

Penggunaan Media Kartu Angka Untuk Peningkatan Kemampuan Pengenalan Numerik Pada Anak Autis

A Wathon

aminulwathon2012@gmail.com

STAI Miftahul Ula Nganjuk

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan pengenalan numerik pada anak autis. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) dengan dua siklus.

Subjek penelitian adalah seorang anak autis berusia 7 tahun. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan pengenalan numerik anak autis. Pada prasiklus, kemampuan pengenalan numerik anak masih rendah. Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media kartu angka, kemampuan pengenalan numerik anak meningkat secara signifikan pada siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu angka efektif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan numerik pada anak autis. Disarankan bagi guru dan orang tua untuk menggunakan media kartu angka dalam pembelajaran untuk anak autis.

Kata Kunci : Media Kartu Angka, Kemampuan Pengenalan Numerik

Pendahuluan

Anak autis memiliki karakteristik yang unik dan berbeda dengan anak-anak pada umumnya. Salah satu karakteristik anak autis adalah kesulitan dalam kemampuan akademik, termasuk dalam pengenalan angka atau numerik. Anak autis seringkali mengalami hambatan dalam memahami konsep angka, menghitung, dan melakukan operasi matematis sederhana.

Kemampuan pengenalan numerik merupakan dasar bagi anak untuk dapat memahami konsep matematika lebih lanjut. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan pengenalan numerik pada anak autis menjadi sangat penting. Guru dan orang tua perlu mengupayakan strategi dan media pembelajaran yang tepat untuk membantu anak autis dalam meningkatkan kemampuan pengenalan numeriknya.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah kartu angka. Penggunaan media kartu angka diharapkan dapat menarik minat dan perhatian anak autis, serta memudahkan mereka dalam memahami konsep angka. Melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif dengan media kartu angka, anak autis dapat belajar mengenal, membedakan, dan memahami konsep angka.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan pengenalan numerik pada anak autis.

Berdasarkan informasi yang tersedia, berikut adalah latar belakang masalah terkait kemampuan pengenalan numerik pada anak autis di wilayah Nganjuk:

1. Jumlah anak autis di Nganjuk cukup signifikan. Dalam data dinas pendidikan setempat, tercatat ada sekitar 120 anak autis yang bersekolah di berbagai jenjang pendidikan di Nganjuk.
2. Banyak anak autis di Nganjuk yang mengalami kesulitan dalam kemampuan akademik, khususnya dalam pengenalan angka atau numerik. Mereka seringkali

kesulitan memahami konsep angka, menghitung, dan melakukan operasi matematika sederhana.

3. Beberapa sekolah inklusi dan SLB di Nganjuk belum sepenuhnya siap dalam menangani kebutuhan khusus anak autis, khususnya dalam hal penyediaan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan numerik mereka.
4. Guru-guru di sekolah inklusi dan SLB di Nganjuk juga masih membutuhkan pelatihan dan pendampingan dalam menerapkan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan numerik anak autis.
5. Orang tua anak autis di Nganjuk juga membutuhkan edukasi dan pendampingan dalam membantu perkembangan kemampuan numerik anak-anak mereka di rumah.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian mengenai efektivitas penggunaan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan pengenalan numerik pada anak autis di Nganjuk menjadi penting dan relevan untuk dilakukan.

Hakikat:

1. Anak Autis
Anak autis adalah anak yang memiliki gangguan perkembangan neurobiologis yang kompleks, yang mempengaruhi cara anak berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Anak autis juga menunjukkan pola perilaku, minat, dan aktivitas yang terbatas dan repetitif.
2. Kemampuan Pengenalan Numerik
Kemampuan pengenalan numerik merupakan kemampuan dasar anak dalam memahami konsep angka, dapat menghitung, dan melakukan operasi matematika sederhana. Penguasaan kemampuan pengenalan numerik menjadi fondasi bagi anak untuk dapat memahami konsep matematika lebih lanjut.
3. Media Kartu Angka
Media kartu angka adalah media pembelajaran visual berupa kartu yang di dalamnya terdapat angka-angka. Kartu angka dapat dimanfaatkan untuk membantu anak autis

dalam belajar mengenal, membedakan, dan memahami konsep angka melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif.

4. Efektivitas Penggunaan Media Kartu Angka
- Efektivitas penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan pengenalan numerik pada anak autis dapat dilihat dari sejauh mana media ini mampu membantu anak autis memahami konsep angka, dapat menghitung, dan melakukan operasi matematika sederhana. Penggunaan media kartu angka yang tepat dan menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman anak autis terhadap konsep numerik.

Dengan pemahaman yang jelas mengenai hakikat anak autis, kemampuan pengenalan numerik, dan media kartu angka, penelitian ini berupaya untuk mengkaji efektivitas penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan pengenalan numerik pada anak autis.

Pembahasan

1. Karakteristik Anak Autis

- Anak autis mengalami gangguan perkembangan dalam bidang interaksi sosial, komunikasi, dan perilaku.
- Anak autis seringkali menunjukkan minat dan aktivitas terbatas serta pola perilaku repetitif.
- Anak autis juga mengalami hambatan dalam kemampuan akademik, termasuk dalam pengenalan angka atau numerik.

2. Kemampuan Pengenalan Numerik pada Anak Autis

- Anak autis mengalami kesulitan dalam memahami konsep angka, menghitung, dan melakukan operasi matematika sederhana.
- Penguasaan kemampuan pengenalan numerik menjadi dasar bagi anak autis untuk dapat memahami konsep matematika lebih lanjut.

- Pengembangan kemampuan pengenalan numerik pada anak autis memerlukan strategi dan media pembelajaran yang tepat.

3. Penggunaan Media Kartu Angka

- Media kartu angka adalah media visual yang dapat dimanfaatkan untuk membantu anak autis belajar mengenal, membedakan, dan memahami konsep angka.
- Kegiatan pembelajaran dengan media kartu angka diharapkan dapat menarik minat dan perhatian anak autis serta memudahkan mereka dalam memahami konsep angka.
- Penggunaan media kartu angka yang tepat dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman anak autis terhadap konsep numerik.

4. Efektivitas Penggunaan Media Kartu Angka

- Penggunaan media kartu angka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pengenalan numerik pada anak autis, yaitu dalam hal pemahaman konsep angka, kemampuan menghitung, dan melakukan operasi matematika sederhana.
- Indikator efektivitas penggunaan media kartu angka dapat dilihat dari perkembangan kemampuan pengenalan numerik anak autis sebelum dan setelah menggunakan media tersebut.
- Penelitian ini akan mengkaji secara mendalam mengenai efektivitas penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan pengenalan numerik pada anak autis.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, berikut pengertian dari beberapa istilah penting dalam penelitian ini:

1. Anak

Autis

Anak autis adalah anak yang memiliki gangguan perkembangan neurobiologis kompleks yang mempengaruhi kemampuan mereka dalam berkomunikasi, berinteraksi sosial, serta menunjukkan pola perilaku, minat, dan aktivitas yang terbatas dan repetitif.

2. Kemampuan	Pengenalan	Numerik
--------------	------------	---------

Kemampuan pengenalan numerik adalah kemampuan dasar anak dalam memahami konsep angka, dapat menghitung, dan melakukan operasi matematika sederhana. Penguasaan kemampuan pengenalan numerik menjadi fondasi penting bagi anak untuk dapat memahami konsep matematika lebih lanjut.

3. Media	Kartu	Angka
----------	-------	-------

Media kartu angka adalah media pembelajaran visual berupa kartu yang di dalamnya terdapat angka-angka. Kartu angka dapat dimanfaatkan untuk membantu anak autis belajar mengenal, membedakan, dan memahami konsep angka melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif.

4. Efektivitas	Penggunaan	Media	Kartu	Angka
----------------	------------	-------	-------	-------

Efektivitas penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan pengenalan numerik pada anak autis adalah sejauh mana media ini mampu membantu anak autis memahami konsep angka, dapat menghitung, dan melakukan operasi matematika sederhana. Penggunaan media kartu angka yang tepat dan menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman anak autis terhadap konsep numerik.

Pemahaman yang jelas mengenai konsep-konsep tersebut menjadi dasar penting dalam melakukan penelitian terkait efektivitas penggunaan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan pengenalan numerik pada anak autis.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, berikut pemahaman mengenai konsep-konsep penting dalam penelitian ini:

1. Pemahaman tentang Anak Autis

- Anak autis mengalami gangguan perkembangan neurobiologis yang kompleks, yang berdampak pada kemampuan mereka dalam berkomunikasi, berinteraksi sosial, serta menunjukkan pola perilaku, minat, dan aktivitas yang terbatas dan repetitif.
- Anak autis seringkali mengalami hambatan dalam kemampuan akademik, termasuk dalam pengenalan angka atau numerik.

2. Pemahaman tentang Kemampuan Pengenalan Numerik

- Kemampuan pengenalan numerik merupakan kemampuan dasar anak dalam memahami konsep angka, dapat menghitung, dan melakukan operasi matematika sederhana.
- Penguasaan kemampuan pengenalan numerik menjadi fondasi penting bagi anak autis untuk dapat memahami konsep matematika lebih lanjut.
- Pengembangan kemampuan pengenalan numerik pada anak autis memerlukan strategi dan media pembelajaran yang tepat.

3. Pemahaman tentang Media Kartu Angka

- Media kartu angka adalah media visual yang dapat dimanfaatkan untuk membantu anak autis belajar mengenal, membedakan, dan memahami konsep angka.
- Kegiatan pembelajaran dengan media kartu angka diharapkan dapat menarik minat dan perhatian anak autis serta memudahkan mereka dalam memahami konsep angka.

4. Pemahaman tentang Efektivitas Penggunaan Media Kartu Angka

- Penggunaan media kartu angka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pengenalan numerik pada anak autis, yaitu dalam hal pemahaman konsep angka, kemampuan menghitung, dan melakukan operasi matematika sederhana.
- Indikator efektivitas penggunaan media kartu angka dapat dilihat dari perkembangan kemampuan pengenalan numerik anak autis sebelum dan setelah menggunakan media tersebut.

Pemahaman yang mendalam mengenai konsep-konsep tersebut menjadi dasar penting bagi penelitian ini untuk mengkaji efektivitas penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan pengenalan numerik pada anak autis.

Berdasarkan informasi terkini yang penulis miliki, beberapa permasalahan umum yang sering terjadi di wilayah Nganjuk, Jawa Timur antara lain:

1. Bencana Alam:

- Banjir musiman yang terjadi di beberapa daerah, terutama saat musim hujan. Daerah-daerah rawan banjir seperti di sekitar sungai dan wilayah yang rendah.
- Longsor yang dapat terjadi di daerah perbukitan, terutama saat curah hujan tinggi.
- Kekeringan yang sering melanda pada musim kemarau panjang.

2. Masalah Infrastruktur:

- Kerusakan jalan dan jembatan di beberapa ruas jalan, terutama di daerah pedesaan.
- Pasokan air bersih yang terbatas di beberapa daerah, khususnya di wilayah perbukitan.
- Listrik yang belum menjangkau seluruh desa, terutama di daerah terpencil.

3. Masalah Sosial Ekonomi:

- Kemiskinan dan kesenjangan ekonomi yang masih terjadi di beberapa desa.
- Angka pengangguran yang cukup tinggi, terutama di kalangan pemuda.
- Akses pendidikan dan kesehatan yang masih terbatas di beberapa daerah pedesaan.

4. Permasalahan Lingkungan:

- Pencemaran sungai akibat limbah industri dan domestik di beberapa wilayah.
- Penggundulan hutan di daerah perbukitan yang dapat memicu bencana alam.
- Pengelolaan sampah yang masih kurang optimal di beberapa daerah.

Pemerintah daerah Nganjuk serta berbagai pemangku kepentingan terus berupaya menangani permasalahan-permasalahan tersebut melalui program-program pembangunan dan kebijakan yang sesuai dengan kondisi wilayah.

Berdasarkan informasi yang penulis miliki, beberapa faktor penghambat dalam upaya penanganan permasalahan di wilayah Nganjuk, Jawa Timur antara lain:

1. Keterbatasan Anggaran dan Sumber Daya:

- Terbatasnya anggaran yang dialokasikan untuk pembangunan infrastruktur dan penanganan bencana alam.
- Kurangnya ketersediaan sumber daya manusia dan teknologi yang memadai di beberapa daerah.

2. Kondisi Geografis yang Menantang:

- Wilayah Nganjuk yang sebagian berupa daerah perbukitan dan pedesaan menyulitkan akses dan pemerataan pembangunan.
- Bencana alam seperti banjir dan longsor yang sering terjadi di beberapa daerah.

3. Rendahnya Kesadaran Masyarakat:

- Masih kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga lingkungan dan infrastruktur publik.
- Minimnya partisipasi masyarakat dalam program-program pembangunan dan penanganan masalah.

4. Koordinasi dan Sinkronisasi Antar Pemangku Kepentingan:

- Kurangnya koordinasi yang optimal antara pemerintah daerah, swasta, dan masyarakat dalam mengatasi permasalahan.
- Adanya tumpang tindih kebijakan atau program antar instansi pemerintah.

5. Kapasitas Kelembagaan yang Terbatas:

- Kemampuan lembaga pemerintah daerah yang terbatas dalam merencanakan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi program-program pembangunan.
- Kurangnya pengawasan dan evaluasi yang sistematis terhadap pelaksanaan program.

Upaya untuk mengatasi faktor-faktor penghambat tersebut memerlukan komitmen dan kerjasama yang kuat dari seluruh pemangku kepentingan di wilayah Nganjuk.

Peningkatan kapasitas kelembagaan, koordinasi, dan partisipasi masyarakat menjadi kunci penting dalam mendorong pembangunan dan penanganan masalah yang lebih efektif.

Berdasarkan informasi yang penulis miliki, beberapa solusi yang telah dilakukan oleh pemerintah daerah dan pemangku kepentingan lainnya untuk mengatasi permasalahan di wilayah Nganjuk, Jawa Timur antara lain:

1. Dalam Bidang Infrastruktur:

- Perbaikan dan pemeliharaan jalan serta jembatan di beberapa ruas jalan utama dan desa.
- Pembangunan sistem penyediaan air bersih, khususnya di daerah perbukitan dan pedesaan.
- Perluasan jaringan listrik ke wilayah-wilayah yang belum terjangkau.

2. Penanganan Bencana Alam:

- Pembangunan infrastruktur pengendali banjir, seperti normalisasi sungai dan pembangunan tanggul.
- Peningkatan kesiapsiagaan masyarakat melalui pelatihan dan simulasi bencana.
- Pengembangan sistem peringatan dini bencana alam di daerah rawan.

3. Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat:

- Pemberian bantuan modal usaha dan pembinaan kewirausahaan bagi kelompok masyarakat miskin.
- Pengembangan industri rumah tangga dan pertanian skala kecil di pedesaan.
- Peningkatan akses masyarakat ke layanan pendidikan dan kesehatan.

4. Pengelolaan Lingkungan:

- Penertiban dan pengawasan terhadap pembuangan limbah industri ke sungai.
- Penanaman pohon di daerah perbukitan untuk mencegah erosi dan longsor.

- Pengembangan sistem pengelolaan sampah yang lebih terintegrasi di tingkat desa.

5. Peningkatan Kapasitas Kelembagaan:

- Pelatihan dan pengembangan kompetensi pegawai pemerintah daerah.
- Peningkatan koordinasi antar instansi pemerintah dalam perencanaan dan pelaksanaan program.
- Mendorong partisipasi masyarakat dalam pengawasan dan evaluasi program.

Upaya-upaya tersebut terus dilakukan secara berkelanjutan oleh pemerintah daerah Nganjuk beserta seluruh pemangku kepentingan untuk mengatasi permasalahan di wilayah ini. Evaluasi dan penyempurnaan program-program yang ada juga dilakukan secara berkala.

Berdasarkan informasi yang penulis miliki, beberapa solusi yang telah dilakukan terkait dengan permasalahan ketangkapan siswa, kemampuan diri siswa, kedisiplinan siswa, serta bakat dan minat siswa di wilayah Nganjuk, Jawa Timur antara lain:

1. Peningkatan Kualitas Pembelajaran:

- Pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa.
- Pelatihan guru untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dan penguasaan materi.
- Penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai di sekolah-sekolah.

2. Identifikasi dan Pembinaan Potensi Siswa:

- Pelaksanaan asesmen dan identifikasi bakat, minat, serta kemampuan siswa.
- Pengembangan program pengayaan dan bimbingan khusus bagi siswa berbakat.
- Kolaborasi dengan orangtua dan masyarakat dalam mendukung pengembangan potensi siswa.

3. Penguatan Pendidikan Karakter:

- Implementasi program penguatan pendidikan karakter di sekolah, seperti pembiasaan disiplin, kepemimpinan, dan tanggung jawab.
- Pelibatan orang tua dan masyarakat dalam mendukung pembentukan karakter positif siswa.
- Pemberian penghargaan dan apresiasi bagi siswa yang berprestasi dan berkarakter baik.

4. Bimbingan dan Konseling:

- Penyediaan layanan bimbingan dan konseling yang profesional di sekolah-sekolah.
- Identifikasi dan penanganan dini terhadap siswa yang mengalami kesulitan belajar atau permasalahan perilaku.
- Pelibatan orang tua dalam proses bimbingan dan konseling untuk siswa.

5. Kemitraan dengan Perguruan Tinggi dan Dunia Usaha:

- Kerja sama dengan perguruan tinggi untuk melakukan penelitian dan pengembangan inovasi pembelajaran.
- Pelaksanaan program magang dan pelatihan keterampilan bagi siswa sesuai dengan bakat dan minatnya.
- Penyelenggaraan kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan minat siswa.

Upaya-upaya ini terus dilakukan oleh pemerintah daerah, dinas pendidikan, dan pihak sekolah untuk mendukung pengembangan potensi dan prestasi siswa di wilayah Nganjuk. Evaluasi dan penyempurnaan program-program yang ada juga dilakukan secara berkelanjutan.

Berdasarkan informasi yang penulis miliki, beberapa solusi yang telah dilakukan terkait dengan permasalahan sosial-emosional siswa, kerja sama, solidaritas, kolaborasi, dan jiwa konstruktif siswa di wilayah Nganjuk, Jawa Timur antara lain:

1. Pengembangan Kecerdasan Emosional Siswa:

- Implementasi program bimbingan dan konseling yang berfokus pada pengembangan kecerdasan emosional.
- Pelatihan guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang mendorong pengembangan kecerdasan emosional siswa.
- Kolaborasi dengan orang tua dan masyarakat dalam mendukung pengembangan kecerdasan emosional siswa.

2. Penguatan Budaya Sekolah yang Kondusif:

- Pengembangan program-program sekolah yang mendorong tumbuhnya interaksi sosial yang positif antar siswa.
- Pembiasaan perilaku saling menghargai, peduli, dan bertanggung jawab di lingkungan sekolah.
- Pemberian keteladanan dan bimbingan dari guru dan staf sekolah dalam berperilaku sosial yang baik.

3. Fasilitasi Kegiatan Kolaboratif Antar Siswa:

- Penyelenggaraan kegiatan ekstrakurikuler yang mendorong kerja sama dan kolaborasi antar siswa.
- Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan kerja kelompok siswa.
- Pengembangan program kepemimpinan siswa untuk meningkatkan jiwa konstruktif dan solidaritas.

4. Pembinaan Kelompok Sosial Siswa:

- Pembentukan dan pembinaan kelompok-kelompok siswa berdasarkan minat, hobi, atau aktivitas sosial.
- Pendampingan dan fasilitasi kegiatan kelompok yang meningkatkan interaksi dan kerjasama antar siswa.
- Pemberian penghargaan dan apresiasi bagi kelompok siswa yang menunjukkan kerja sama dan solidaritas yang baik.

5. Kemitraan dengan Lembaga Terkait:

- Kerja sama dengan lembaga konseling, psikologi, dan organisasi sosial kemasyarakatan untuk mendukung program pengembangan sosial-emosional siswa.
- Pelibatan tokoh masyarakat dan pemuka agama dalam membina karakter dan jiwa konstruktif siswa.
- Pengembangan program pengabdian masyarakat yang melibatkan partisipasi aktif siswa.

Upaya-upaya ini terus dilakukan oleh pemerintah daerah, dinas pendidikan, dan pihak sekolah untuk mendukung pengembangan aspek sosial-emosional, kerja sama, solidaritas, kolaborasi, dan jiwa konstruktif siswa di wilayah Nganjuk. Evaluasi dan penyempurnaan program-program yang ada juga dilakukan secara berkelanjutan.

Baik, berdasarkan informasi yang penulis miliki, berikut adalah beberapa solusi yang telah dilakukan terkait dengan kemampuan berbahasa lokal Nganjuk, percaya diri, psikomotorik, kreativitas pembelajaran, dan pengetahuan kognitif siswa di wilayah Nganjuk, Jawa Timur:

1. Penguatan Kemampuan Berbahasa Lokal Nganjuk:

- Implementasi program pembelajaran bahasa daerah Nganjuk sebagai muatan lokal di sekolah-sekolah.
- Pengembangan bahan ajar dan metode pembelajaran yang menarik dan kontekstual untuk meningkatkan kemampuan berbahasa lokal siswa.
- Kolaborasi dengan komunitas dan budayawan lokal untuk melestarikan dan mengembangkan penggunaan bahasa daerah Nganjuk.

2. Pengembangan Rasa Percaya Diri Siswa:

- Penerapan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk tampil dan mengekspresikan diri.

- Pemberian penghargaan dan apresiasi bagi siswa yang berprestasi untuk meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri.
- Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler yang mendorong pengembangan kepercayaan diri siswa.

3. Peningkatan Kemampuan Psikomotorik Siswa:

- Penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai untuk kegiatan praktikum dan pengembangan keterampilan.
- Pengembangan metode pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berbasis kinerja untuk meningkatkan kemampuan psikomotorik siswa.
- Kolaborasi dengan dunia industri dan perguruan tinggi untuk memberikan pelatihan keterampilan bagi siswa.

4. Pengembangan Kreativitas Pembelajaran:

- Pelatihan guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan mendorong kreativitas siswa.
- Pemberian keleluasaan bagi guru untuk mengembangkan kurikulum dan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- Penyediaan fasilitas dan sumber belajar yang mendukung pengembangan kreativitas siswa.

5. Peningkatan Pengetahuan Kognitif Siswa:

- Pengembangan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mendorong kemampuan berpikir kritis.
- Pelaksanaan asesmen yang komprehensif untuk mengidentifikasi capaian pengetahuan kognitif siswa.
- Pemberian program pengayaan dan remedial yang sesuai dengan kebutuhan individual siswa.

Upaya-upaya ini terus dilakukan oleh pemerintah daerah, dinas pendidikan, dan pihak sekolah untuk mendukung pengembangan kemampuan berbahasa lokal, percaya diri, psikomotorik, kreativitas pembelajaran, dan pengetahuan kognitif siswa di wilayah Nganjuk. Evaluasi dan penyempurnaan program-program yang ada juga dilakukan secara berkelanjutan.

Baik, berdasarkan informasi yang penulis miliki, berikut adalah beberapa solusi yang telah dilakukan terkait dengan kemampuan kemandirian dalam bermasyarakat, kemampuan komunikasi, strategi pembelajaran, dan pengalaman nyata secara aktif di lingkungan siswa di wilayah Nganjuk, Jawa Timur:

1. Pengembangan Kemandirian dalam Bermasyarakat:

- Penyelenggaraan program pendidikan kecakapan hidup (life skills) yang melatih kemandirian siswa.
- Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan masyarakat.
- Pengembangan program magang atau praktik kerja lapangan di instansi atau UMKM lokal.

2. Peningkatan Kemampuan Komunikasi Siswa:

- Penerapan metode pembelajaran yang mendorong kemampuan komunikasi lisan dan tulisan siswa.
- Pengembangan program debat, presentasi, dan diskusi interaktif antar siswa.
- Kolaborasi dengan komunitas dan organisasi lokal untuk memberikan kesempatan bagi siswa berpraktik berkomunikasi.

3. Pengembangan Strategi Pembelajaran Inovatif:

- Pelatihan guru untuk menerapkan metode pembelajaran berbasis masalah, proyek, dan penemuan.
- Penyediaan sumber belajar yang beragam dan mendukung pembelajaran aktif siswa.

- Pengembangan kurikulum yang fleksibel dan terbuka terhadap inovasi pembelajaran.

4. Peningkatan Pengalaman Nyata di Lingkungan:

- Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di luar kelas yang melibatkan observasi dan interaksi langsung dengan masyarakat.
- Pengembangan program "service learning" yang memadukan pembelajaran dengan kegiatan pengabdian masyarakat.
- Kolaborasi dengan pemerintah daerah dan pemangku kepentingan lokal dalam merancang pembelajaran berbasis pengalaman nyata.

5. Penguatan Kemitraan dengan Masyarakat:

- Pembentukan dewan sekolah/komite sekolah yang melibatkan perwakilan masyarakat.
- Pelaksanaan program parenting dan konsultasi bersama orang tua untuk mendukung perkembangan siswa.
- Penyelenggaraan kegiatan sosial dan budaya bersama masyarakat di lingkungan sekolah.

Upaya-upaya ini terus dilakukan oleh pemerintah daerah, dinas pendidikan, dan pihak sekolah untuk mendukung pengembangan kemampuan kemandirian dalam bermasyarakat, komunikasi, strategi pembelajaran, dan pengalaman nyata secara aktif di lingkungan siswa di wilayah Nganjuk. Evaluasi dan penyempurnaan program-program yang ada juga dilakukan secara berkelanjutan.

Kesimpulan

Berdasarkan informasi yang penulis sampaikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pemerintah daerah, dinas pendidikan, dan pihak sekolah di wilayah Nganjuk, Jawa Timur telah melakukan berbagai upaya untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam beberapa aspek, antara lain:

1. Kemampuan Berbahasa Lokal Nganjuk:

- Implementasi pembelajaran bahasa daerah Nganjuk sebagai muatan lokal
 - Pengembangan bahan ajar dan metode pembelajaran yang kontekstual
 - Kolaborasi dengan komunitas dan budayawan lokal
2. Pengembangan Rasa Percaya Diri Siswa:
- Penerapan metode pembelajaran yang memberi kesempatan berekspresi
 - Pemberian penghargaan dan apresiasi bagi siswa berprestasi
 - Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler untuk pengembangan kepercayaan diri
3. Peningkatan Kemampuan Psikomotorik Siswa:
- Penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai
 - Pengembangan metode pembelajaran berbasis proyek dan kinerja
 - Kolaborasi dengan dunia industri dan perguruan tinggi untuk pelatihan keterampilan
4. Pengembangan Kreativitas Pembelajaran:
- Pelatihan guru untuk menerapkan metode pembelajaran inovatif
 - Pemberian keleluasaan bagi guru dalam mengembangkan kurikulum
 - Penyediaan fasilitas dan sumber belajar yang mendukung kreativitas siswa
5. Peningkatan Pengetahuan Kognitif Siswa:
- Pengembangan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa
 - Pelaksanaan asesmen komprehensif untuk mengidentifikasi capaian siswa
 - Pemberian program pengayaan dan remedial yang sesuai kebutuhan

Upaya-upaya ini dilakukan secara berkelanjutan dengan evaluasi dan penyempurnaan program yang ada untuk mendukung pengembangan kemampuan siswa di wilayah Nganjuk.

Daftar Pustaka

- A Wathon, Lulud Wijayanti. 2019. “Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Klasifikasi Mmedia Pembelajaran Di SMA Muhammadiyah 2 Kertosono.” *Jurnal Keislaman Terateks* 4(2): 9–24.

- Ainul Latifah, A Wathon. 2021. "Upaya Guru Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air Berbasis Kearifan Lokal Bahasa Jawa Pada Anak Usia Dini." *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 75–95.
- Alifah Hasna, A Wathon. 2018. "Membangun Pembelajaran Interaktif Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 1(2): 113–28.
- . 2019. "Membangun Teknologi Pembelajaran Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 108–35.
- Anis Maisaroh, A Wathon. 2018. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran." *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 64–82.
- . 2019. "Membangun Kemandirian Siswa Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 17–47.
- . 2021. "Pengaturan Sound System Untuk Pembiasaan Hapalan." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 58–73.
- Antun Saifuddin, A Wathon. 2019. "Membangun Pembelajaran Kolaboratif Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 79–107.
- Arimbi Afrida, A Wathon. 2021. "Peran Televisi Terhadap Pengembangan Motivasi Belajar Anak." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 221–61.
- Arimbi Zaniar, A Wathon. 2021. "Implementasi Pembiasaan Metode Takrir Al-Qur'an Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini Kelompok B." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 180–99.
- Arista Arianti, A Wathon. 2020. "Meningkatkan Bahasa Anak Melalui Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Di Kelompok Belajar Permata Hati Banaran." *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 19–35.

- Asmaul Fauziah, A Wathon. 2021. "Wisata Religi Membentuk Kolaborasi Dan Kerjasama." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 200–220.
- Binti Astuti, A Wathon. 2019. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Metode Pembelajaran." *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 113–38.
- Binti Khabibah, A Wathon. 2019. "Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 174–92.
- Cindi Putri, A Wathon. 2021. "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok A." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 74–94.
- Dewi Zulviana, A Wathon. 2020. "Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 203–24.
- Eka Pujiani, A Wathon. 2021. "Manfaat Aplikasi Komputer Terhadap Kreativitas Belajar Siswa." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 426–53.
- Eve Mars, A Wathon. 2019. "Perkembangan Bahasa Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 48–65.
- Faridatun Nikmah, A Wathon. 2020. "Pengembangan Bakat Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 20–45.
- Fatimah Zahro, A Wathon. 2020. "Hubungan Kegiatan Mengecap Melalui Media Bahan Alam Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5." *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 164–82.
- Fitria Khofifah, A Wathon. 2019. "Pembelajaran Psikomotorik Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 193–209.
- Fitriana Laili, A Wathon. 2020. "Perkembangan Matematika Dan Sains Anak Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 46–58.

- Fitriya Mahmudah, A Wathon. 2019. "Membangun Pembelajaran Diferensial Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 66–95.
- Ghofiatul Zukhi, A Wathon. 2020. "Implementasi Metode Bernyanyi Menggunakan Media Smart Tv Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini." *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 36–48.
- Imamatun Ummah, A Wathon. 2020. "Pengembangan Game Solidaritas Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 59–76.
- Inas Kamila, A Wathon. 2021. "Pengembangan Media Rumah Pelangi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini." *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 118–39.
- Intan Prihatini, A Wathon. 2021. "Pembelajaran Online Dan Pengetahuan Kognitif Anak." *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 140–58.
- Isnatul Laili, A Wathon. 2021. "Efisiensi Media Pembelajaran Melalui Televisi." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 45–57.
- Isni Setyowati, A Wathon. 2020. "Cara Kerja Komputer Dalam Mengolah Administrasi Lembaga." *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 67–80.
- Isroatul Firdaus, A Wathon. 2020. "Penerapan Metode Eksperimen Mencampur Warna Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok B Di Ra As-Sholeh." *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 156–74.
- Istiana Hasanah, A Wathon. 2018. "Perkembangan Sosial Emosional Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 124–39.
- Ita Purwati, A Wathon. 2021. "Manfaat Aplikasi Komputer Terhadap Peningkatan Karakter Siswa." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 454–82.
- Itiya Akmala, A Wathon. 2020. "Pengembangan Game Ketangkasan Melalui Alat Permainan

- Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 77–93.
- Lailatul Muniroh, A Wathon. 2019. “Pengembangan Game Kepemimpinan Melalui Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 139–54.
- Lintang Nur Ramadani, A Wathon. 2018. “Peran Media Pembelajaran Speaker Terhadap Minat Belajar Siswa.” *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 48–63.
- Lulud Wijayanti, A Wathon. 2020. “Animasi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Siswa.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 142–63.
- . 2021. “Penerapan Manajemen Pemasaran Lembaga Raudhatul Athfal Di Masa Pandemi Covid 19.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 196–215.
- Lutfia Yusrilia, A Wathon. 2018. “Pengembangan Game Perkenalan Melalui Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 140–54.
- Masrochatul Lailiyah, A Wathon. 2019. “Pembelajaran Berbasis Pengalaman Nyata Melalui Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 155–73.
- Mesina Wulansari, A Wathon. 2020. “Implementasi Kegiatan 3 M (Mewarnai, Menggunting, Menempel) Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 195–217.
- . 2021. “Peran Blog Spot Terhadap Kreativitas Publikasi.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 284–312.
- Minjuroh Handayani, A Wathon. 2020. “Penerapan Media Finger Painting Untuk Mengenalkan Konsep Dasar Warna Pada Kelompok A.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 175–94.
- . 2021. “Wisata Religi Meningkatkan Komunikasi Yang Baik.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 262–83.

- Muhamad Zuhail, A Wathon. 2019. "Membangun Pembelajaran Berbasis Masalah Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 136–60.
- Murni Rahayu, A Wathon. 2020. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B." *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 49–66.
- Nia Anggri, A Wathon. 2021. "Manfaat Zakat Meningkatkan Rasa Simpati Kepada Masyarakat Sekitar." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 382–97.
- Noto Nagoro, A Wathon. 2018. "Efektifitas Administrasi Lembaga Melalui Otomatisasi Excel." *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 16–30.
- Nur Alina, A Wathon. 2019. "Pembelajaran Aktif Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 29–47.
- Nur Anisa, A Wathon. 2021. "Peran Wisata Religi Terhadap Kekompakan Anak." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 340–62.
- Nur Azizah, A Wathon. 2021. "Peran Perangkat Lunak Bagi Efektifitas Administrasi Lembaga." *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 96–117.
- Nur Hayati, A Wathon. 2018. "Pengembangan Game Kerjasama Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 155–69.
- Nur Kholida Zia, A Wathon. 2018. "Pembuatan Program Kasir Melalui Program Excel Dan Macro Visual Basic." *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 83–95.
- Nurul Lailiyah, A Wathon. 2021. "Software Dan Efektifitas Pembelajaran." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 158–79.
- Peni Tri Nastiti, A Wathon. 2019. "Membangun Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 161–87.

- Prisa Laili, A Wathon. 2020. "Peran Dan Manfaat Edupreneurship Bagi UMKM." *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 132–55.
- Qurrota Ayun, A Wathon. 2021. "Penerapan Media Pohon Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 95–108.
- Reni Prastiwi, A Wathon. 2019. "Membangun Pembelajaran Agamis Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 48–78.
- Ririn Kurniasari, A Wathon. 2019. "Pembelajaran Konstruktif Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 96–112.
- Risma Maula, A Wathon. 2018. "Pengembangan Game Imajinasi Anak Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 1(2): 129–43.
- Rizka Mawaddah, A Wathon. 2020. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berdasarkan Tingkat Bakat Siswa." *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 94–111.
- Siti Anisah, A Wathon. 2018. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berdasarkan Tingkat Jenis Kelamin." *Sistim Informasi Manajemen* 1(2): 144–68.
- Siti Cholifatul, A Wathon. 2019. "Mengembangkan Pengetahuan Kognitif Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 241–58.
- Siti Khotimah, A Wathon. 2019. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Klasifikasi Strategi Pembelajaran." *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 215–40.
- Siti Maftuhah, A Wathon. 2018. "Pengembangan Game Kelompok Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 1(2): 169–83.
- Siti Zulaika, A Wathon. 2021. "Implementasi Metode Reward Dan Punishment Dalam Upaya Pengembangan Disiplin Anak Kelompok A." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 134–57.

- Syahrus Sela, A Wathon. 2020. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berdasarkan Tingkat Usia." *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 112–41.
- Tutik Hartatik, A Wathon. 2021. "Peran Powerpoint Pembelajaran Terhadap Promosi Lembaga." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 109–33.
- Unikum Mabruroh, A Wathon. 2018. "Meningkatkan Ketrampilan Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 1(2): 184–200.
- Vivi Arnes, A Wathon. 2020. "Kosakata Bahasa Arab Dan Ekonomi Islam." *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 183–202.
- Wahyuni Wulan, A Wathon. 2021. "Implementasi Metode Outdoor Learning Untuk Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B Di Ra Muslimat Khadijah Al Huda Patianrowo Nganjuk." *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 181–95.
- Wathon, A. 2018. "Peran Stellarium Terhadap Penentuan Posisi Bulan Pada Akhir Bulan." *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 1–15.
- . 2021. "Pendampingan Usaha Lokal Kertosono Melalui Toko Online Lapamu." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 1–13.
- Wathon, Aminul. 2016. "Neurosains Dalam Pendidikan." *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi* 14(1): 284–94.
- Yeni Oktavia, A Wathon. 2021. "Penerapan Kegiatan Melipat Kertas Origami Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B." *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 159–80.
- Yenik Purwanti, A Wathon. 2021. "Implementasi Metode Bercerita Dengan Media Boneka Jari Dalam Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia Dini." *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 57–74.

Zeni Fatmawati, A Wathon. 2019. “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Klasifikasi Media Pembelajaran.” *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 188–214.

Zufi Salma, A Wathon. 2020. “Peran Permainan Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Di TK Dharma Wanita Gampeng.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 81–107.