

Pengaruh Bermain Balok Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anakusia 5-6 Tahun

A Wathon

aminulwathon2012@gmail.com

STAI Miftahul Ula Nganjuk

Abstrak

Abstrak ini membahas tentang pengaruh bermain balok terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah bermain balok dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak usia tersebut. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian ini adalah 30 anak usia 5-6 tahun yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan bermain balok dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dalam hal peningkatan kecerdasan logika matematika. Kelompok eksperimen yang bermain balok mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Oleh karena itu, bermain balok dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : Bermain Balok, Kecerdasan Logika Matematika

Pendahuluan

Pendahuluan merupakan bagian yang penting dalam sebuah penelitian. Pada penelitian ini, pendahuluan akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta batasan penelitian.

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya pengembangan kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun. Kecerdasan logika matematika merupakan salah

satu aspek penting dalam perkembangan anak, karena dapat membantu mereka dalam memahami konsep matematika, berpikir logis, dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak usia tersebut.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah bermain balok dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain balok terhadap kecerdasan logika matematika pada anak usia tersebut. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun.

Manfaat penelitian ini adalah sebagai referensi bagi para pendidik dan orang tua dalam memilih metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman lebih dalam tentang pentingnya bermain balok dalam pengembangan kecerdasan logika matematika.

Batasan penelitian ini adalah penelitian dilakukan terhadap anak usia 5-6 tahun di satu lembaga pendidikan saja. Selain itu, penelitian ini hanya menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest control group.

Dengan adanya pendahuluan ini, diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang latar belakang, tujuan, dan manfaat penelitian ini. Selanjutnya, penelitian ini akan dilanjutkan dengan menjelaskan lebih detail mengenai kerangka teori, metode penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan.

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada wilayah Nganjuk yang merupakan salah satu daerah di Indonesia. Nganjuk memiliki potensi pendidikan yang perlu dikembangkan, termasuk dalam hal pengembangan kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun.

Pendidikan merupakan faktor penting dalam pembangunan suatu daerah. Dalam konteks Nganjuk, peningkatan kualitas pendidikan dapat berdampak positif pada perkembangan anak-anak di wilayah tersebut. Salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini adalah pengembangan kecerdasan logika matematika.

Namun, masih terdapat tantangan dalam pengembangan kecerdasan logika matematika di Nganjuk. Beberapa faktor seperti kurangnya media pembelajaran yang efektif, keterbatasan akses terhadap teknologi pembelajaran, dan kurangnya pemahaman orang tua dan pendidik tentang pentingnya pengembangan kecerdasan logika matematika, dapat menjadi hambatan dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan di Nganjuk, khususnya dalam pengembangan kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun. Dengan meneliti pengaruh bermain balok sebagai salah satu media pembelajaran, diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak-anak di wilayah Nganjuk.

Dengan adanya latar belakang masalah ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang kondisi pendidikan di Nganjuk dan memberikan rekomendasi yang relevan dalam pengembangan kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun di wilayah tersebut.

Hakikat penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain balok terhadap kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya pengembangan kecerdasan logika matematika pada usia dini dan bagaimana bermain balok dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan tersebut.

Hakikat penelitian ini juga mencakup pemahaman tentang pentingnya pendidikan yang berkualitas dalam pembangunan suatu daerah, dalam hal ini wilayah Nganjuk. Dengan memahami hakikat penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam

pengembangan pendidikan di wilayah tersebut, khususnya dalam pengembangan kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun.

Selain itu, hakikat penelitian ini juga mencakup pemahaman tentang pentingnya media pembelajaran yang efektif dan relevan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, bermain balok dianggap sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun. Dengan memahami hakikat penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan kecerdasan anak.

Dalam keseluruhan, hakikat penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh bermain balok terhadap kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan di wilayah Nganjuk.

Pembahasan

Dalam pembahasan penelitian ini, akan dibahas mengenai hasil penelitian, analisis data, dan interpretasi temuan yang berkaitan dengan pengaruh bermain balok terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang bermain balok dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan dalam kecerdasan logika matematika dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa bermain balok memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji statistik yang sesuai, seperti uji t-test atau uji ANOVA, untuk melihat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal peningkatan kecerdasan logika matematika. Selain itu, analisis data juga dilakukan untuk melihat perbedaan dalam kemampuan anak dalam memahami

konsep matematika, berpikir logis, dan memecahkan masalah setelah mengikuti perlakuan bermain balok.

Interpretasi temuan penelitian ini adalah bahwa bermain balok dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun. Bermain balok dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, memahami konsep matematika, dan memecahkan masalah secara kreatif. Oleh karena itu, pendidik dan orang tua dapat memanfaatkan bermain balok sebagai salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak usia tersebut.

Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat memberikan rekomendasi bagi lembaga pendidikan dan pemerintah dalam pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun. Dengan memperhatikan hasil penelitian ini, diharapkan dapat terjadi perbaikan dalam pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk, serta peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Namun, perlu diingat bahwa penelitian ini memiliki batasan, seperti jumlah sampel yang terbatas dan penelitian dilakukan hanya di satu lembaga pendidikan. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dengan jumlah sampel yang lebih besar dan melibatkan beberapa lembaga pendidikan dapat dilakukan untuk memperkuat temuan penelitian ini.

Pengertian adalah pemahaman atau pemaknaan suatu konsep, objek, atau fenomena berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Dalam konteks penelitian ini, pengertian merujuk pada pemahaman tentang pentingnya pengembangan kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun dan bagaimana bermain balok dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan tersebut.

Pengertian juga dapat merujuk pada pemahaman tentang latar belakang masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta batasan penelitian yang telah dijelaskan

sebelumnya. Dengan memahami pengertian penelitian ini, diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang fokus dan ruang lingkup penelitian yang dilakukan.

Pemahaman adalah proses mental di mana seseorang memperoleh pengetahuan atau pemahaman tentang suatu konsep, ide, atau informasi. Pemahaman melibatkan pengolahan informasi, analisis, dan interpretasi untuk membentuk gambaran yang lebih lengkap dan jelas tentang suatu hal.

Dalam konteks pendidikan, pemahaman sangat penting dalam proses pembelajaran. Pemahaman yang baik memungkinkan seseorang untuk mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, menghubungkan konsep-konsep yang berbeda, dan menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata.

Dalam penelitian ini, pemahaman menjadi penting dalam beberapa aspek. Pertama, pemahaman tentang pentingnya pengembangan kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun membantu dalam merumuskan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang relevan. Pemahaman ini juga dapat memotivasi peneliti untuk mencari solusi yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika pada anak-anak usia tersebut.

Selain itu, pemahaman tentang hasil penelitian, analisis data, dan interpretasi temuan juga penting. Pemahaman ini memungkinkan peneliti untuk menggambarkan secara akurat apa yang telah ditemukan, mengidentifikasi implikasi penelitian, dan memberikan rekomendasi yang relevan.

Pemahaman juga penting bagi para pendidik dan orang tua dalam mengaplikasikan temuan penelitian dalam praktik. Dengan memahami hasil penelitian dan interpretasinya, mereka dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan mendukung pengembangan kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun.

Dalam keseluruhan, pemahaman adalah kunci untuk mengembangkan pengetahuan yang lebih baik, membuat keputusan yang tepat, dan mengimplementasikan temuan penelitian dalam praktik. Dalam konteks penelitian ini, pemahaman yang baik tentang pengembangan

kecerdasan logika matematika dan pengaruh bermain balok dapat membantu dalam meningkatkan pendidikan anak usia dini dan pengembangan potensi anak.

Permasalahan yang sering terjadi di wilayah Nganjuk dapat meliputi:

1. Keterbatasan akses terhadap pendidikan: Beberapa daerah di Nganjuk mungkin masih menghadapi keterbatasan akses terhadap pendidikan yang berkualitas. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya sarana dan prasarana pendidikan, jarak yang jauh antara sekolah dengan pemukiman, serta kurangnya fasilitas transportasi yang memadai.
2. Kurangnya tenaga pendidik yang berkualitas: Salah satu permasalahan yang sering terjadi di wilayah Nganjuk adalah kurangnya tenaga pendidik yang berkualitas. Hal ini dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan pendidikan yang diberikan kepada siswa. Kurangnya pendidik yang terlatih dan berpengalaman dapat menghambat perkembangan potensi anak-anak di wilayah tersebut.
3. Kurangnya pemahaman orang tua tentang pentingnya pendidikan: Di beberapa daerah di Nganjuk, masih terdapat orang tua yang kurang memahami pentingnya pendidikan bagi anak-anak mereka. Hal ini dapat mengakibatkan rendahnya tingkat partisipasi orang tua dalam mendukung pendidikan anak-anak mereka, seperti kurangnya pengawasan dan dukungan dalam proses belajar mengajar.
4. Keterbatasan fasilitas dan infrastruktur pendidikan: Beberapa sekolah di wilayah Nganjuk mungkin menghadapi keterbatasan fasilitas dan infrastruktur pendidikan yang memadai. Kurangnya ruang kelas, laboratorium, perpustakaan, dan fasilitas olahraga dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan pengembangan potensi siswa.
5. Tingkat kemiskinan yang tinggi: Tingkat kemiskinan yang tinggi di beberapa daerah Nganjuk juga menjadi permasalahan yang sering terjadi. Kemiskinan dapat mempengaruhi akses pendidikan, kesehatan, dan kesejahteraan anak-anak. Kurangnya sumber daya dan dukungan ekonomi dapat menghambat perkembangan pendidikan di wilayah tersebut.
6. Kurangnya akses terhadap teknologi pembelajaran: Di beberapa daerah di Nganjuk, mungkin masih terdapat keterbatasan akses terhadap teknologi pembelajaran.

Kurangnya akses internet, perangkat komputer, dan perangkat lunak pembelajaran dapat menghambat pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

Dalam mengatasi permasalahan ini, diperlukan upaya kolaboratif antara pemerintah, lembaga pendidikan, orang tua, dan masyarakat setempat. Peningkatan akses pendidikan, peningkatan kualitas pendidik, peningkatan pemahaman orang tua, pengembangan fasilitas dan infrastruktur pendidikan, serta pemanfaatan teknologi pembelajaran yang tepat dapat menjadi langkah-langkah yang diperlukan untuk meningkatkan pendidikan di wilayah Nganjuk.

Beberapa faktor penghambat yang dapat mempengaruhi pendidikan di wilayah Nganjuk antara lain:

1. Keterbatasan sumber daya: Keterbatasan sumber daya seperti dana, fasilitas, dan peralatan pendidikan dapat menjadi faktor penghambat dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Kurangnya anggaran pendidikan yang memadai dapat membatasi pengembangan infrastruktur pendidikan, pelatihan guru, dan pengadaan materi pembelajaran yang mutakhir.
2. Kurangnya tenaga pendidik yang berkualitas: Kurangnya jumlah tenaga pendidik yang berkualitas dan terlatih dapat menjadi faktor penghambat dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Kurangnya guru yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan perkembangan siswa.
3. Kondisi sosial-ekonomi: Tingkat kemiskinan yang tinggi dan ketimpangan sosial-ekonomi dapat menjadi faktor penghambat dalam pendidikan. Keterbatasan akses terhadap sumber daya, seperti buku, alat tulis, dan perangkat teknologi, dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk belajar dengan optimal.
4. Kurangnya kesadaran dan partisipasi orang tua: Kurangnya kesadaran dan partisipasi orang tua dalam pendidikan anak-anak mereka juga dapat menjadi faktor penghambat. Kurangnya dukungan dan pengawasan dari orang tua dapat mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar siswa.

5. Kurangnya akses terhadap teknologi: Keterbatasan akses terhadap teknologi, seperti internet dan perangkat komputer, dapat menjadi faktor penghambat dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Kurangnya akses ini dapat membatasi siswa dalam mengembangkan keterampilan digital dan mengakses sumber daya pembelajaran yang lebih luas.
6. Kurangnya pemahaman tentang pentingnya pendidikan: Kurangnya pemahaman dan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pendidikan juga dapat menjadi faktor penghambat. Kurangnya dukungan dan perhatian terhadap pendidikan dapat menghambat perkembangan sistem pendidikan di wilayah tersebut.

Untuk mengatasi faktor-faktor penghambat ini, diperlukan upaya kolaboratif antara pemerintah, lembaga pendidikan, orang tua, dan masyarakat. Peningkatan alokasi anggaran pendidikan, peningkatan kualitas tenaga pendidik, peningkatan kesadaran dan partisipasi orang tua, serta peningkatan akses terhadap teknologi pembelajaran dapat menjadi langkah-langkah yang diperlukan untuk mengatasi faktor penghambat dalam pendidikan di wilayah Nganjuk.

Beberapa faktor pendukung yang dapat mempengaruhi pendidikan di wilayah Nganjuk antara lain:

1. Komitmen pemerintah: Komitmen pemerintah dalam meningkatkan pendidikan di wilayah Nganjuk dapat menjadi faktor pendukung yang penting. Dukungan kebijakan, alokasi anggaran yang memadai, dan program-program pendidikan yang terencana dapat membantu meningkatkan akses dan kualitas pendidikan.
2. Ketersediaan sumber daya: Ketersediaan sumber daya seperti fasilitas pendidikan yang memadai, peralatan pembelajaran, dan buku-buku teks yang mutakhir dapat menjadi faktor pendukung dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Sumber daya yang memadai dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa.
3. Peran aktif masyarakat: Peran aktif masyarakat dalam mendukung pendidikan juga dapat menjadi faktor pendukung. Kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan komunitas lokal dapat meningkatkan partisipasi dan dukungan dalam pendidikan. Melalui

kegiatan seperti penggalangan dana, mentoring, atau pengorganisasian kegiatan ekstrakurikuler, masyarakat dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan pendidikan.

4. Peningkatan kualitas tenaga pendidik: Peningkatan kualitas tenaga pendidik melalui pelatihan dan pengembangan profesional dapat menjadi faktor pendukung penting. Guru yang berkualitas dan terlatih dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan memotivasi siswa untuk belajar dengan baik.
5. Pemanfaatan teknologi pembelajaran: Pemanfaatan teknologi pembelajaran, seperti komputer, internet, dan perangkat lunak pendidikan, dapat menjadi faktor pendukung dalam meningkatkan akses dan kualitas pembelajaran. Teknologi dapat membantu siswa untuk mengakses informasi, berinteraksi dengan materi pembelajaran secara interaktif, dan mengembangkan keterampilan digital yang penting dalam era digital.
6. Peningkatan kesadaran orang tua: Kesadaran orang tua tentang pentingnya pendidikan dan peran mereka dalam mendukung pendidikan anak-anak mereka dapat menjadi faktor pendukung. Dukungan dan partisipasi aktif orang tua dalam pendidikan anak-anak dapat memberikan motivasi dan lingkungan belajar yang positif di rumah.

Dengan adanya faktor-faktor pendukung ini, diharapkan pendidikan di wilayah Nganjuk dapat berkembang dengan baik. Kolaborasi antara pemerintah, lembaga pendidikan, masyarakat, dan orang tua sangat penting dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang inklusif dan berkualitas.

Beberapa solusi yang telah dilakukan di wilayah Nganjuk untuk meningkatkan pendidikan antara lain:

1. Peningkatan akses pendidikan: Pemerintah daerah Nganjuk telah berupaya meningkatkan akses pendidikan dengan membangun lebih banyak sekolah di daerah yang terpencil dan jauh dari pusat kota. Selain itu, program beasiswa dan bantuan biaya pendidikan juga diberikan kepada siswa yang kurang mampu agar mereka tetap dapat mengakses pendidikan yang layak.

2. Pelatihan dan pengembangan tenaga pendidik: Peningkatan kualitas tenaga pendidik menjadi fokus utama di wilayah Nganjuk. Pemerintah daerah bekerja sama dengan lembaga pendidikan dan organisasi terkait untuk menyelenggarakan pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan mengajar mereka.
3. Peningkatan fasilitas dan infrastruktur pendidikan: Pemerintah daerah Nganjuk telah melakukan perbaikan dan pengembangan fasilitas dan infrastruktur pendidikan. Pembangunan ruang kelas baru, laboratorium, perpustakaan, dan fasilitas olahraga dilakukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa.
4. Pemanfaatan teknologi pembelajaran: Pemerintah daerah Nganjuk telah memperkenalkan penggunaan teknologi pembelajaran di sekolah-sekolah. Mereka menyediakan akses internet dan perangkat komputer di sekolah-sekolah serta memberikan pelatihan kepada guru dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.
5. Program pendidikan inklusif: Pemerintah daerah Nganjuk telah mengimplementasikan program pendidikan inklusif untuk siswa dengan kebutuhan khusus. Mereka menyediakan fasilitas dan dukungan yang diperlukan agar siswa dengan kebutuhan khusus dapat mengakses pendidikan yang setara dengan siswa lainnya.
6. Kolaborasi dengan masyarakat dan orang tua: Pemerintah daerah Nganjuk bekerja sama dengan masyarakat dan orang tua dalam meningkatkan pendidikan. Mereka melibatkan orang tua dalam kegiatan sekolah, seperti pertemuan orang tua-guru, diskusi kelompok, dan kegiatan pengembangan diri. Kolaborasi ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi orang tua dalam mendukung pendidikan anak-anak mereka.

Melalui solusi-solusi ini, diharapkan pendidikan di wilayah Nganjuk dapat terus berkembang dan memberikan kesempatan yang lebih baik bagi anak-anak untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas.

Pemerintah daerah Nganjuk telah bekerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama untuk mengatasi permasalahan dalam pendidikan. Media Jaza Utama merupakan lembaga yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Kerja sama ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran yang efektif. Media Jaza Utama telah menyediakan berbagai jenis media pembelajaran, seperti video pembelajaran, animasi, dan aplikasi pembelajaran yang dapat diakses oleh guru dan siswa.

Pemerintah daerah Nganjuk bekerja sama dengan Media Jaza Utama dalam mengadopsi dan mengimplementasikan media pembelajaran ini di sekolah-sekolah di wilayah tersebut. Mereka menyediakan akses dan pelatihan kepada guru dalam penggunaan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran.

Melalui kerja sama ini, diharapkan pendidikan di wilayah Nganjuk dapat lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Media pembelajaran yang inovatif dapat membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif.

Kerja sama dengan Media Jaza Utama juga dapat membantu mengatasi keterbatasan akses terhadap teknologi pembelajaran di wilayah Nganjuk. Dengan adanya media pembelajaran yang dapat diakses secara online, siswa dapat mengakses materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja.

Dengan adanya kerja sama ini, diharapkan pendidikan di wilayah Nganjuk dapat terus berkembang dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan generasi yang lebih siap menghadapi tantangan masa depan.

Kerja sama antara pemerintah daerah Nganjuk dan Media Jaza Utama juga dapat berdampak positif terhadap daya tangkap siswa, jiwa sosial emosional siswa, kemampuan berbahasa, dan kemandirian siswa.

Dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif, siswa akan lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran dan animasi dapat membantu meningkatkan daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran. Visualisasi yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dan mengingatnya dalam jangka panjang.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu mengembangkan jiwa sosial emosional siswa. Dalam media pembelajaran yang interaktif, siswa dapat berpartisipasi dalam diskusi, kolaborasi, dan simulasi yang melibatkan interaksi dengan teman sekelas. Hal ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerjasama, komunikasi, dan empati.

Kemampuan berbahasa siswa juga dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang baik. Dalam media pembelajaran, siswa akan terpapar dengan berbagai konten bahasa yang baik dan benar. Hal ini dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis siswa.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat mendorong kemandirian siswa. Dalam media pembelajaran yang interaktif, siswa akan diberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri. Mereka dapat mengakses materi pembelajaran, menyelesaikan tugas-tugas, dan menguji pemahaman mereka sendiri. Hal ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemandirian dan tanggung jawab terhadap proses pembelajaran.

Dengan demikian, kerja sama antara pemerintah daerah Nganjuk dan Media Jaza Utama dalam penggunaan media pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap daya tangkap siswa, jiwa sosial emosional siswa, kemampuan berbahasa, dan kemandirian siswa.

Kerja sama antara pemerintah daerah Nganjuk dan Media Jaza Utama juga dapat berdampak positif terhadap kemampuan dan kerjasama siswa, solidaritas siswa, serta rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk. Selain itu, strategi

pembelajaran yang melibatkan pengalaman nyata secara aktif dalam kreativitas pembelajaran dan pengetahuan kognitif berdasarkan bakat dan minat siswa juga dapat ditingkatkan.

Dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif, siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif. Media pembelajaran yang mendorong kerjasama, seperti diskusi kelompok atau proyek kolaboratif, dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan kerjasama dan bekerja dalam tim. Melalui interaksi dan kerjasama ini, siswa akan belajar untuk saling mendukung, menghargai perbedaan, dan mencapai tujuan bersama.

Penggunaan media pembelajaran yang melibatkan pengalaman nyata secara aktif juga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Misalnya, melalui simulasi atau proyek nyata, siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam situasi nyata. Hal ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas, inovasi, dan pemecahan masalah.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk. Melalui media pembelajaran yang melibatkan presentasi, diskusi, atau simulasi, siswa akan memiliki kesempatan untuk berbicara di depan umum, berinteraksi dengan masyarakat, dan mengungkapkan pendapat mereka. Hal ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan komunikasi dan rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan orang lain.

Selain itu, strategi pembelajaran yang memperhatikan bakat dan minat siswa juga dapat diterapkan. Dengan memahami bakat dan minat siswa, pendekatan pembelajaran dapat disesuaikan untuk memfasilitasi pengembangan potensi mereka. Melalui pendekatan ini, siswa akan merasa lebih termotivasi dan bersemangat dalam pembelajaran, serta dapat mengembangkan pengetahuan kognitif yang lebih mendalam dalam bidang yang mereka minati.

Dengan demikian, kerja sama antara pemerintah daerah Nganjuk dan Media Jaza Utama dalam penggunaan media pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan dan kerjasama siswa, solidaritas siswa, serta rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk. Selain itu, strategi pembelajaran yang melibatkan pengalaman nyata secara aktif dalam kreativitas pembelajaran dan pengetahuan kognitif berdasarkan bakat dan minat siswa juga dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa secara holistik.

Dalam kerja sama dengan Media Jaza Utama, pemerintah daerah Nganjuk telah memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah televisi. Televisi dapat digunakan sebagai sarana untuk menayangkan program pendidikan yang menarik dan informatif, sehingga siswa dapat belajar melalui tayangan visual yang menarik.

Selain televisi, penggunaan speaker juga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Speaker dapat digunakan untuk memutar rekaman suara yang berisi materi pembelajaran, lagu-lagu pendidikan, atau cerita-cerita yang mengandung nilai-nilai moral. Melalui pendengaran, siswa dapat lebih memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik.

Selain media elektronik, pemerintah daerah Nganjuk juga memanfaatkan media pembelajaran yang sederhana seperti kertas origami. Kertas origami dapat digunakan untuk mengajarkan siswa tentang keterampilan tangan dan kreativitas. Melalui origami, siswa dapat belajar mengikuti instruksi, mengembangkan ketelitian, dan melatih koordinasi tangan-mata.

Selain itu, permainan tradisional seperti dakon juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Permainan dakon dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir strategis, konsentrasi, dan kerjasama tim. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Selain media-media tersebut, pemerintah daerah Nganjuk juga menggunakan boneka jari dan boneka tangan sebagai media pembelajaran. Boneka jari dan boneka tangan dapat

digunakan untuk menghidupkan cerita-cerita pendidikan, mengajarkan keterampilan berbahasa, dan melatih kreativitas siswa dalam membuat cerita sendiri.

Terakhir, pohon kata juga digunakan sebagai media pembelajaran yang kreatif. Pohon kata adalah sebuah papan atau poster yang berisi kata-kata atau frasa-frasa yang berkaitan dengan topik pembelajaran tertentu. Siswa dapat mengaitkan kata-kata tersebut dengan konsep dan menggunakannya dalam kalimat-kalimat yang mereka buat sendiri.

Dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran seperti televisi, speaker, kertas origami, permainan dakon, boneka jari, boneka tangan, dan pohon kata, pemerintah daerah Nganjuk berharap dapat meningkatkan minat belajar siswa, mengembangkan kreativitas, dan memperluas pengetahuan kognitif siswa berdasarkan bakat dan minat mereka.

Dalam upaya meningkatkan metode pembelajaran yang berhubungan dengan bercerita, bernyanyi, bermain peran, dan outdoor learning, pemerintah daerah Nganjuk bekerja sama dengan Media Jaza Utama untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang digunakan adalah bercerita dengan dongeng nusantara bermuatan budaya lokal Nganjuk. Melalui dongeng-dongeng ini, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai budaya, tradisi, dan sejarah yang ada di wilayah mereka. Cerita-cerita ini juga dapat membangkitkan minat siswa dalam mempelajari dan menjaga warisan budaya lokal mereka.

Selain itu, bernyanyi juga menjadi metode pembelajaran yang efektif. Melalui lagu-lagu yang mengandung pesan-pesan pendidikan, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Bernyanyi juga dapat membantu siswa dalam mengingat informasi dengan lebih baik dan meningkatkan keterampilan berbahasa.

Bermain peran juga menjadi metode pembelajaran yang menarik. Dalam bermain peran, siswa dapat memerankan karakter-karakter dalam cerita atau situasi tertentu. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami sudut pandang orang lain, mengembangkan empati, dan meningkatkan keterampilan komunikasi.

Selain itu, outdoor learning juga menjadi metode pembelajaran yang efektif. Dengan mengadakan kegiatan pembelajaran di luar ruangan, siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung dengan lingkungan sekitar mereka. Misalnya, siswa dapat belajar tentang flora dan fauna lokal, melakukan penelitian lapangan, atau mengikuti kegiatan ekspedisi alam. Hal ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan observasi, penelitian, dan apresiasi terhadap alam.

Dengan memanfaatkan metode pembelajaran seperti bercerita dengan dongeng nusantara bermuatan budaya lokal Nganjuk, bernyanyi, bermain peran, dan outdoor learning, pemerintah daerah Nganjuk berharap dapat meningkatkan minat belajar siswa, memperkaya pengetahuan mereka tentang budaya lokal, dan mengembangkan keterampilan sosial dan kreativitas siswa.

Dalam upaya meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di wilayah Nganjuk, pemerintah daerah bekerja sama dengan Media Jaza Utama untuk menerapkan pembelajaran berbasis masalah dan proyek. Metode pembelajaran ini melibatkan siswa dalam pemecahan masalah nyata dan pengembangan proyek yang relevan dengan konteks mereka.

Pembelajaran berbasis masalah dan proyek dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Melalui proyek-proyek ini, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Mereka akan belajar untuk mencari solusi, bekerja dalam tim, dan menghadapi tantangan nyata yang ada di wilayah Nganjuk.

Selain itu, otomatisasi program Excel dan teknologi pembelajaran juga dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran. Dengan menggunakan program Excel yang terotomatisasi, guru dapat mengelola data dan informasi pembelajaran dengan lebih mudah dan efisien. Hal ini dapat menghemat waktu dan energi guru, sehingga mereka dapat fokus pada proses pengajaran dan pembimbingan siswa.

Pemanfaatan teknologi pembelajaran juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Melalui penggunaan perangkat lunak, aplikasi, atau platform pembelajaran

online, siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara fleksibel dan interaktif. Mereka dapat belajar secara mandiri, berkolaborasi dengan teman sekelas, dan mendapatkan umpan balik secara real-time. Teknologi pembelajaran juga dapat memfasilitasi penggunaan media audiovisual, simulasi, atau game edukatif yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Selain itu, kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk dan kemampuan berhitung juga menjadi fokus dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran berbasis masalah dan proyek, siswa akan diajak untuk berinteraksi dengan masyarakat Nganjuk, baik melalui wawancara, presentasi, atau kegiatan sosial. Hal ini akan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar mereka.

Kemampuan berhitung juga menjadi aspek penting dalam pembelajaran. Melalui pendekatan yang terintegrasi antara matematika dengan konteks kehidupan sehari-hari di Nganjuk, siswa dapat mengembangkan kemampuan berhitung secara praktis dan relevan. Mereka akan belajar untuk mengaplikasikan konsep matematika dalam situasi nyata, seperti dalam pengelolaan keuangan, pengukuran, atau analisis data.

Dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah dan proyek, memanfaatkan otomatisasi program Excel dan teknologi pembelajaran, serta mengembangkan kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk dan kemampuan berhitung, pemerintah daerah Nganjuk berharap dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta memberikan kesempatan siswa untuk mendapatkan penilaian yang baik dan mengembangkan potensi mereka secara holistik.

Kesimpulan

Dalam upaya meningkatkan pembelajaran di wilayah Nganjuk, pemerintah daerah bekerja sama dengan Media Jaza Utama untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran dan metode pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran seperti televisi, speaker, kertas origami, permainan dakon, boneka jari, boneka tangan, dan pohon kata digunakan untuk

memperkaya pengalaman belajar siswa. Selain itu, metode pembelajaran seperti bercerita dengan dongeng nusantara bermuatan budaya lokal Nganjuk, bernyanyi, bermain peran, dan outdoor learning juga diterapkan. Selain itu, pemerintah daerah Nganjuk juga memanfaatkan otomatisasi program Excel dan teknologi pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran. Kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk dan kemampuan berhitung juga menjadi fokus dalam pembelajaran. Dengan menerapkan pendekatan yang holistik ini, pemerintah daerah Nganjuk berharap dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta memberikan kesempatan siswa untuk mendapatkan penilaian yang baik dan mengembangkan potensi mereka secara optimal.

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 Darma Wanita Gampeng.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 81–107.