

PERANCANGAN MAINAN PUZZLE BERTEMA ALAT TRANSPORTASI UNTUK ANAK USIA 3—5 TAHUN

Gloria Armita Simamora¹, Hendro Aryanto²

^{1,2}Prodi Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
Email: gloriaarmita.20016@mhs.unesa.ac.id.

Abstrak

Perancangan mainan puzzle bertema alat transportasi untuk anak usia 3-5 tahun menggunakan media kayu memiliki potensi untuk menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya pengembangan mainan edukatif yang sesuai dengan perkembangan anak usia pra-sekolah untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan mengurangi efek samping kecanduan gadget. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pengembangan dengan melibatkan tahap-tahap identifikasi masalah, pengumpulan data melalui wawancara dan observasi, analisis data menggunakan pendekatan 5W1H, serta proses perancangan yang meliputi pencarian referensi visual, pemilihan warna berdasarkan observasi anak, dan pembuatan thumbnail melalui brainstorming dan desain pendukung lainnya.

Keywords: Perancangan Mainan; Puzzle; Anak Usia 3—5 Tahun; Alat Transportasi; Media Kayu

Abstract

The design of transportation-themed wooden puzzles for children aged 3-5 years has the potential to become an effective and engaging educational medium. The implications of this research highlight the importance of developing educational toys that align with the developmental stages of preschool children, supporting enjoyable learning while mitigating the adverse effects of gadget addiction. The research methodology employed is a development study involving stages such as problem identification, data collection through interviews and observations, data analysis using the 5W1H approach, and the design process, which includes visual reference search, color selection based on child observation, and thumbnail creation through brainstorming and other supportive designs.

Keywords: Designing Toys; Puzzles; Children Aged 3-5 Years; Transportation Themes; Wooden Materials

PENDAHULUAN

Perkembangan gadget sebagai perangkat komunikasi semakin pesat di Indonesia, dengan pengguna dari berbagai kalangan usia termasuk anak-anak sekolah dasar. Gadget awalnya hanya dimiliki oleh mereka yang berpenghasilan tinggi, tetapi sekarang dapat diakses oleh masyarakat berpenghasilan rendah (Hamdani et al., 2023). Banyak orang tua belum memahami pentingnya stimulasi dini dalam perkembangan anak prasekolah dan dampak signifikan pola asuh pada perkembangan anak hingga dewasa. Meski stimulasi dan kehadiran orang tua berdampak positif pada pertumbuhan anak, banyak orang tua yang lebih memilih membiarkan anak bermain gadget untuk menenangkan mereka (Latuheru et al., 2023).

Pendidikan anak usia dini, yang mencakup usia 3-6 tahun, adalah masa emas di mana potensi anak berkembang pesat. Setiap anak berkembang dengan cara yang unik (Naufal et al., 2024). Pada fase ini, koneksi emosional dengan orang tua atau pengasuh penting untuk membangun rasa percaya diri dan

kenyamanan emosional anak. Anak-anak belajar interaksi sosial dan keterampilan dasar sosialisasi, yang membentuk pola perilaku sosial di masa depan (Istianti, 2018), serta menyerap bahasa dengan cepat (Qori Fatima et al., 2019). Penggunaan gadget pada anak-anak dapat mengurangi interaksi sosial, mempengaruhi hubungan dengan orang tua, menyebabkan kebosanan, dan mengurangi kemampuan konsentrasi (Azro Hidayat et al., 2022).

Alternatif untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak adalah dengan bermain. Waktu bermain dan berbagai permainan penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak (Nurhayati et al., 2021). Salah satu permainan yang menarik adalah puzzle bertema transportasi, yang juga melibatkan orang tua, membantu interaksi anak dengan orang lain, dan mempererat hubungan orang tua-anak. Ide ini berasal dari program KKN WMK UNAIR, di mana brand Sunny Day dibentuk oleh mahasiswa UNESA dan UNAIR, bermitra dengan 4 Serangkai untuk belajar menjalankan bisnis mainan kayu.

Puzzle, yang terdiri dari potongan-potongan kecil yang harus disusun menjadi gambar atau pola tertentu, memberikan banyak manfaat bagi anak-anak, termasuk pengembangan keterampilan motorik halus, kerja sama, adaptasi sosial, dan kemandirian. Puzzle membantu koordinasi mata dan tangan, pemecahan masalah, motorik halus, dan pengelolaan emosi, menjadikannya aktivitas yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh (Nurwita, 2019).

Pengenalan alat transportasi pada anak usia dini penting untuk mengenalkan sarana transportasi, baik yang digerakkan manusia atau mesin. Transportasi, yang terbagi dalam kategori darat, laut, dan udara, memfasilitasi aktivitas sehari-hari. Pengenalan ini bisa dilakukan melalui media pembelajaran yang sesuai, seperti puzzle bertema alat transportasi, agar anak-anak memahami materi dengan mudah dan tetap bersemangat belajar. Pemahaman yang baik tentang berbagai jenis alat transportasi penting bagi anak-anak.

KERANGKA TEORETIS

Perancangan Terdahulu yang Relevan

Perancangan karya I Putu Giri Sadhana (2022) yang berjudul “Perancangan Puzzle untuk Menanamkan Nilai Kebhinekaan pada Anak Usia 6—10 Tahun”. Puzzle ini memiliki 6 sisi kubus, masing-masing menggunakan gambar yang berbeda-beda. Ukurannya telah disesuaikan dengan ukuran tangan anak-anak, yang didapatkan dari hasil observasi. Dengan demikian, ukurannya tidak akan menjadi terlalu besar atau terlalu kecil. Perihal berat dari puzzle juga telah dipertimbangkan sebelumnya.

Perancangan mainan anak memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran dan perkembangan anak. Namun, perlu terus dilakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan efektivitas, ketersediaan, dan aksesibilitas mainan anak untuk berbagai kebutuhan pembelajaran dan pengembangan anak.

Warna

Menurut Pujiriyanto (2005: 43-46) warna merupakan aspek pertama yang menarik perhatian seseorang, termasuk dalam sebuah desain grafis. Kehadiran warna menjadi elemen yang krusial dalam ilustrasi desain grafis karena memiliki dampak psikologis yang signifikan bagi individu yang melihatnya. Warna memiliki kemampuan untuk memberikan sugesti yang kuat kepada manusia, serta mengirimkan pesan yang dalam dan mendalam. Penggunaan warna dalam desain grafis dapat menarik perhatian lebih efektif daripada desain hitam-putih, dan memberikan kesan psikologis yang berbeda-beda.

Tipografi

Tipografi merupakan sebuah sumber belajar yang menyediakan informasi tentang huruf dan tipografi sebagai alat komunikasi dan pesan. Dalam pembelajaran, tujuan-tujuan ini dijabarkan menjadi keterampilan akhir yang ingin dicapai serta indikator-indikatornya (Iswanto, 2023). Menurut Anggraini & Nathalia (2015), tipografi adalah penelitian tentang elemen-elemen grafis pada lembar halaman dalam desain komunikasi visual. Tipografi berfungsi sebagai strategi dan alat yang melibatkan teknik penataan layout, dimensi, ukuran, dan karakter huruf.

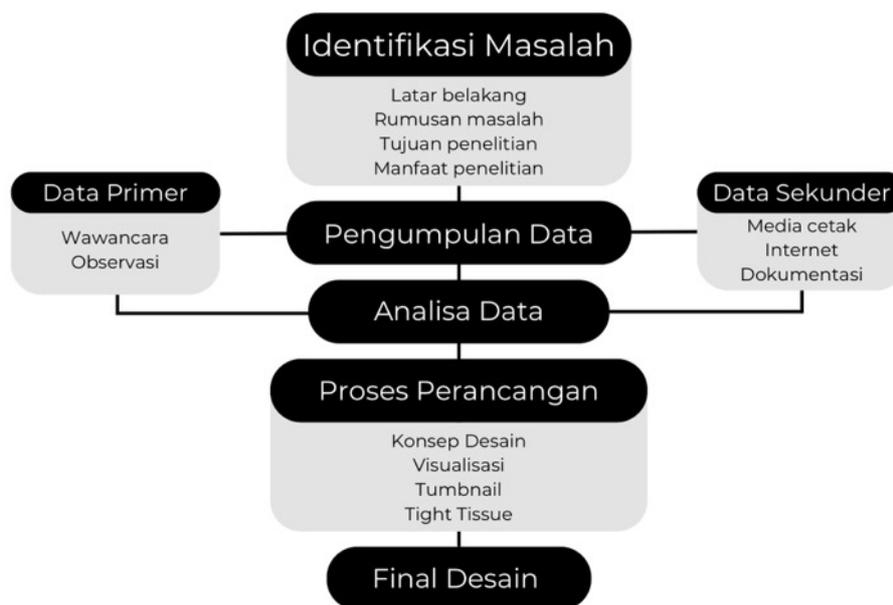
Ilustrasi

Ilustrasi adalah bentuk seni visual yang bertujuan untuk menjelaskan atau menggambarkan suatu konsep atau gagasan. Penggunaan ilustrasi bertujuan untuk menggambarkan istilah atau konsep tertentu melalui gambar yang sesuai dengan tema yang telah ditetapkan (Lanisi et al., 2021). Ilustrasi merujuk pada representasi visual berupa gambar, lukisan, atau karya seni cetak yang bertujuan sebagai penjelasan visual dari suatu teks, ide, atau proses tertentu. Ilustrasi ini didesain untuk dimasukkan dalam berbagai jenis media terbitan seperti majalah, buku, poster, dan berbagai karya desain grafis lainnya.

METODE PERANCANGAN

Data yang diperlukan untuk perancangan ini dibagi menjadi dua, yaitu: primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan anak usia 3-5 tahun dan tenaga pengajar yang berada di TK Labscholl UNESA Ketintang. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui buku dan internet. Perancangan ini menggunakan metode 5W1H dalam pengolahan data yang merupakan pengembangan dari wawancara dan observasi untuk pengumpulan data primer. Metode 5W1H adalah singkatan dari enam kata tanya, yaitu What, Why, Where, When, Who, dan How. Pertanyaan-pertanyaan ini digunakan sebagai alat untuk menggali informasi secara lebih mendalam.

Produk ini didesain menarik dan sesuai dengan perkembangan anak usia 3-5 tahun. Terdiri dari berbagai macam kendaraan udara, air, dan darat yang dapat dirakit atau dimainkan secara mandiri. Mainan dilengkapi dengan informasi pendukung yang sederhana untuk membantu anak memahami jenis-jenis kendaraan tersebut. Strategi pengenalan serta pemasaran menggunakan platform online, toko mainan, dan media sosial diterapkan untuk menjangkau orang tua yang peduli dengan pengembangan anak. Orang tua juga diberikan panduan penggunaan serta informasi tentang manfaat bermain dengan mainan ini dalam mengurangi ketergantungan anak pada gadget.



Gambar 1. Skmatika perancangan

(Sumber : Simamora, 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Data

Labschool UNESA, yang merupakan hasil lanjutan dari PPSP IKIP Surabaya, didirikan pada tahun 1972 dan pada tahun 1989 pengelolaannya dialihkan ke Diknas Provinsi Jawa Timur. Yayasan Dharma UNESA mendirikan Labschool UNESA untuk memperluas dan meningkatkan kualitas pendidikan, meliputi jenjang dari Play Group hingga SMP dan fasilitas Child Care. Lokasi TK Labschool UNESA 1 yang berada di kompleks kampus UNESA menawarkan lingkungan yang aman dengan lalu lintas kendaraan yang minim, memberikan tempat yang ideal untuk pendidikan anak usia dini. Sekolah ini mengimplementasikan Kurikulum Merdeka PAUD sesuai dengan Permendikbud Ristek Nomor 7 Tahun 2022 dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran.

Visi KB-TK Labschool UNESA adalah menjadi pusat motivasi dan pengembangan pendidikan usia dini yang berfokus pada nilai-nilai moral dan spiritual, serta mengintegrasikan pendidikan dengan nilai-nilai keagamaan. Mereka bertujuan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkontribusi bagi Indonesia. Dalam fasilitas bermain, TK Paud Labschool UNESA menyediakan berbagai media yang mendukung perkembangan anak usia 3-5 tahun. Buku cerita yang disediakan mengembangkan literasi, imajinasi, kreativitas, serta memperluas kosakata dan pemahaman anak. Permainan balok kayu membantu meningkatkan kemampuan motorik halus, kognitif, dan kreativitas anak, dengan sifat tahan banting yang ideal untuk permainan. Miniatur yang tersedia membantu pengembangan kognitif, motorik, dan bahasa, serta merangsang imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir abstrak anak. Secara keseluruhan, TK Paud Labschool UNESA menyediakan lingkungan pendidikan yang holistik dengan kombinasi pendidikan formal, nilai-nilai moral dan spiritual, serta fasilitas bermain yang dirancang untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak.

Analisis Data

Dalam perancangan desain mainan anak bertema kendaraan perlu menggunakan metode analisis data 5W1H sebagai pedoman dalam mengoptimalkan perancangan:

1. Who (Siapa)

Peserta observasi meliputi anak-anak usia 3-5 tahun TK Labschool UNESA 1 Ketintang yang secara aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan mainan ini, serta guru pendidikan di TK Labschool UNESA 1 yang memberikan masukan dan pengamatan terhadap tanggapan anak-anak terhadap mainan tersebut.

2. What (Apa)

Desain mainan berupa puzzle bertema alat transportasi dipilih dikarenakan kurangnya mainan edukasi bertema alat transportasi yang mendukung pembelajaran. Puzzle ini didesain untuk membantu anak-anak mengenal berbagai jenis kendaraan, seperti mobil, truk, pesawat, dan lain sebagainya.

3. When (Kapan)

Hasil dari perancangan desain ini akan dijual belikan untuk anak-anak usia 3-5 tahun dengan target pasar orang tua dan sekolah sebagai media pembelajaran.

4. Where (Di mana)

Pemasaran dari permainan puzzle Vehicle World ini akan aktif dipasarkan secara online melalui media sosial berupa Instagram dan YouTube yang dapat dijangkau melalui akses internet.

5. Why (Kenapa)

Anak usia 3--5 tahun perlu mainan puzzle bertema alat transportasi karena membantu pengembangan kognitif mereka, memperluas pengetahuan tentang dunia di sekitar mereka, merangsang sensorik dan motorik halus, memfasilitasi interaksi sosial, dan menyediakan pendidikan yang menyenangkan melalui pembelajaran sambil bermain. Kurangnya media pembelajaran bertema transportasi menunjukkan perlunya permainan yang dapat menarik minat anak untuk belajar sambil bermain.

6. How (Bagaimana)

Dalam proses perancangan desain mainan puzzle Vehicle World membutuhkan strategi kreatif untuk membuat mainan yang sesuai dengan kebutuhan anak usia 3-5 tahun. Hasil dari perancangan desain puzzle Vehicle World ini akan diterapkan pada media kayu dan duplex. Didukung juga dengan media pendukung seperti stiker, poster, dan x-banner.

Strategi Kreatif

Dalam perancangan desain mainan puzzle untuk anak usia 3-5 tahun, unsur ikonik utama adalah ilustrasi transportasi yang terbagi menjadi tiga kategori: darat, udara, dan laut. Setiap kategori mewakili empat jenis transportasi yang berbeda, seperti bus, pemadam kebakaran, kereta api, dan ambulans untuk transportasi darat; balon udara, pesawat penumpang, pesawat tempur, dan helikopter untuk transportasi udara; serta kapal layar, perahu, kapal selam, dan speed boat untuk transportasi laut. Desain ini didukung

oleh alas permainan dengan ilustrasi pendukung yang memberikan informasi terkait alat transportasi dalam kehidupan sehari-hari, membantu anak-anak mengenali dan memahami berbagai jenis transportasi serta fungsinya.



Gambar 2. Refrensi mainan lain

(Sumber: Simamora, 2024)

Penggunaan warna dalam mainan puzzle ini mengikuti preferensi anak usia 3-5 tahun, yang menyukai warna-warna cerah dan menarik seperti merah muda, ungu, biru, dan hijau. Warna-warna ini dirancang untuk meningkatkan kesenangan dan minat anak dalam bermain dan belajar.



Gambar 3. Observasi warna yang disukai anak 3-5 tahun

(Sumber: Simamora, 2024)

Tipe huruf yang digunakan adalah font sans serif Montserrat, yang memberikan kesan modern, keterbacaan yang baik, dan karakter yang tegas, sehingga mendukung anak yang sedang belajar membaca dan berpikir logis.



Gambar 4. Font Montserrat

(Sumber: Simamora, 2024)

Gaya penampilan grafis menggunakan desain kartun, yang cocok untuk meningkatkan keterampilan berpikir, imajinasi, keterbacaan, serta keterampilan motorik, sosial, dan emosional anak. Target audiens permainan puzzle ini adalah anak usia 3--5 tahun tanpa batasan jenis kelamin, dengan orang tua sebagai pembeli utama, dan juga tenaga pengajar prasekolah. Desain ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan dan edukatif, memperkenalkan anak-anak pada berbagai alat transportasi, dan mendukung perkembangan motorik serta kognitif mereka.



Gambar 4. Contoh desain kartun

(Sumber: Simamora, 2024)

Visualisasi Karya

Sketsa ini bertujuan untuk menggambarkan konsep dasar dan membantu dalam mengembangkan mainan yang aman, menarik, dan edukatif bagi anak umur 3-5 tahun.

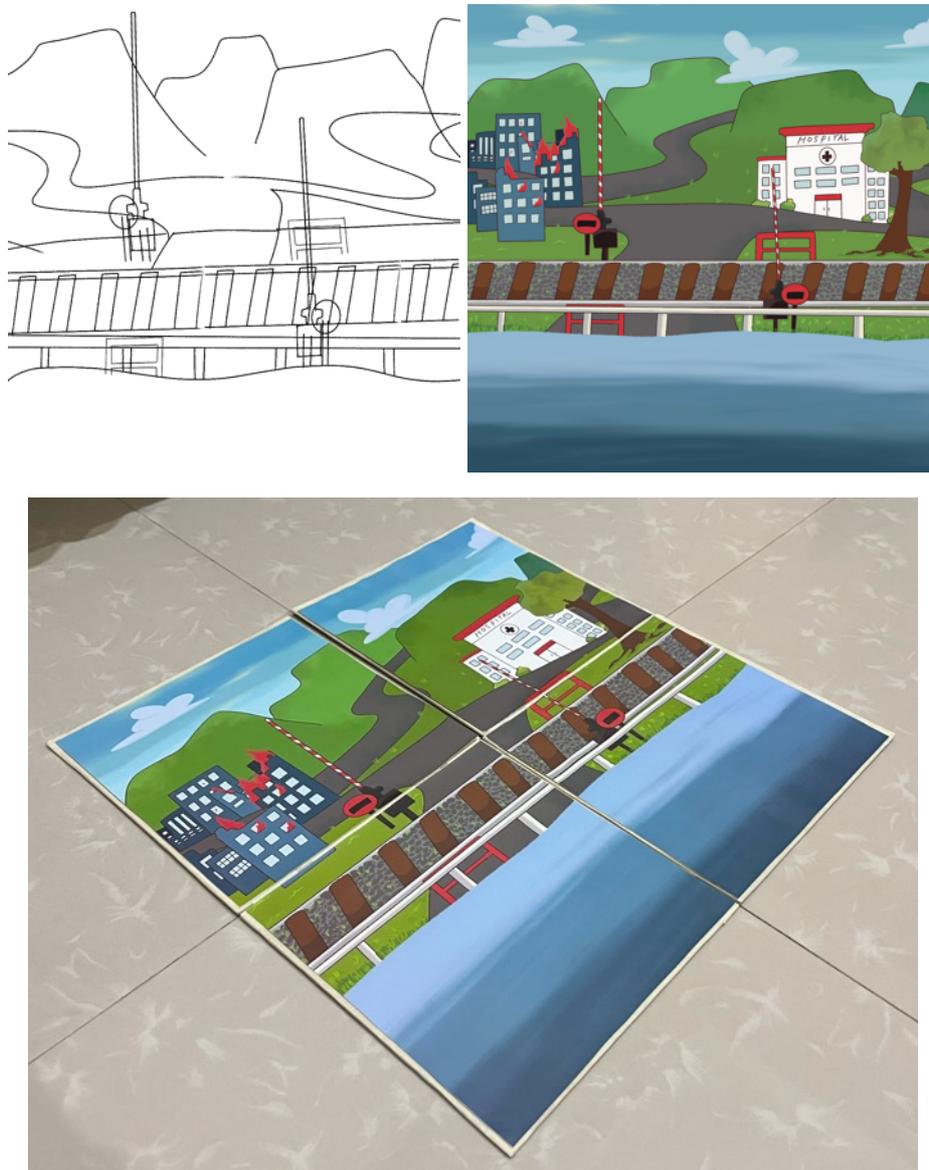


Gambar 5. Sketsa, hasil akhir transportasi dan penerapan pada media kayu

(Sumber: Simamora, 2024)

Hasil sketsa terpilih yang menggambarkan transportasi udara, air, dan darat dipilih karena representatif menggambarkan berbagai jenis transportasi yang berbeda, mencakup segmen penting dari tema yang diinginkan. Sketsa ini dipilih karena kemampuannya untuk dengan jelas memvisualisasikan konsep secara sederhana, namun efektif, memungkinkan untuk pemahaman yang cepat dan mudah oleh anak usia 3-5 tahun.

Dari berbagai jenis transportasi dipilahlah transportasi darat diwakili oleh bus, mobil pemadam kebakaran, kereta api, dan ambulans. Transportasi udara diwakili oleh balon udara, pesawat penumpang, pesawat tempur, dan helikopter, sedangkan transportasi laut diwakili oleh kapal layar, perahu, kapal selam, dan speed boat.



Gambar 6. Sketsa, hasil akhir alas permainan dan penerapan pada media duplex

(Sumber: Simamora, 2024)

Desain alas bermain ini dipilih karena desainnya yang mendukung tema utama produk, yakni mainan puzzle anak untuk usia 3-5 tahun. Desain tersebut telah dipertimbangkan untuk memperkuat kesan dan konsistensi dengan tema transportasi, sehingga menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan bagi anak-anak. Dengan demikian, desain yang dipilih diharapkan dapat memberikan tambahan nilai estetika dan memperkaya pengalaman bermain anak-anak.

Media pendukung kemasan berperan penting dalam penjualan puzzle kayu untuk anak usia 3-5 tahun bertema alat transportasi dengan menarik perhatian konsumen, memberikan informasi produk, meningkatkan daya tarik, dan melindungi produk selama pengiriman dan penyimpanan. Didalam kemasan terdapat media pendukung lain seperti cara bermain, mini game, stiker, dan keterangan kendaraan.



Gambar 7. Kemasan permainan

(Sumber: Simamora, 2024)

Pin yang dirancang dengan motif alat transportasi dapat digunakan sebagai hadiah tambahan atau aksesoris yang menyenangkan yang bisa ditempelkan pada pakaian atau tas anak-anak.



Gambar 8. Pin

(Sumber: Simamora, 2024)

Stiker dapat memberikan tambahan visual yang menarik bagi anak-anak, menjadikan setiap potongan puzzle lebih menarik dan berwarna. Selain itu, stiker juga bisa digunakan sebagai alat untuk membantu mengenali dan membedakan setiap potongan puzzle, mempermudah anak-anak dalam merangkai gambar-gambar alat transportasi yang sesuai.



Gambar 9. Stiker

(Sumber: Simamora, 2024)

Hadiah tambahan yang bermanfaat dan mendukung konsep keseluruhan produk yang ramah lingkungan. *Tumbler* yang dirancang dengan gambar-gambar alat transportasi yang sama dengan tema *puzzle* bisa menjadi tambahan yang kreatif dan bermanfaat bagi anak-anak dan orang tua. Selain itu, penggunaan *tumbler* juga dapat mengajarkan anak-anak tentang pentingnya menjaga lingkungan dengan mengurangi penggunaan botol plastik sekali pakai.



Gambar 10. *Tumbler*

(Sumber: Simamora, 2024)

Sebagai alat untuk memberikan informasi tambahan kepada orang tua tentang keunggulan dan manfaat produk. Brosur dapat digunakan untuk menjelaskan detail tentang cara bermain, manfaat pengembangan keterampilan motorik dan kognitif anak, serta nilai edukatif dari tema alat transportasi.



Gambar 10. Brosur

(Sumber: Simamora, 2024)

X-banner adalah sebagai alat promosi yang menarik perhatian di lokasi pameran. *X-banner* berperan sebagai alat visual yang efektif untuk memperkenalkan produk kepada calon pembeli dan meningkatkan kesadaran mereka tentang produk tersebut.



Gambar 11. *X-banner*

(Sumber: Simamora, 2024)

Gantungan kunci memiliki peran penting sebagai media pendukung dalam permainan puzzle bertema alat transportasi. Sebagai aksesoris yang sering digunakan, gantungan kunci dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkenalkan dan memperkuat tema permainan.



Gambar 12. Gantungan kunci

(Sumber: Simamora, 2024)

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Proses perancangan mainan puzzle bertema alat transportasi untuk anak usia 3-5 tahun melibatkan beberapa tahapan penting. Tahap awal mencakup pengumpulan data melalui wawancara dan observasi terhadap anak-anak dan tenaga pengajar di TK Lab School UNESA. Analisis data dilakukan dengan pendekatan 5W1H untuk memahami kebutuhan pembelajaran anak-anak. Konsep perancangan fokus pada penggunaan berbagai jenis transportasi sebagai media pembelajaran. Referensi visual dicari dari transportasi nyata dan ilustrasi permainan lain, serta pemilihan warna didasarkan pada preferensi anak-anak. Proses ini juga melibatkan pembuatan thumbnail sebagai gambaran awal produk untuk evaluasi dan komunikasi tim desain. Seluruh tahapan ini dilakukan secara cermat dan teliti untuk menghasilkan produk puzzle yang menarik, sesuai dengan minat anak, dan mendukung pembelajaran mereka secara efektif.

Saran

Setelah mengemukakan beberapa kesimpulan dari keseluruhan isi tugas akhir ini, maka dapat dikemukakan saran-saran kepada perancangan kedepannya untuk meningkatkan variasi dan daya tarik produk mainan anak usia 3-5 tahun bertemakan alat transportasi, disarankan untuk melakukan diversifikasi jenis transportasi, mengintegrasikan teknologi edukatif, mengadopsi konsep ramah lingkungan, berkolaborasi dengan karakter populer, mengembangkan level keterampilan, dan mengusung inovasi dalam desain.

REFERENSI

- Azro Hidayat, B., Khoiriyah Maha, I., Hasanah Turnip, R., Yusril Bahri, S., (2022). Dampak Gadget Terhadap Anak. Ilmu Kesehatan Masyarakat & Kesehatan Masyarakat. *Journal of Cahaya Mandalika*, 2(1), 211–217.
- Hamdani, M. (2023). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Bale Riset Rinjani JR-PAUD: Jurnal Rinjani Pendidikan Anak Usia Dini. In *Jurnal Rinjani Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 1, Issue 03). <https://jurnalrinjanipendidikan.com/index.php/JR-PAUD>
- Istianti, T. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v6i1.10515>
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Lanisi, L., Seni Rupa, J., & Bahasa dan Seni, F. (2021). Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Karakter Berbasis Lingkungan di SMPN 14 Gresik. In *Jurnal Seni Rupa* (Vol. 9, Issue 2). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/va>
- Latuheru, G., Kambodji, J., & Mailoa, J. (2023). Edukasi “Menjadi Orang Tua Hebat di Era Gadget” pada Yayasan Ciarylene. *Jurnal Locus Penelitian Dan Pengabdian*, 2(4). <https://doi.org/10.58344/locus.v2i4.997>

- Naufal Hafizh Basuki., & Hafizh Heryanto. (2024). Efektivitas Penggunaan Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Pragmatik* 2(1), 3026–4367. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i1.385>
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Generasi Emas *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1*
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 3 Nomor 4
- Qori Fatima, W., Khairunisa, L., Chandra Priatna, D., Prihatminingtyas, B., & Tribhuwana Tungadewi Malang, U. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game Pada Panti Asuhan Al Maun Di Desa Ngajum. *Seminar Nasional Sistem Informasi*.
- Anggraini S., Lia dan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia