An Archetypal Analysis of Psychic Symbolism in Fairy Tales. Pakistan Languages and Humanities Review*, 9(3), 271.
[https://doi.org/10.47205/plhr.2025\(9-III\)24](https://doi.org/10.47205/plhr.2025(9-III)24)
- Kuo, H.-C., Chang, C.-Y., Wang, J.-P., Wu, E. L., & Li, P.-L. (2024). *Creating my own story: Improving children's creative thinking and composition creativity through a three-staged individual-group-individual story writing framework. Cognitive Development*, 72, 101513.
- Lavira, A. I. (2022, June 2). *Batik Kawung*. Dinas Kebudayaan Jogja.
- Lindayani, L. R., Ino, L., Suriyadi, Saerudin, S., Gege, M. Y. A. R., Maliudin, Rahmawati, Halfian, W. O., Lestariwati, Safitri, N. H., Wulandari, K. R., & Liber, D. S. (2024). Pengantar Ilmu Bahasa. In L. Sudu (Ed.), *Pengantar Ilmu Bahasa*. Garudhawaca.
- Luardini, M. A. (2023). Dinamika dan revitalisasi tradisi lisan legenda di Kalimantan Tengah. *Aksara*, 35(2), 277–285.
- Mahendra, A., Ilhami, M. W., Nurfajriani, W. V., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Metode Etnografi Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 159–170.
- Maknuni, J., & Rizayanti. (2025). Peran Mainan Lego Dalam Meningkatkan Kreativitas dan Tumbuh Kembang Anak. *Journal Children Education Research*, 1(1), 6–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.58477/cer.v1i1.271>.

- Marinda, L. (2020a). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116–152.
- Marinda, L. (2020b). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116–152.
- Negarawati, A. L. (2017). Bentuk Pengurangan Plot Dalam Ekranisasi Dari Anime ke Live Action Assassination Classroom. Janaru Saja: Jurnal Program Studi Sastra Jepang (Edisi Elektronik), 6(1), 25–36.
- Nugroho, A. (2023). Alih wahana novel ke film cinta laki-laki biasa karya Asma Nadia dan Guntur Soeharjanto. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 10–17.
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Arga, H. S. P. (2021). Penggunaan Metode Pembelajaran Guided Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-Unsur Intrinsik Dongeng di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 627–635.
- Prameswari, A. N., & Prawoto, E. C. (2025). Fungsi Wayang Kulit Lakon Tirta Perwitasari Oleh Dalang Ki Cahyo Kuntadi: Perspektif William R. Bascom. *Pena Literasi*, 8(1), 16–29.
- Propp, V. (2010). *Morphology of the folk tale* (Vol. 10). Univ of TX+ ORM.
- Rifda, A. (2023). Asal-Usul dan Filosofi Batik Parang Beserta 8 Jenis Motifnya. Gramedia.Com.
- Safitri, M. A., Langit, R. S., & Puspitoningrum, E. (2020). Analisis Unsur Ekstrinsik Nilai Moral Dan Nilai Kepercayaan Cerita Rakyat Asal Usul Banyuwangi Ditinjau Dari Kajian Sastra Anak. *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 4(2), 51–61.
- Salsabila, N., Mariah, R., Rohani, N. R., & Akmaliah, A. (2025). Aktan Dan Fungsional Dalam Novel Assalamu'alaikum Beijing Karya Asma Nadia : Sebuah Kajian Semiotika Naratif Greimas. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(2), 362–376. <https://doi.org/10.31943/bi.v10i2.1049>
- Sari, A. H. (2020). Studi Kasus Strategi Guru dalam Kegiatan Menggambar untuk Pengembangan Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 150–155. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.905>
- Sawita, N., & Sulistiyo, U. (2024). *A Systematic Review of Cultural Values in Indonesian Folklore: Preserving Local Wisdom through Educational*

Integration. PPSDP International Journal of Education, 3(2), 279–294.

<https://doi.org/https://doi.org/10.59175/pijed.v3i2.318>

Setiawati, R. R. (2017). Alih Wahana Novel Supernova Karya Dewi Lestari menjadi Film Supernova Karya Rizal Mantovani Kajian Model Pamusuk Eneste [Thesis, Universitas Negeri Makassar].

<http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/6173>

Sintarani, C., Wasino, W., Sarwi, S., Subali, B., & Widiarti, N. (2024). Efektivitas Media Diorama Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Kolaborasi, Dan Hasil Belajar Siswa Sd Periode 2019-2024. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 407–423.

<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19071>

Sońta, M. (2022). *Designing playful employee experience through serious play—reflections from pre-pandemic corporate learning events in Poland*. *Journal of Work-Applied Management*, 14(1), 126–144.

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

Zou, Y., Zhao, C., Childs, P., & Luh, D.-B. (2024). *Cross-cultural design in costume: case study on totemic symbols of China and Thailand*. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1–18.

Intelligentia - Dignitas