

PERANCANGAN PUZZLE HORIZON BLOCKS SURABAYA HERITAGE UNTUK MENGENALKAN BANGUNAN BERSEJARAH DI SURABAYA UNTUK ANAK SD KELAS 1—3

Pramita Sekar Hapsari¹, Asidigisianti Surya Patria²

¹Prodi Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
email: pramitasekar.20014@mhs.unesa.ac.id.

²Prodi Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
email: asidigisiantipatria@unesa.ac.id

Abstrak

Semakin berkembangnya zaman serta kemajuan teknologi dapat mempengaruhi proses pembelajaran pada anak-anak dengan berbagai dampak yang positif maupun negative. Kurangnya minat anak-anak pada mata pembelajaran sejarah, merupakan salah satu problematika yang marak terjadi pada beberapa sekolah saat ini. Dengan kurangnya inovasi maupun gebrakan baru yang dapat meningkatkan minat baca maupun keaktifan dan kreativitas dalam proses pembelajaran menjadi salah satu factor, dimana anak tidak bisa fokus pada apa yang diajarkan dan tidak dapat menangkap apa yang disampaikan dengan baik. Perancangan media edukasi alternatif berupa “Puzzle Horizon Blocks Surabaya Heritage”. Menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama pada pembahasan sejarah. Kepada anak-anak Sekolah Dasar dengan rentang usia 6-8 tahun. Dengan mengambil 16 bangunan bersejarah di Surabaya yang lumayan iconic, ditambah dengan booklet, infografis, serta stop motion sebagai media pendukung pada perancangan. Dengan desain yang menarik dan penulisan yang mudah dimengerti oleh anak-anak.

Keywords: Peninggalan Surabaya; Mainan edukasi; Balok Susun; Bangunan.

Abstract

The development of the times and advances in technology can influence the learning process in children with various positive and negative impacts. The lack of children's interest in history subjects is one of the problems that often occurs in several schools today. The lack of innovation or new breakthroughs that can increase interest in reading as well as activity and creativity in the learning process is one of the factors, where children cannot focus on what is being taught and cannot grasp what is being taught well. Design of alternative educational media in the form of "Puzzle Horizon Blocks Surabaya Heritage". This is an effort to increase the effectiveness of learning, especially in discussing history. For elementary school children aged 6-8 years. By taking 16 historic buildings in Surabaya which are quite iconic, adding booklets, infographics and stop motion as supporting media for the design. With an attractive design and writing that is easy for children to understand.

Keywords: Surabaya Heritage; educational toys; Puzzle; Building

PENDAHULUAN

Kurangnya pengetahuan umum pada anak sekolah akibat tren yang ada di sosial media dan krisis literasi, merupakan polemik yang terjadi saat ini. Dimana kondisi ini merupakan salah satu sebab dan akibat dari perkembangan teknologi dan modernisasi, yang memberikan dampak baik maupun buruk. Oleh karena itu diperlukan tindakan konkret dari semua pihak terkait seperti halnya menteri pendidikan, tenaga didik, maupun seluruh masyarakat untuk merestorasi nilai pengetahuan umum, memperkuat literasi, dan membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kritis yang diperlukan untuk menghadapi kompleksitas dunia modern. (Rahmah, 2024)

Pendidikan atau edukasi menjadi hal yang memang seharusnya terus digaungkan tak terkecuali dalam aspek sejarah sekalipun. Mirisnya anak-anak saat ini kerap menyepelekan pembelajaran sejarah, mereka hanya sekilas dan sepintas membaca tentang sejarah Indonesia tanpa memaknai apa yang terkandung di dalam pelajaran sejarah tersebut. (Prasetyo, 2023)

Kesulitan yang dirasakan oleh guru-guru pada pembelajaran kurikulum 2013 adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, terutama pada siswa sekolah dasar. Minimnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran berlangsung kurang maksimal. Sebagai salah satu upaya untuk mengatasi hal tersebut, pada proses pembelajaran dapat menggunakan media alternatif berupa mainan puzzle, yang terbukti mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa., (I, 2019)

Puzzle merupakan sebuah permainan yang dianjurkan digunakan pada masa tumbuh kembang anak, terutama pada masa prasekolah maupun tingkat sekolah dasar. Karena permainan puzzle dapat merangsang sebuah perkembangan otak, terlebih pada otak kiri. Dapat juga mengembangkan kemampuan kognitif, berpikir kritis, maupun penyelesaian masalah yang cukup rumit. (Nabila, 2021).

Pada penelitian kali ini fokus pengembangan dan implementasi berpusat pada puzzle kayu sebagai permainan edukatif, yang mengenalkan peninggalan sejarah melalui replika bangunan yang ada di Surabaya. Ditujukan untuk anak usia 6-8 tahun. Perancangan akan dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa aspek yakni; desain yang disesuaikan dengan kebutuhan anak SD, tingkat kesulitan yang tepat, tema yang menarik namun tetap berbobot sebagai media pembelajaran. Analisis dalam penelitian ini akan diukur dari hasil belajar dan responsibilitas siswa SD Kelas 1-3 di Surabaya.

KERANGKA TEORETIS

Dalam perancangan “*puzzle horizon blocks*” tidak hanya berupa potongan kayu, namun juga dilengkapi dengan booklet sebagai media pendukung dalam pembelajaran. Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Fitria Jannahtul Nizam dan Sukmawati dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Booklet untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa di Sekolah Dasar Kelas V, Tahun 2022” menjelaskan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar tanpa media dan hasil belajar dengan menggunakan media dari data pretest dan posttest yang telah dilakukan. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media booklet digital sangat berpengaruh dengan peningkatan keterampilan menulis siswa. Dijelaskan juga bahwa booklet atau juga buku panduan dalam permainan puzzle, berguna untuk memudahkan pengguna dalam mempelajari serta memahami tata cara maupun alur dalam permainan puzzle (Santika, 2022).

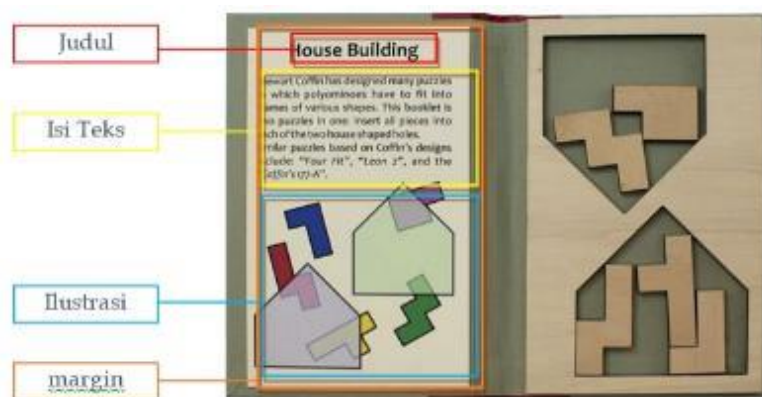
Media permainan puzzle merupakan aktivitas membongkar dan menata kembali kepingan – kepingan (Permata Rista Dwi 2020). Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh Khasanah, S.K. pada artikelnya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kecamatan Jati Kabupaten Kudus. IAIN KUDUS tahun 2021” termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Ketidaktahuan mengenai sejarah akan menimbulkan pemahaman bahwa bangunan bersejarah tidak perlu di lestarikan, dan hanya menganggapnya sebagai sebuah bangunan tua yang tidak layak ada. Maka dengan itu diperlukannya alternatif lain guna meningkatkan minat pemahaman anak-anak SD Kelas 1-3 dalam mengenal sejarah. Tanpa harus membaca banyak kalimat yang membosankan yang dikemas dengan menarik dalam sebuah booklet, namun ada juga permainan berupa puzzle yang dapat menarik fokus mereka ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Sehingga informasi yang diberikan dapat lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh anak-anak usia 6—8 tahun. Puzzle dirancang sedemikian rupa hampir menyamai bentuk aslinya yang ada dalam dokumentasi foto baik secara langsung maupun melalui pencarian google agar tidak ada miss informasi.

1. Booklet

1.1 Proporsi

Keseimbangan pada pembahasan yang akan diinformasikan antara materi atau *topic* utama dengan informasi tambahan.



Gambar 1 Contoh Proporsionalitas pada Booklet
(Sumber: designtemplateplace.com)

1.2 Layout

Layout dalam booklet berfungsi pada alur bacaan yang runtut. Agar mudah dibaca dan dipahami oleh audience. Unsur-unsur layout yang tertera dalam booklet, yakni:

- Ilustrasi, pada perancangan ini diterapkan pada buku panduan/booklet, Desain kemasan, Desain media promosi (kartu nama). Ilustrasi, dapat diartikan sebagai representasi dari sebuah bentuk. Contoh ilustrasi yang akan digunakan pada penelitian ini;



Gambar 2. Contoh Ilustrasi pada Booklet
(Sumber: puzzlemaster.ca)

- b) Tipografi, merupakan sebuah ilmu penggabungan teks yang dimana hasil dari teks tersebut diharapkan memiliki nilai guna informatif dan estetik namun tetap dapat mudah dibaca dan disampaikan. Berdasarkan pada (Iswanto, 2023).
- c) Margin, Jarak antara isi konten dengan element-element lainnya. Antara tulisan dengan gambar dan nomor halaman harus memiliki jarak yang sesuai, agar keterbacaan lebih nyaman dan teratur. Selain keterbacaan margin dalam desain layout juga berpengaruh pada keestetikan karya.

2. Material

Material menggunakan bahan yang ramah lingkungan dan aman untuk anak-anak.

3.1 Kayu

Sejak zaman dahulu digunakan sebagai bahan utama dalam pembuatan mebel atau perabotan rumah. Karena sifatnya yang fleksibel dengan beragam jenis yang berbeda, kayu juga seringkali digunakan untuk bahan baku kerajinan dan permainan. (coating, 2023).

- a) Kayu Pinus, memiliki warna yang cerah cenderung putih kekuningan, dengan tekstur yang lunak dan mudah dibentuk. Memiliki masa yang cukup ringan namun tetap solid.
- b) Kayu Balsa, tidak jauh berbeda dengan Pinus, warna pada kayu Balsa biasanya lebih cerah atau lebih putih. Seratnya juga lebih halus dan ringan dibandingkan dengan pinus. Namun cukup kokoh sebagai bahan baku puzzle, dan cukup fleksibel untuk dibentuk.



Gambar 3 Contoh kayu yang akan digunakan
(Sumber: id.shopee.ee)

3.2 Cat

Menggunakan cat berbahan dasar air akan lebih mudah menyerap pada media kayu dan tidak mudah transform. Apabila terkena kulit juga lebih mudah dibersihkan. Perancangan menggunakan cat bioduco dengan formulasi khusus bahan *water based pigment index light fastness* tinggi yang tidak beracun, tidak berbau, aman dan ramah lingkungan serta tahan cuaca dan sinar matahari. Sangat cocok untuk digunakan pada furniture yang erat kaitannya dengan anak. (BioIndustries)

3.3 Media Cetak

Perancangan puzzle menggunakan media pendukung seperti; booklet, alas permainan, desain kemasan, merchandise. Dengan 3 material sebagai media cetaknya, yakni;

- a) Material kertas menggunakan kertas Art Paper GSM 180-310 dengan berbagai ukuran, serta kertas bontax dan DTF sebagai media cetak sticker.
- b) Kain satin sebagai alas permainan dengan ukuran 50 x 75 cm
- c) Gantungan kunci akrilik

METODE PERANCANGAN

Perancangan dimulai dari bulan februari – juni 2024. Dimulai dari penentuan ide, pengumpulan data, perancangan desain, pemilihan material, pengerjaan, uji coba prototype, finishing, lalu kemudian launching yang dimana pada perancangan kali ini berupa pameran. Penentuan ide berdasarkan pada latar belakang yang telah disebutkan bahwa “kurangnya minat anak didik masa kini dalam mempelajari sejarah yang tertulis di buku”, maka dari itu dibuatlah media alternatif pembelajaran berupa puzzle sebagai mainan edukasi.

Dalam tahap analisis data, perancangan “puzzle horizon blocks Surabaya heritage” menggunakan metode 5W 1H (What, Who, When, Where, How). Guna menyelesaikan dan menjawab permasalahan yang ada. Dengan pengumpulan data melalui jurnal-jurnal yang sudah ada sebelumnya sebagai data sekunder, dan untuk pengumpulan data primer dilakukan di SDN Mojo 3 Surabaya lebih tepatnya di kelas 1-3. Data primer yang diambil berupa wawancara dengan tenaga pendidik, observasi kegiatan murid di kelas dengan membawa prototype rancangan produk, dan kuesioner mengenai desain produk yang dibagikan melalui g-form.

Konsep desain produk berfokus pada visualisasi yang disesuaikan dengan minat target pasar, yang perlu ditekankan pada produk. Selain halnya bentuk puzzle, juga terdapat pada buku media pendukungnya yang berupa; buku panduan / booklet, stop motion, beserta desain kemasan dengan merek produk “Horizon Blocks Surabaya Heritage”. Baik dalam pewarnaan, kejelasan informasi yang ingin disampaikan maupun cara bermain dan penyusunan kalimat yang baik. Dengan konsep desain yang menarik dan mudah dipahami ketika digunakan namun tetap aman ketika di distribusikan.

Dalam pemilihan material, tentu saja mempertimbangkan target audience. Dengan memilih bahan-bahan yang ramah lingkungan serta aman jika digunakan oleh anak-anak. Terdapat 3 material utama dalam perancangan, yakni; potongan kayu (puzzle), pewarna, dan kertas. Sedangkan untuk proses pengerjaannya sendiri memakan waktu antara 2-3 bulan lamanya. 1 bulan untuk uji coba sampai finishing, hingga produk siap dipasarkan.

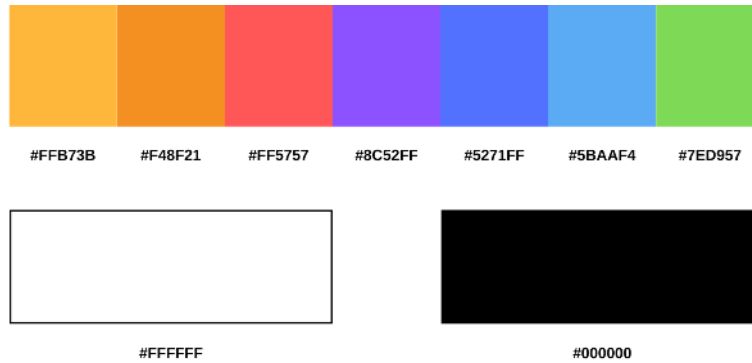
HASIL DAN PEMBAHASAN

pembelajaran mengenai sejarah terasa membosankan bagi sebagian besar anak. Apalagi bagi anak Sekolah Dasar, dimana bagi mereka waktu lebih banyak dihabiskan untuk bermain dibandingkan belajar. Oleh karena itu perancangan ini ditujukan untuk membuat alternatif media belajar bagi anak SD, dengan menggunakan media puzzle kayu yang tentunya aman bagi mereka. Ditambahkan beberapa hal menarik lainnya, seperti halnya gambar ilustrasi yang menarik dan warna serta bentuk yang beragam. Selain puzzle kayu, juga ada booklet atau buku panduan, alas petunjuk, maupun video tutorial. Yang dapat digunakan untuk mempermudah bermain puzzle. Selain belajar melalui puzzle anak juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir, bersosialisasi, serta memecahkan masalah dengan baik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan beberapa informasi menarik. Salah satunya, belum ada media alternatif berupa puzzle yang memiliki 1 konsep tersendiri seperti halnya puzzle bangunan bersejarah. Rata-rata puzzle blocks yang beredar hanya memberikan bentuk-bentuk yang *basic* (bentuk sederhana dari sebuah rumah, istana, mobil) tanpa adanya arahan tertentu. Dan lebih banyak bentuk puzzle berupa lego maupun puzzle jigsaw. Dengan adanya puzzle horizon blocks beserta buku panduan dan alasnya. Hasil data pada penelitian dengan 68 responden anak SD dari kelas 1-3 75% dari mereka, lebih bisa *focus* dalam menangkap apa yang disampaikan. Baik dari cara bermain, bentuk potongan puzzle yang disesuaikan dan digunakan, nama-nama bangunan pada bentuk akhir puzzle.

Dalam perancangan puzzle horizon blocks mengambil tema bangunan bersejarah di Surabaya,

dengan cara bermain disusun secara mendatar. Warna yang digunakan merupakan warna primer dan sekunder berdasarkan dari hasil observasi yang menyatakan mengenai kegemaran dan warna favorit yang menarik bagi anak-anak.



Gambar 4 Kode Warna yang digunakan pada Perancangan Produk
(Sumber: Hapsari, 2024)

Sedangkan untuk pemilihan tipografi yang digunakan, tertuju pada jenis-jenis font sans serif. Yang memiliki karakteristik ujung tumpul, memiliki tampilan yang bersih dan modern, tanpa ornamen tambahan. Sans-serif memberikan kesan yang lebih bersahaja, sederhana, dan kontemporer. Beberapa font sans-serif yang terkenal adalah Helvetica, Arial, dan Futura. (corongnusanantara, 2023)



Gambar 5 Tipografi yang digunakan pada Perancangan Produk
(Sumber: www.behance.net)

1. Referensi

Referensi ilustrasi bentuk bangunan didapatkan dari foto atau dokumentasi bangunan aslinya yang masih ada. Kemudian diimplementasikan pada potongan-potongan puzzle dengan bentuk dasar puzzle (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga, dan trapezium) hingga membentuk satu kesatuan bentuk bangunan yang dimaksud.

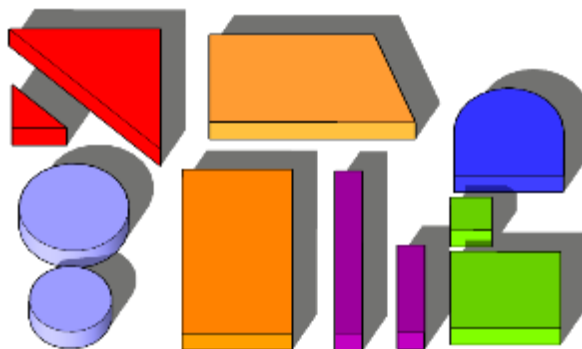


Gambar 6 Referensi perancangan pada bentuk produk
(Sumber: id.pinterest.com)

2. Desain Puzzle

Dengan 7 jenis bentuk dan 10 potongan yang berbeda ukuran serta warna, rinciannya:

- | | |
|---|--|
| a) Segitiga: Merah, 2x2 cm dan 5,5x5,5 cm | f) Balok Pendek: Ungu, 4x1 cm. |
| b) Lingkaran: Biru muda, D 2,5cm dan 3,5 cm | g) Busur: Biru, 4x3cm dengan lengkung 1 cm |
| c) Trapesium: Kuning, 6x 4 x 7,5 x 4,3 cm | h) Persegi Kecil: Hijau, 1,5x1,5 cm |
| d) Persegi Panjang: Orange, 4x7,5 cm | i) Persegi Sedang: Hijau, 4x3,5 cm |
| e) Balok Panjang: Ungu, 7,5x1 cm | j) Ketebalan Tiap potongan 1 cm |



Gambar 7 Bentuk potongan puzzle
(Sumber: Hapsari, 2024)

3. Desain Booklet

Booklet terbagi menjadi 2 paket, berdasarkan pada tingkat kesulitan pertama. Paket pertama memiliki bentuk yang sederhana sedangkan paket kedua memiliki bentuk tatanan puzzle yang lebih rumit. Penggunaan bisa disesuaikan berdasarkan umur, kemampuan, maupun penyesuaian lainnya. Untuk asset visual yang digunakan ada 16, maka masing-masing paket berisi 8 gambar.

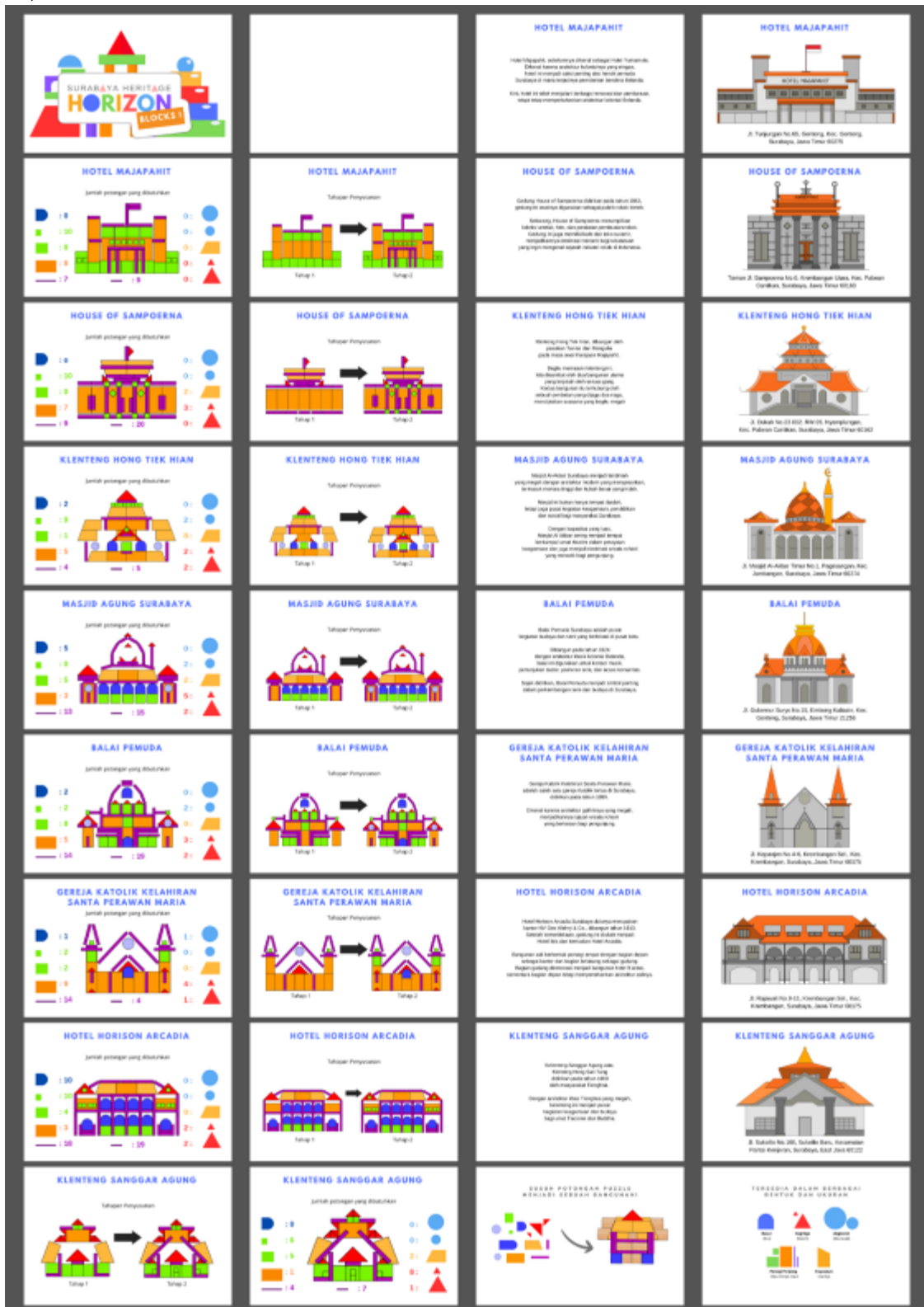


Gambar 8 Aset visual bentuk puzzle
(Sumber: Hapsari, 2024)

Booklet atau buku panduan berukuran 15x10 cm. Dengan Cover menggunakan Kertas AP 210 dan untuk lembar isian AP 150. Tiap Booklet berisikan 8 macam bangunan, dengan 32 halaman dan 18 lembar buku bersama covernya.

“Perancangan Puzzle Horizon Blocks Surabaya Heritage Untuk Mengenalkan Bangunan Bersejarah di Surabaya Untuk Anak SD Kelas 1-3”

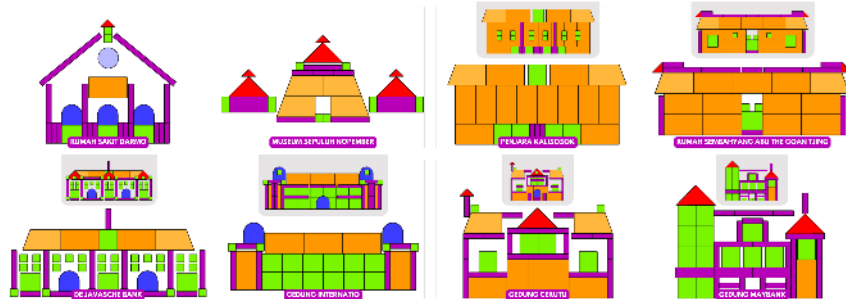
b) Paket 2



Gambar 10 Booklet paket 2
(Sumber: Hapsari, 2024)

4. Desain Alas Permainan

Menggunakan kertas AP 210 gsm dengan ukuran A3+ sebagai prototype, dan pada hasil akhir menggunakan kain satin yang di print sesuai pola desain dengan ukuran 100x150cm yang dipotong dan dijahit menjadi 2 bagian untuk tiap pakatnya, menjadi 50x75cm.



Gambar 11 Prototype Alas Panduan Paket 1
(Sumber: Hapsari, 2024)



Gambar 12 Prototype Alas Panduan Paket 2
(Sumber: Hapsari, 2024)

Dalam setiap pola puzzle memiliki ukuran dan jumlah yang berbeda-beda, prototype alas puzzle digunakan sebagai cek ukuran skala antara gambar dengan puzzle apakah sudah sesuai sebelum akhirnya di cetak atau di print dengan menggunakan bahan yang lebih baik, lebih tepatnya bahan kain satin. Kain akan dipotong menjadi 2 dan dijahit dengan ukuran 50x75cm.



Gambar 13 Desain alas permainan pada 1 lembar kain 100x150cm
(Sumber: Hapsari, 2024)

5. Desain Kemasan

Berbahan dasar kardus, dengan sistematika sliding box berukuran 22x15x5cm. Yang kemudian dilapisi sticker Bontak. Dengan 2 desain berbeda pada setiap paket.



Gambar 14 Jaring-Jaring Kemasan Paket 1 dan paket 2
(Sumber: Hapsari, 2024)

Kemasan Sliding box terdapat 2 lapisan, kemasan primer dan sekunder. Desain berbeda namun tetap mendapat fill dalam tema yang sama.



Gambar 14 Jaring-Jaring Kemasan Paket 1 dan paket 2
(Sumber: Hapsari, 2024)

6. Merchandise

Gantungan kunci berbahan akrilik dengan ukuran 5cm dicetak 2 sisi dan pemasangan bolak balik.



Gambar 16 Desain gantungan kunci
(Sumber: Hapsari, 2024)

SIMPULAN DAN SARAN

Surabaya memiliki sejarah yang panjang dan puluhan bangunan legendaris. Namun banyak anak sekarang yang tidak tahu menahu asal muasal bangunan tersebut. Pelajaran Sejarah dianggapnya sebagai pelajaran paling membosankan, dengan stereotip bahwa guru sejarah maupun orang yang mengajarkan sejarah adalah orang yang kuno dan ketinggalan zaman. Tidak hanya itu, pelajaran sejarah menjadi pelajaran yang paling dibenci sehingga banyak murid yang meninggalkan pelajaran tersebut.

Kurangnya media pembelajaran yang dapat menarik minat mereka menjadi salah satu penyebab utama tidak adanya perkembangan pada proses pembelajaran sejarah. Apalagi pada anak usia 6-8 tahun dimana mereka peralihan dari TK ke SD, tentu saja dunia mereka masih hanya seputar bermain dan bersenang-senang dengan teman sebayanya.

Permainan puzzle berbagai bentuk dan warna yang dilengkapi dengan buku dan alas panduan dapat mempermudah anak didik di SDN Mojo 1, Surabaya untuk lebih tertarik dan memahami konsep pembelajaran yang diajarkan. Tujuan dari perancangan ini, tidak lain dan tidak bukan guna menciptakan proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda dan berkesan lebih interaktif, bukan hanya sekedar perkataan atau kalimat yang sulit ditangkap maupun dimengerti untuk anak-anak usia 6-8 tahun, sehingga minat baca mereka berkurang. Apalagi mengenai sejarah bangunan yang sifatnya terasa berat bagi mereka untuk memahami. Selain halnya puzzle itu sendiri, stiker-stiker menarik, gantungan kunci yang unik, dan pin peniti yang bisa mereka tempelkan di baju. Menambah nilai tersendiri.

Alangkah baiknya apabila pemerintah ikut andil dalam permasalahan tersebut, dengan memberikan media pembelajaran alternatif maupun membuat kurikulum pembelajaran yang lebih luas lagi. Media alternatif selain daripada puzzle juga dapat berupa animasi yang menarik disisipi dengan edukasi dan informasi. Apalagi pembahasan mengenai bangunan bersejarah masih belum ada alternatifv lain, selain pembelajaran melalui buku maupun bacaan yang kurang menarik.

Pada bagian ini tidak perlu ada kutipan. Bagian ini merupakan jawaban dari permasalahan atau fokus penelitian. Simpulan merupakan elaborasi dari hasil dan pembahasan. Bagian ini dituliskan dalam bentuk paragraf, bukan poin-poin. Saran merupakan bagian yang penting pada artikel ilmiah. Saran dapat berupa rekomendasi untuk penerapan/implikasi dari penelitian. Selain itu, saran juga dapat digunakan untuk menyampaikan kepada peneliti berikutnya terkait solusi untuk kelemahan dari penelitian yang telah dilakukan.

REFERENSI

- Akbar, G. F., Karta, I. W., & Astawa, I. M. S. (2022). "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji". *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b), 2695–2703.
- BioIndustries. (n.d.). *product*. Diunduh 2 Mei 2024, dari <https://www.bioindustries.co.id/product/bioduco-solid-colour-cat-duco-water-based-coating>, w. b. (2023). "5 jenis kayu untuk mainan anak dan finishing yang tepat". Diunduh pada 2 maret 2014, dari: <https://waterbasecoating.com/5-jenis-kayu-untuk-mainan-anak-dan-finishing-yang-tepat>
- corongnusanantara. (2023, Juni 26). "typography" Diunduh 3 Juni 2024, dari <https://typography.id/jenis-sans-serif-dalam-typography>
- Fitria Jannahtul Nizam, S. (2022, Juli). "Pengembangan Media Pembelajaran Booklet untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa di Sekolah Dasar Kelas V". *Indonesian Journal of Elementary Education Vol. 4 No.1 E-ISSN: , 2722-6689*.
- I Wayan Widiana, N. T. (2019, Oktober). "Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi". *Indonesian Journal Of Educational Research and Review, Vol. 2 No. 3 , P-ISSN: 2621-4792, E-ISSN: 2621-8984*.
- Iswanto, R. (2023). "Perancangan Buku Ajar Tipografi". Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana DOI: 10.9744/nirmana.23.2.123-129 . Perancangan Buku Ajar Tipografi , 123-129*.
- Khasanah, S. K. (2021). "Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Di Ra Hidayatul Athfal Jati Wetan Kecamatan Jati Kabupaten Kudus". *IAIN KUDUS*. 3(5):315-320
- Nabila, H. (2021). "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Usia Prasekolah Literatur Review. Repository Software."
- Permata, R. D. (2020). *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5 (2). (Online Jurnal). Diunduh pada tanggal 6 April dari : <http://ojs.unpkediri.ac.id/index> . , 1-10.
- Prasetyo, A. B. (2023, Mei 26). "Mengapa Anak-Anak Saat Ini Kerap Menyepelekan Sejarah Indonesia." Diunduh pada tanggal 13 Maret 2024 dari : <http://Kompasiana.com> , pp. 1-2.
- Rahmah, S. N. (2024, Februari 8). "Tren Sosial Media dan Krisis Literasi: Mengatasi Kurangnya Pengetahuan Umum pada Anak Sekolah". Diunduh 8 Mei 2024 dari: <http://Kompasiana.com> .
- Santika, H. D. (2022). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Motion Graphic Dalam Pembelajaran Berbasis Budaya pada Era 4.0". *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia* , 82-87.