

ABSTRAK

Pada masa operasional anak usia 7-11 tahun perkembangan anak sedang berada dalam puncaknya, anak sudah mampu menyelesaikan berbagai tugas dan mampu mengatasi masalah yang diberikan, namun demikian belum cukup dewasa untuk dapat memetakan skala prioritas dan menyaring berbagai informasi yang diterima, sehingga memiliki kecenderungan mudah terpengaruh, terutama berkaitan dengan arus informasi yang berkembang pesat seiring dengan kemajuan perkembangan teknologi. Anak usia 7-11 tahun memiliki ketertarikan yang cukup besar terhadap Budaya luar melalui penggunaan gawai dalam kegiatan sehari-hari, serta memiliki ketertarikan yang minim untuk mengakses hal-hal yang berkaitan dengan Budaya nusantara atau hal-hal yang sifatnya tradisional. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan perancangan alat permainan edukatif yang mengusung unsur tradisional yang menarik untuk digunakan oleh anak usia 7-11 tahun, dalam hal ini struktur rumah Adat Sunda. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif melalui pendekatan studi kasus. Metode perancangan menggunakan UCD (*User-Centered Design*) agar dapat memenuhi persyaratan dan kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah desain alat permainan edukatif dengan implementasi struktur rumah Adat Sunda yang dapat menambah variasi kegiatan anak, memaksimalkan potensi yang dimiliki anak, serta melestarikan konsep tradisi yang ada di Sunda

Kata Kunci: Adat Sunda, Alat Permainan Edukatif, Rumah Adat