

PERANCANGAN 3D PUZZLE MONUMEN DI SURABAYA SEBAGAI MEDIA EDUKASI PADA ANAK

Nadhifa Nur Azizah¹, Asidigisianti Surya Patria²

^{1,2}Program Studi Desain Grafis, Fakultas Vokasi

Universitas Negeri Surabaya

Email: nadhifanur.21001@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Tugas akhir ini merancang 3D *Puzzle* bertema Monumen di Surabaya sebagai media edukasi sejarah lokal bagi anak usia 11–12 tahun sekaligus cinderamata khas kota Surabaya. Monumen yang diangkat meliputi Monumen Tugu Pahlawan, Monumen Bambu Runcing, dan Monumen Kapal Selam. Metode perancangan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi di Surabaya Kriya Gallery (SKG) Siola, serta pengembangan konsep visual secara bertahap mulai dari riset, sketsa, prototipe, hingga finalisasi desain dengan pendekatan visual semi-realistis. Produk dilengkapi kartu informasi sejarah dan panduan bermain, serta didukung media promosi seperti gantungan kunci, pin, dan poster. Tujuan utamanya adalah mengenalkan sejarah dengan cara menyenangkan melalui desain kreatif serta meningkatkan minat belajar anak. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi media belajar interaktif dan cinderamata edukatif yang menarik bagi masyarakat dan wisatawan.

Kata Kunci: 3D *Puzzle*; Media Edukasi; Cinderamata; Monumen di Surabaya

Abstract

This final project involves designing a 3D puzzle with monuments in Surabaya as the theme. The puzzle is intended to educate children aged 11-12 about local history and serve as a souvenir of the city. The monuments included are the Tugu Pahlawan Monument, the Bambu Runcing Monument, and the Submarine Monument. The design process involved observation, interviews, and documentation at the Surabaya Kriya Gallery (SKG) in Siola. It also included developing visual concepts in stages, from research, sketches, prototypes and finalizing the design with a semi-realistic visual approach. The puzzles come with historical information cards and play guides, also supported by promotional media such as keychains, pins, and posters. The main goal is to introduce history in a fun way through creative design and also increase children's interest in learning. The expected results of this design are interactive learning media and educational souvenirs that will attract the public and tourists.

Keywords: 3D *Puzzle*, Educational Media, Souvenir, Monument in Surabaya

PENDAHULUAN

Kota Surabaya memiliki sejumlah monumen bersejarah yang memiliki nilai estetika, mereka juga menyimpan kisah perjuangan, perlawanan dan identitas budaya masyarakatnya. Di antaranya Tugu Pahlawan, bangunan peninggalan pada masa kolonial, dan situs sejarah lainnya yang memiliki nilai edukasi tinggi untuk ditanamkan kepada generasi muda bangsa ini. Pengenalan monumen Surabaya kepada anak sangatlah penting agar bisa memupuk rasa cinta tanah air dan rasa bangga terhadap adat

istiadat budaya lokal di kota Surabaya. Selain itu, bagi para remaja dan dewasa bisa lebih memperkaya jiwa nasionalisme.

Pada metode pembelajaran sejarah yang selama ini dikonsepsi dalam bentuk teks atau cerita sering kali mengakibatkan anak tidak begitu antusias dibandingkan dengan saat menonton atau berada di lokasi yang sebenarnya. Penelitian yang diteliti oleh (Hasibuan & Hanida, 2023) menyatakan bahwa metode pembelajaran sejarah harus disesuaikan agar relevan dan efektif bagi mereka (anak-anak).

Di sisi lain, kemajuan informasi teknologi telah membuka peluang optimal untuk inovasi di bidang metode pembelajaran. Penggunaan media edukasi berbasis 3D *Puzzle* merupakan metode pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat mengasah pemikiran kritis dan kreativitas pada anak. Penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal “Kreatif” (Tiofani, dkk., 2024) menunjukkan bahwa media permainan *puzzle* dapat menunjang anak dalam meningkatkan aspek kognitif (aspek yang meliputi ilmu pengetahuan atau kecerdasan anak), dalam hal ini khususnya kemampuan pemecahan masalah dengan cara yang mengasyikkan.

Dari data Dinas Pendidikan Surabaya (2023) menunjukkan bahwa partisipasi dan keterlibatan anak dalam pembelajaran sejarah meningkat ketika materi disampaikan melalui metode visual dan interaktif. Dalam hal ini, melalui media edukasi 3D *Puzzle* anak-anak dapat belajar dan bermain merakit bagian dari monumen bersejarah, bangunan bersejarah, serta simbol-simbol perjuangan yang membentuk warna juang sejarah Surabaya. Pendekatan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga menantang kreativitas dan daya ingat anak, serta memotivasi mereka dalam memecahkan masalah, sebagaimana yang dinyatakan oleh (Marfilinda, Akhiyar, & Wahyuni, 2024) dalam studi pustaka mengenai penerapan media *puzzle* pada pembelajaran di sekolah dasar.

Untuk memperluas jangkauan dan penyebaran produk, 3D *Puzzle* bertema Monumen di Surabaya ini berkolaborasi dengan Dinas Koperasi Usaha Kecil dan Menengah dan Perdagangan (Dinkopumdag) Kota Surabaya bersama Dewan Kerajinan Nasional Daerah (Dekranasda) Kota Surabaya agar bisa dikenal oleh masyarakat dan wisatawan lokal maupun internasional. Salah satu pusat oleh-oleh khas Surabaya yang dikelola oleh Dinas Koperasi Usaha Kecil dan Menengah dan Perdagangan (Dinkopumdag) Kota Surabaya adalah Surabaya Kriya Gallery (SKG) Siola. SKG Siola ini berperan penting dalam distribusi dan promosi produk 3D *Puzzle* kepada masyarakat luas, sekaligus sebagai salah satu cinderamata khas Surabaya.

Dengan demikian, kolaborasi antara dunia Pendidikan dan ekonomi kreatif dapat memperluas jangkauan kepada anak-anak sekaligus memperkenalkan sejarah lokal kepada masyarakat secara menyenangkan dan inovatif sesuai dengan generasi modern saat ini

KERANGKA TEORETIS

a. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan dalam pembuatan karya mainan edukasi berupa balok yakni tugas akhir dari Martha Oki Rahmawati dan Primaditya (2014) dengan judul *Desain Mainan Edukasi Balok Modul untuk Anak Usia 8-12 Tahun Bertema Candi*, mainan ini digunakan sebagai media edukasi pengenalan terhadap Candi Borobudur sebagai bangunan bersejarah peninggalan masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia kepada anak Sekolah Dasar kelas V. Penelitian ini menerapkan teknik 3D *puzzle* dengan material kayu lembaran. Pada mainan ini terdapat beberapa seri yang bisa dimainkan seperti, seri stupa berlubang persegi, seri stupa terbuka, dan seri stupa berlubang ketupat.

Selain itu, tugas akhir yang dilakukan oleh Pramita Sekar Hapsari dan Asidigisianti Surya Patria (2024) dengan judul *Perancangan Puzzle Horizon Blocks Surabaya Heritage Untuk Mengenalkan Bangunan Bersejarah di Surabaya Untuk Anak SD Kelas 1-3*, mainan ini juga digunakan sebagai media edukasi mengenalkan bangunan bersejarah yang ada di Kota Surabaya kepada anak SD kelas 1-3. Penelitian ini menerapkan teknik balok yang disusun agar bisa menjadi sebuah bangunan bersejarah sesuai ilustrasi yang dibuat oleh penulis dan material yang digunakan berupa kayu pinus dan kayu balsa yang mudah dibentuk. Pada mainan ini terbagi menjadi dua seri yaitu berdasarkan tingkat kesulitan dimana seri satu memiliki bentuk yang sederhana dan seri kedua memiliki bentuk yang lebih rumit.

Perbedaan perancangan mainan edukasi oleh Martha Oki Rahmawati dan Primaditya (2014) adalah menggunakan teknik 3D yang dimana *puzzle* tersebut sudah memiliki bentuk 3D dari Candi Borobudur dan disusun mengikuti petunjuk cara bermain. Sedangkan Pramita Sekar Hapsari dan Asidigisianti Surya Patria (2024) menggunakan teknik balok yang disusun sesuai petunjuk cara bermain agar bisa menjadi bangunan bersejarah 3D. Dari kedua perancangan yang dilakukan oleh Martha Oki Rahmawati dan Primaditya (2014) dan Pramita Sekar Hapsari dan Asidigisianti Surya Patria (2024) memiliki kesamaan pada media edukasi berupa *puzzle* untuk mengenalkan sejarah pada anak SD.

Bangunan bersejarah dikenalkan kepada anak dengan media edukasi berupa *puzzle* yang menarik dan menyenangkan. Anak dapat dengan mudah memahami dari segi visual dan ilustrasi yang dihadirkan bersamaan. Media edukasi *puzzle* ini bertujuan agar anak dapat lebih mengenal sejarah dan budaya lokal yang ada di Indonesia.

b. Puzzle 3D

Puzzle 3D merupakan permainan tekateki bongkar pasang untuk mengasah pikiran yang menggunakan elemen-elemen tertentu untuk menjadi struktur tiga dimensi (Edwardi, 2020). Bermain *Puzzle* 3D dapat mengasah kemampuan dalam menyelesaikan masalah, berpikir logis, meningkatkan kesabaran dan lebih fokus, serta sebagai sarana hiburan dan relaksasi untuk mengisi waktu luang.

Dalam *puzzle* 3D, terdapat sistem penguncian mengacu pada bagian-bagian *puzzle* yang saling terhubung dan mengait satu sama lain sehingga membangun struktur tiga dimensi yang utuh tanpa memerlukan perekat. Toleransi antara potongan juga dirancang dengan teliti untuk memastikan sambungan tidak terlalu longgar yang dapat menyebabkan potongan lepas, ataupun terlalu ketat yang membuat perakitan menjadi sulit. Selain itu, sistem penguncian yang baik dapat memungkinkan *puzzle* untuk dibongkar dan pasang secara berulang tanpa mengalami kerusakan, sehingga menjadikannya sebagai alat pembelajaran yang interaktif dan tahan lama.

c. Ilustrasi

Gambar ilustrasi berfungsi sebagai media yang dapat digunakan untuk memperjelas arti dan tujuan cerita lewat bahasa visual. Fungsi gambar ilustrasi yaitu untuk menyalurkan pesan, menginspirasi pemikiran, perasaan, dan sebagai motivasi (Nur'aini dan Deistiya, 2021). Gambar-gambar tersebut bisa berupa manusia, hewan, tumbuhan, objek alam seperti batu, kayu, atau sebuah bangunan, atau hal-hal yang tidak nyata seperti fantasi negeri dongeng. Ilustrasi dapat menjadi alat komunikasi visual serbaguna yang menarik, karena bisa menyampaikan cerita atau informasi dengan jelas dan emosional.

d. Warna

Warna lebih dari sekedar estetika. Warna juga berpengaruh terhadap pertumbuhan anak karena mampu memengaruhi suasana hati, fokus, meningkatkan daya ingat, pemahaman anak serta membentuk anak yang positif dan riang (Thunder, 2024). Warna-warna cerah dan terang yang digunakan dalam media edukasi seringkali dipilih untuk membangkitkan rasa ingin tahu serta memperkuat daya tarik visual bagi anak-anak, sehingga membantu meningkatkan konsentrasi dan minat belajar mereka.

e. Monumen di Surabaya

Dikenal dengan sebutan Kota Pahlawan, Surabaya termasuk salah satu kota tua yang banyak menyimpan sejarah. Diantaranya didirikan sebuah monumen untuk mengenang peristiwa masa lampau agar para generasi muda bisa melihat dan belajar tentang nilai-nilai keberanian, pengorbanan dan semangat nasionalisme. Monumen tersebut meliputi Monumen Tugu Pahlawan, Monumen Bambu Runcing, dan Monumen Kapal Selam (Zanah, 2022).

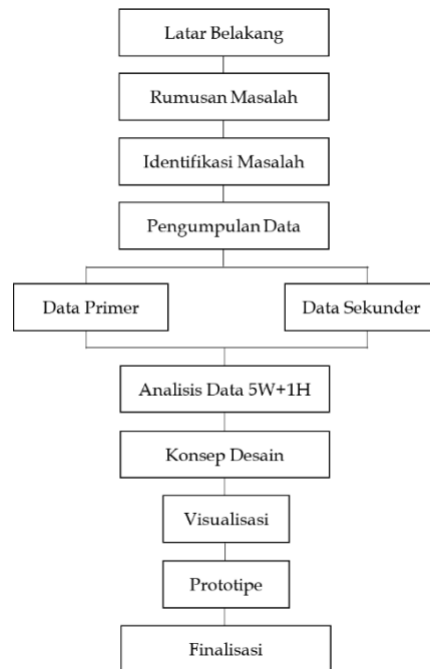
METODE PERANCANGAN

Metode perancangan pada 3D *Puzzle* meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi di Surabaya Kriya Gallery (SKG) Siola dengan Bu Nia selaku perwakilan dari pihak SKG, serta pengembangan konsep visual secara bertahap mulai dari riset, sketsa, prototipe, hingga finalisasi desain dengan pendekatan visual semi-realistis.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan Teknik analisis 5W+1H, yaitu menjawab pertanyaan apa, siapa, kapan, dimana, mengapa, dan bagaimana terkait perancangan 3D *Puzzle*. Teknik

ini membantu peneliti untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, menentukan faktor pendukung keberhasilan media edukasi, dan mengevaluasi kelebihan serta kekurangan metode pembelajaran yang telah ada, sehingga memberikan arahan yang jelas untuk tahap desain selanjutnya. Berdasarkan hasil analisis tersebut digunakan untuk menetapkan skematika perancangan yang terdiri dari beberapa tahap utama, yaitu:

- 1) Latar belakang, Perancangan 3D *Puzzle* bertema monumen Surabaya hadir sebagai media edukatif interaktif yang membuat pembelajaran sejarah lebih menarik sekaligus berfungsi sebagai cinderamata khas kota.
- 2) Rumusan masalah, Rumusan masalah berfokus pada bagaimana merancang 3D *Puzzle* yang efektif sebagai media edukasi dan cinderamata, sekaligus menentukan strategi promosi untuk meningkatkan minat belajar anak tentang sejarah lokal.
- 3) Identifikasi masalah, Tantangan utama meliputi perbedaan metode belajar tradisional dengan pendekatan interaktif, kompleksitas penyajian sejarah dalam bentuk *puzzle*, serta minimnya media edukatif lokal yang dapat dijadikan cinderamata.
- 4) Pengumpulan data, Data diperoleh melalui wawancara dan observasi di SKG Siola sebagai data primer, serta literatur, jurnal, dan dokumentasi sejarah monumen Surabaya sebagai data sekunder.
- 5) Analisis data 5W+1H, Analisis dilakukan menggunakan metode 5W+1H untuk memahami kebutuhan pengguna, potensi pasar, serta strategi desain media edukasi *puzzle* yang tepat.
- 6) Konsep desain, Konsep desain meliputi visualisasi melalui sketsa dan ilustrasi, serta pembuatan prototipe untuk menguji fungsionalitas sebelum diproduksi akhir.
- 7) Finalisasi, Finalisasi dilakukan dengan mengevaluasi dan menyempurnakan desain agar produk memenuhi tujuan edukatif, menarik, dan layak sebagai cinderamata khas Surabaya.



Gambar 1. Skematika perancangan
(Sumber: Dokumen Penulis)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tujuan Kreatif

Produk kreatif ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak-anak tentang sejarah monumen di Surabaya. Diharapkan produk ini dapat menjadi media belajar yang menyenangkan dan mendorong anak untuk berfikir aktif dan mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri. Selain itu, tujuan kreatif berfokus pada penguatan identitas budaya lokal sebagai aspek penting dalam pendidikan karakter yang relevan bagi generasi muda. Melalui metode kreatif yang memadukan unsur permainan dan edukasi menjadikan pembelajaran sejarah lebih bermaknadan memberikan manfaat jangka panjang.

b. Tema Besar

Tema besar yang diangkat adalah "Belajar Sejarah Sambil Bermain *Puzzle* – Jelajah Monumen Surabaya". Makna dari tema ini adalah bahwa proses belajar tidak harus bersifat kaku dan membosankan, melainkan dapat diubah menjadi permainan yang interaktif dan menyenangkan. Dengan cara yang interaktif melalui *puzzle*, anak-anak diajak untuk mengeksplorasi sejarah, sehingga proses belajar mereka menjadi lebih menyenangkan dan tak hanya sekedar menerima informasi secara pasif. 3D *Puzzle* ini bisa dijadikan sebagai cinderamata khas dari Surabaya sebagai kenang saat berkunjung ke Surabaya. Pentingnya mengenal sejarah lokal sebagai identitas yang harus dilestarikan juga menjadi

fokus tema ini, agar anak-anak, remaja, orang dewasa bangga terhadap warisan sejarah kota mereka yaitu Kota Surabaya.

c. Konsep Visual

1) Gaya desain Visual

Peran visualisasi dalam desain sangat penting untuk menarik perhatian anak-anak serta pesan edukatif dapat tersampaikan dengan mudah. Gaya desain yang diambil untuk perancangan ini adalah semi-realistis agar bentuk asli monumen tetap terlihat, tetapi disajikan dengan tampilan yang menarik dan cocok untuk anak-anak. Desain ini memadukan unsur faktual dan visual yang mudah dipahami secara seimbang.

2) Tipografi

Dalam desain produk ini, tipografi yang digunakan berupa huruf sans-serif yang sederhana dan mudah dibaca. Untuk teks utama menggunakan font Poppins, agar teks tetap terbaca dengan baik. Sedangkan, font Joy digunakan untuk bagian judul karena bentuknya yang dekoratif dan sesuai dengan karakter ceria anak-anak.



Gambar 2. Font Poppins dan Font Joy

(Sumber: Google)

3) Warna

Pemilihan warna tentunya berdasarkan warna asli dari monumen yang akan dibuat, warna-warna tersebut meliputi hijau tua, kuning keemasan, dan putih gading. Selain itu ada warna selingan yang meliputi merah tua, magenta, biru keabuan.



Gambar 3. Warna asli monumen dan Warna selingan

(Sumber: Dokumen Penulis)

4) Layout

Tata letak 3D *Puzzle* disusun dengan rapi dan simetris untuk memenuhi pola agar seimbang supaya anak-anak dapat dengan mudah memahami cara bermain serta tahapan perakitan bagian *puzzle* pembaca dalam mengikuti cerita, sejalan dengan gaya ilustrasi yang komunikatif dan penuh warna.

d. Konsep Media

Fokus utamanya yaitu mencapai target pasar utama secara menyeluruh dan tepat sasaran. Produk utama terdiri dari 3D *Puzzle* yang disertai kartu informasi sejarah dan petunjuk bermain. Selain itu, terdapat media pendukung berupa merchandise seperti gantungan kunci, pin, tumbler, dan lainnya sebagai media promosi agar menarik audiens.

e. Visualisasi Karya

1) Referensi Visual

Dalam proses ini, dilakukan pencarian dan pengumpulan referensi berupa foto, dokumentasi dan visual serupa dari monumen di Surabaya yang meliputi Monumen Tugu Pahlawan, Monumen Bambu Runcing, dan Monumen Kapal Selam. Tujuannya untuk mendapatkan gambaran tentang proporsi, struktur, dan elemen khas yang akan diubah menjadi bentuk 3D *Puzzle* secara akurat.

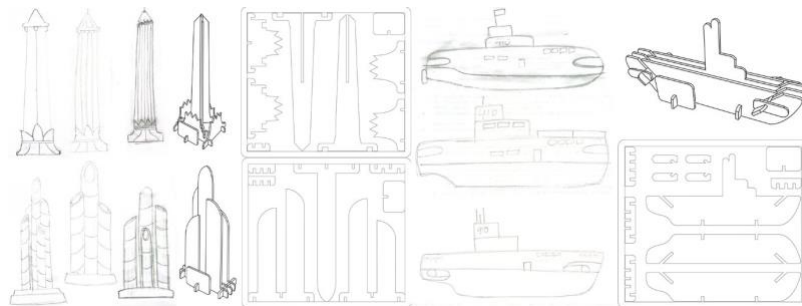


Gambar 4. Referensi Visual

(Sumber: Berbagai sumber melalui Google)

2) Sketsa

Pada tahap awal, sketsa dibuat untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk dasar bangunan serta bagaimana elemen tersebut dapat disusun menjadi potongan-potongan *puzzle* yang berkaitan. Sketsa ini juga mempertimbangkan aspek keamanan dan kemudahan perakitan untuk anak-anak.

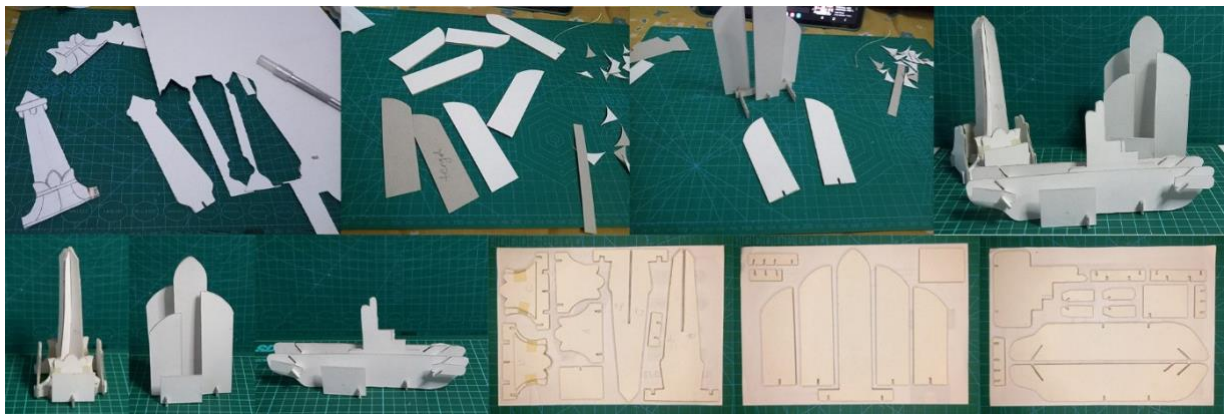


Gambar 5. Sketsa Monumen

(Sumber: Dokumen Penulis)

3) Prototipe

Proses pembuatan prototipe dilakukan setelah sketsa disetujui. pembuatan prototipe dilakukan dengan teknik manual yang menggunakan bahan duplex yakni dengan membuat sketsa dikertas yang nantinya akan dijadikan pola selama proses pembuatan prototipe, lalu menggambar ulang pada duplex dan memotong duplex tersebut menjadi potongan-potongan dari bangunan monumen. Setelah itu, dirakit menjadi bangunan monumen. Penggunaan prototipe ini bertujuan untuk menguji bentuk konstruksi, keakuratan dimensi, dan kestabilan struktur selama proses perakitan.



Gambar 6. Prototipe *puzzle*

(Sumber: Dokumen Penulis)

4) Ilustrasi

Ilustrasi ditambahkan untuk memperkuat identitas visual produk. Detail dekoratif yang termasuk didalamnya meliputi ornamen khas dan elemen warna yang serasi dengan monumen asli. Warna yang dipilih disesuaikan agar tetap cerah sekaligus menggambarkan karakter asli bangunan.

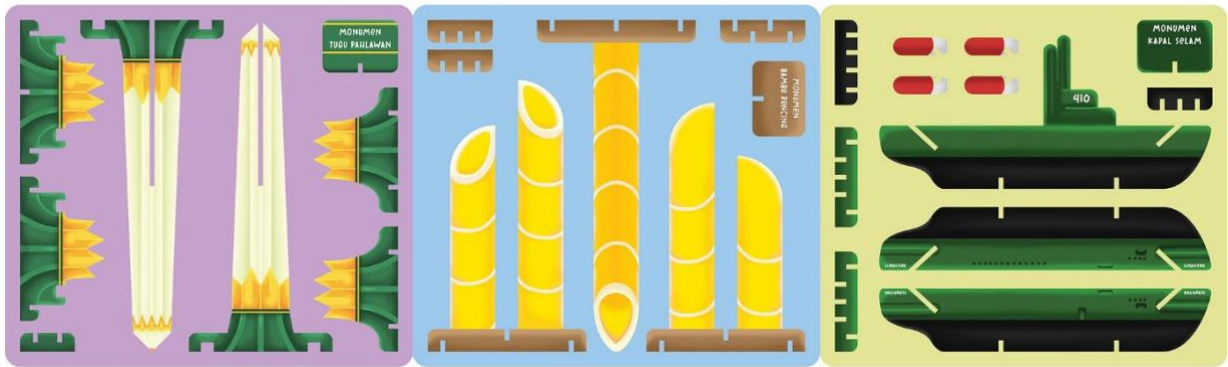


Gambar 7. Ilustrasi

(Sumber: Dokumen Penulis)

5) Finalisasi

Pada tahap ini, penyempurnaan desain akhir dilakukan setelah melalui evaluasi prototipe dan mendapatkan umpan balik dari uji coba. Penyesuaian dilakukan pada sistem sambungan antar potongan, ketajaman warna, serta skala komponen agar sesuai dengan ukuran tangan anak-anak.



Gambar 8. Finalisasi

(Sumber: Dokumen Penulis)

6) Purwarupa

Dalam perancangan ini, media utama yang dikembangkan adalah *3D Puzzle*, sebuah media edukatif dan interaktif yang menampilkan monumen terkenal di Kota Surabaya dalam bentuk potongan bangun tiga dimensi. Produk ini dirancang sebagai alat bantu belajar dan pengenalan sejarah kota Surabaya dengan cara yang menyenangkan, dapat dirakit secara manual oleh pengguna.

Pendekatan visual yang digunakan dalam *3D Puzzle* memperlihatkan aspek historis, arsitektual, dan simbolik dari monumen seperti Monumen Tugu Pahlawan, Monumen Bambu Runcing, dan Monumen Kapal Selam.



Gambar 9. Purwarupa

(Sumber: Dokumen Penulis)

7) Media Pendukung

Media Pendukung pada bagian Merchandise, termasuk gantungan kunci, pin, strap hp, stiker, dan lainnya dibuat untuk menjadi daya tarik 3D *Puzzle* serta berperan sebagai media promosi yang efektif.



Gambar 10. Media Pendukung
(Sumber: Dokumen Penulis)

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan 3D *Puzzle* bertema monumen di Surabaya bertujuan menciptakan media edukatif yang mengenalkan sejarah dan budaya lokal secara interaktif. *Puzzle* dirancang dengan ilustrasi semi-realistis yang menjaga keaslian bentuk dan warna monumen, dilengkapi kartu informasi sejarah, kisah unik, dan alasan pembangunan monumen. Proses perancangan dilakukan sistematis, mulai riset, analisis visual, pengembangan konsep, hingga finalisasi. Selain *puzzle* sebagai produk utama, dibuat pula media pendukung seperti gantungan kunci, tote bag, dan kaos untuk memperkuat citra edukatif sekaligus sebagai cinderamata khas.

Pengembangan *puzzle* ini disarankan terus dilanjutkan dengan menambah variasi monumen seperti Monumen Surabaya, Titik Nol, dan lainnya. Inovasi teknologi seperti QR code yang terhubung ke video edukasi, animasi pendek, atau aplikasi digital dapat memperkaya pengalaman belajar. Kolaborasi dengan sekolah, museum, dan instansi budaya juga penting agar produk digunakan dalam pembelajaran formal dan nonformal. Dengan pengembangan berkelanjutan, 3D *Puzzle* ini berpotensi menjadi ikon cinderamata edukatif khas Surabaya yang menanamkan rasa bangga terhadap warisan budaya lokal.

REFERENSI

Dinas Pendidikan Surabaya. (2023). *Laporan Peningkatan Partisipasi Belajar Siswa melalui Media Interaktif*. Surabaya: Dinas Pendidikan Kota Surabaya

- Edwardi, F. (2020) *Prototipe Permainan Edukatif 3D Puzzle Rumah Gadang Rajo Babandiang*. Jurnal Desain, Vol.8, No.1. (Online) Diakses dari: https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/8124/3617
- Hapsari, Pramita. S., Patria, Asidigisianti. S. (2024). *Perancangan Puzzle Horizon Blocks Surabaya Heritage Untuk Mengenalkan Bangunan Bersejarah di Surabaya Untuk Anak SD Kelas 1-3*. Jurnal Desgrafia, Vol. 2 No. 1. (online) Diakses dari: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/desgrafia/article/download/64084/48425/148736>
- Hasibuan, R. H., Hanida, R. S. (2023). *Inovasi Metode Pembelajaran Pendidikan Sejarah untuk Generasi Milenial*. Jurnal UISU, Vol 11(1), 49-50. (Online) Diakses dari: <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Keguruan/article/download/8085/5762>
- Marfilinda, R., Akhiyar, M., Wahyuni, S. (2024). *Studi Pustaka Penerapan Media Puzzle pada Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jurnal Indo-Intellectual Vol 5 no.4 (Online) Diakses dari: <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/download/1692/1029/12532>
- Nur'aini, Z., Deistiya, F.A. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Ilustrasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Seni Rupa bagi Siswa SD*. Diakses dari: https://www.researchgate.net/publication/355700179_PENGARUH_PENGUNAAN_MEDIA_GAMBAR_ILUSTRASI_DALAM_MENINGKATKAN_MOTIVASI_DAN_HASIL_BELAJAR_SENI_RUPA_BAGI_SISWA_SD
- Rahmawati, M. O., Primaditya. (2014). *Desain Mainan Edukasi Balok Modul untuk Anak Usia 8-12 Tahun Bertema Candi*. JURNAL SAINS DAN SENI POMITS Vol.3, No.2. Diakses dari: https://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/download/7801/1968
- Thunder, T. (2024). *Keajaiban Warna dalam Proses Tumbuh Kembang Anak*. Diambil kembali dari ef.co.id: <https://www.ef.co.id/englishfirst/kids/blog/keajaiban-warna-dalam-proses-tumbuh-kembang-anak/>
- Tiofani, A., dkk. (2024). *Kajian Dampak Positif Puzzle terhadap Kemampuan Spasial dan Motorik Anak*, Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri dan Arsitektur. Vol. 12 No. 1 (2024). (Online) Diakses dari: <https://ejurnal.polnes.ac.id/index.php/kreatif/issue/view/68>
- Zanah, F. A. M. (2022). *5 Monumen Paling Ikonik di Surabaya*. Diambil kembali dari detikjatim: <https://www.detik.com/jatim/wisata/d-6453133/5-monumen-paling-ikonik-di-surabaya>