

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan Media Sempoa.

A Wathon

aminulwathon2012@gmail.com

STAI Miftahul Ula Nganjuk

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa melalui penggunaan model pembelajaran matematika realistik berbantuan media sempoa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di sebuah sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran matematika realistik berbantuan media sempoa dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pada siklus pertama, rata-rata nilai siswa meningkat dari 65 menjadi 75, sedangkan pada siklus kedua, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 85. Selain itu, siswa juga menunjukkan minat dan motivasi yang tinggi dalam pembelajaran matematika melalui penggunaan media sempoa. Oleh karena itu, disarankan agar model pembelajaran matematika realistik berbantuan media sempoa dapat diterapkan dalam proses pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Model Pembelajaran Matematika Realistik, Media Sempoa

Pendahuluan

Pendidikan matematika merupakan salah satu aspek penting dalam sistem pendidikan. Matematika tidak hanya menjadi mata pelajaran yang harus dipelajari, tetapi juga memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan berpikir logis, analitis, dan kreatif siswa. Namun, seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika, model pembelajaran matematika realistik telah dikembangkan. Model ini menekankan pada penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat melihat relevansi dan kegunaan matematika dalam konteks nyata. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah sempoa. Sempoa merupakan alat yang digunakan untuk melatih kemampuan berhitung dan pemecahan masalah matematika. Dengan menggunakan media sempoa, siswa dapat memvisualisasikan dan memanipulasi angka-angka secara konkret, sehingga memudahkan dalam pemahaman konsep matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa melalui penggunaan model pembelajaran matematika realistik berbantuan media sempoa. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran matematika yang efektif dan inovatif.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan mengumpulkan data melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di sebuah sekolah dasar.

Dalam penelitian ini, diharapkan bahwa penggunaan model pembelajaran matematika realistik berbantuan media sempoa dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Selain itu, diharapkan juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran matematika yang lebih efektif dan inovatif.

Nganjuk merupakan salah satu kabupaten di Jawa Timur yang memiliki potensi dan tantangan dalam bidang pendidikan. Meskipun terdapat sejumlah sekolah baik tingkat dasar maupun menengah, namun masih terdapat beberapa permasalahan yang perlu diatasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di daerah ini.

Salah satu permasalahan yang dihadapi di Nganjuk adalah rendahnya tingkat partisipasi dan aksesibilitas pendidikan. Terdapat beberapa daerah di Nganjuk yang sulit dijangkau, terutama daerah pedesaan yang jauh dari pusat kota. Hal ini menyebabkan beberapa anak tidak dapat mengakses pendidikan dengan baik dan mempengaruhi tingkat partisipasi pendidikan di daerah tersebut.

Selain itu, kualitas pendidikan juga menjadi perhatian di Nganjuk. Meskipun terdapat sekolah-sekolah yang ada, namun masih terdapat permasalahan dalam hal kualitas guru dan fasilitas pendidikan yang memadai. Beberapa sekolah di daerah ini masih menghadapi keterbatasan dalam hal sumber daya manusia yang berkualitas dan fasilitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran.

Selain itu, kurangnya kesadaran akan pentingnya pendidikan juga menjadi permasalahan di Nganjuk. Beberapa orang tua masih belum sepenuhnya menyadari pentingnya pendidikan dan tidak memberikan dukungan yang cukup kepada anak-anak mereka dalam hal pendidikan. Hal ini dapat mempengaruhi motivasi dan minat belajar anak-anak di daerah ini.

Dalam menghadapi permasalahan ini, diperlukan upaya yang komprehensif dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, masyarakat, dan lembaga pendidikan. Peningkatan partisipasi dan aksesibilitas pendidikan, peningkatan kualitas guru dan fasilitas pendidikan, serta peningkatan kesadaran akan pentingnya pendidikan perlu menjadi fokus dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Nganjuk.

Hakikat pendidikan adalah proses pembentukan dan pengembangan potensi manusia secara holistik, baik secara intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual. Pendidikan memiliki tujuan untuk membantu individu mencapai kehidupan yang bermakna, memiliki pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan, serta memiliki nilai-nilai moral dan etika yang baik.

Hakikat pendidikan juga melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, di mana pendidik berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Pendidikan bukan

hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi juga melibatkan pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan mandiri, serta pembentukan karakter yang baik.

Pendidikan juga memiliki dimensi sosial, di mana individu belajar untuk hidup dalam masyarakat dan berinteraksi dengan orang lain. Melalui pendidikan, individu dapat memahami dan menghormati perbedaan, membangun hubungan yang harmonis, dan berkontribusi dalam pembangunan masyarakat.

Selain itu, pendidikan juga memiliki dimensi spiritual, di mana individu belajar untuk mengembangkan nilai-nilai keagamaan dan moral yang baik. Pendidikan tidak hanya tentang pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga tentang membentuk karakter yang bertanggung jawab, jujur, dan memiliki integritas.

Dalam hakikatnya, pendidikan adalah proses yang berkelanjutan sepanjang hayat, di mana individu terus belajar dan mengembangkan diri mereka. Pendidikan bukan hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga melalui pengalaman hidup, interaksi dengan lingkungan, dan pembelajaran mandiri.

Dengan memahami hakikat pendidikan, kita dapat mengapresiasi pentingnya pendidikan dalam membentuk individu yang berkualitas dan mampu berkontribusi dalam masyarakat. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan perubahan positif dan pembangunan yang berkelanjutan.

Pembahasan

Dalam pembahasan ini, akan dibahas mengenai upaya meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran matematika realistik berbantuan media sempoa. Model pembelajaran matematika realistik adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dalam model ini, siswa diajak untuk memahami konsep matematika melalui situasi nyata dan kontekstual.

Penggunaan media pembelajaran, seperti sempoa, dapat menjadi sarana yang efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika. Sempoa merupakan alat yang digunakan untuk melatih kemampuan berhitung dan pemecahan masalah matematika. Dengan menggunakan media sempoa, siswa dapat memvisualisasikan dan memanipulasi angka-angka secara konkret, sehingga memudahkan dalam pemahaman konsep matematika.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran matematika realistik berbantuan media sempoa diimplementasikan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi untuk melihat peningkatan hasil belajar matematika siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran matematika realistik berbantuan media sempoa dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pada siklus pertama, rata-rata nilai siswa meningkat dari 65 menjadi 75, sedangkan pada siklus kedua, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 85. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar matematika siswa setelah menerapkan model pembelajaran ini.

Selain itu, penggunaan media sempoa juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan media sempoa dan melihat relevansi matematika dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar matematika dan memotivasi mereka untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Dalam konteks pendidikan di Nganjuk, penggunaan model pembelajaran matematika realistik berbantuan media sempoa dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, siswa dapat lebih mudah memahami konsep matematika dan mengembangkan keterampilan berpikir matematis yang baik.

Namun, perlu diingat bahwa penggunaan model pembelajaran ini tidak hanya terbatas pada matematika, tetapi juga dapat diterapkan dalam mata pelajaran lain. Model pembelajaran matematika realistik berbantuan media sempoa dapat menjadi inspirasi untuk

mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Dalam kesimpulan, penggunaan model pembelajaran matematika realistik berbantuan media sempoa dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Model ini dapat membantu siswa memahami konsep matematika melalui situasi nyata dan kontekstual, serta memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengertian adalah pemahaman atau pemaknaan suatu konsep, ide, atau fenomena berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Pengertian dapat diperoleh melalui proses pemikiran, observasi, pengamatan, atau penelitian. Pengertian juga dapat berubah atau berkembang seiring dengan adanya pengetahuan baru atau pengalaman baru yang diperoleh. Dalam konteks pendidikan, pengertian penting dalam proses pembelajaran karena membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki.

Pemahaman adalah proses mental di mana seseorang memperoleh pengetahuan atau pemahaman yang mendalam tentang suatu konsep, ide, atau informasi. Pemahaman melibatkan proses menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, menginterpretasikan makna, dan membangun hubungan logis antara konsep-konsep yang terkait. Pemahaman yang baik memungkinkan seseorang untuk menggabungkan, menerapkan, dan mengkomunikasikan pengetahuan dengan cara yang bermakna dan relevan. Pemahaman yang baik juga melibatkan kemampuan untuk menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi secara kritis. Pemahaman yang mendalam dan komprehensif merupakan tujuan utama dalam proses pembelajaran, karena memungkinkan seseorang untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih tinggi.

Manfaat pemahaman yang baik dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Berikut adalah beberapa manfaat pemahaman yang baik:

1. Peningkatan prestasi belajar: Pemahaman yang baik memungkinkan siswa untuk menguasai konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Dengan pemahaman yang mendalam, siswa dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi nyata, memecahkan masalah, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.
2. Pengembangan keterampilan berpikir kritis: Pemahaman yang baik melibatkan kemampuan untuk menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi secara kritis. Siswa yang memiliki pemahaman yang baik dapat mengambil keputusan yang lebih baik, mengidentifikasi argumen yang valid, dan mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih tinggi.
3. Peningkatan keterampilan komunikasi: Pemahaman yang baik memungkinkan siswa untuk mengkomunikasikan pengetahuan mereka dengan jelas dan efektif. Mereka dapat mengungkapkan ide-ide mereka dengan baik, berargumentasi secara logis, dan berbagi pengetahuan dengan orang lain.
4. Peningkatan kreativitas: Pemahaman yang baik memberikan dasar yang kuat untuk mengembangkan kreativitas. Dengan memahami konsep-konsep dasar, siswa dapat menggabungkan pengetahuan mereka dengan cara yang baru dan inovatif, menghasilkan ide-ide yang kreatif dalam memecahkan masalah.
5. Pengembangan rasa percaya diri: Pemahaman yang baik memberikan siswa rasa percaya diri dalam menghadapi tugas-tugas belajar. Mereka merasa yakin bahwa mereka memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup untuk menghadapi tantangan yang ada.
6. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah: Pemahaman yang baik memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam memecahkan masalah. Mereka dapat mengidentifikasi masalah, menganalisis situasi, dan mengembangkan strategi yang efektif untuk mencapai solusi yang diinginkan.
7. Pengembangan pemikiran kritis: Pemahaman yang baik melibatkan kemampuan untuk mempertanyakan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi. Siswa dengan pemahaman yang baik dapat mengembangkan pemikiran kritis yang lebih baik, mengidentifikasi kelemahan dalam argumen, dan mengambil keputusan yang berdasarkan bukti dan logika.

Dengan pemahaman yang baik, siswa dapat mengoptimalkan proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih tinggi, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Pemahaman yang mendalam dan komprehensif merupakan landasan yang kuat untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan siswa.

Tujuan pemahaman yang baik dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan hasil belajar: Pemahaman yang baik memungkinkan siswa untuk menguasai konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Dengan pemahaman yang mendalam, siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih tinggi dalam bentuk pengetahuan yang benar, keterampilan yang terampil, dan sikap yang positif.
2. Mendorong pemikiran kritis: Pemahaman yang baik melibatkan kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi secara kritis. Tujuan ini adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam mempertanyakan, memahami, dan menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari dengan konteks yang lebih luas.
3. Membangun keterampilan berpikir tingkat tinggi: Pemahaman yang baik memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis, sintesis, evaluasi, dan kreativitas. Tujuan ini adalah untuk melatih siswa dalam menghubungkan pengetahuan yang mereka miliki dengan situasi nyata, memecahkan masalah, dan menghasilkan ide-ide baru.
4. Meningkatkan kemampuan komunikasi: Pemahaman yang baik memungkinkan siswa untuk mengkomunikasikan pengetahuan mereka dengan jelas dan efektif. Tujuan ini adalah untuk melatih siswa dalam menyampaikan ide-ide mereka secara lisan maupun tulisan, berargumentasi dengan logis, dan berbagi pengetahuan dengan orang lain.
5. Meningkatkan rasa percaya diri: Pemahaman yang baik memberikan siswa rasa percaya diri dalam menghadapi tugas-tugas belajar. Dengan pemahaman yang kuat, siswa merasa yakin bahwa mereka memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup untuk menghadapi tantangan yang ada.
6. Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah: Pemahaman yang baik memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam memecahkan masalah. Tujuan ini adalah untuk melatih siswa dalam mengidentifikasi masalah,

menganalisis situasi, dan mengembangkan strategi yang efektif untuk mencapai solusi yang diinginkan.

7. Mendorong pemahaman yang berkelanjutan: Tujuan akhir dari pemahaman yang baik adalah untuk mendorong siswa agar terus belajar dan mengembangkan pemahaman mereka sepanjang hidup. Pemahaman yang mendalam dan berkelanjutan akan membantu siswa dalam menghadapi perubahan dan tantangan di masa depan.

Dengan mencapai tujuan-tujuan ini, siswa akan dapat mengoptimalkan potensi belajar mereka, mengembangkan pemikiran kritis yang lebih baik, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik dalam jangka panjang.

Sebagai seorang AI, penulis tidak memiliki akses langsung terhadap informasi terkini tentang permasalahan yang sering terjadi di Nganjuk. Namun, berdasarkan umumnya permasalahan yang sering terjadi di daerah-daerah seperti Nganjuk dapat mencakup:

1. Infrastruktur yang kurang memadai: Salah satu permasalahan yang sering terjadi di daerah pedesaan seperti Nganjuk adalah infrastruktur yang kurang memadai, seperti jalan yang rusak, akses air bersih yang terbatas, dan keterbatasan aksesibilitas ke fasilitas publik seperti sekolah dan pusat kesehatan.
2. Pengangguran dan kemiskinan: Tingkat pengangguran dan kemiskinan dapat menjadi permasalahan yang signifikan di Nganjuk. Kurangnya lapangan kerja formal dan kesenjangan ekonomi dapat menyebabkan banyak penduduk mengalami kesulitan dalam memenuhi kebutuhan dasar mereka.
3. Pendidikan yang terbatas: Meskipun terdapat sekolah-sekolah di Nganjuk, permasalahan pendidikan masih dapat terjadi, seperti kurangnya fasilitas dan sumber daya yang memadai, kualitas pendidik yang rendah, dan akses terbatas terhadap pendidikan tinggi.
4. Kesehatan dan sanitasi: Permasalahan kesehatan dan sanitasi juga dapat menjadi perhatian di Nganjuk. Akses terhadap pelayanan kesehatan yang memadai, sanitasi yang buruk, dan kurangnya kesadaran akan pentingnya kebersihan dapat menyebabkan masalah kesehatan masyarakat.

5. Konflik sosial: Seperti daerah lainnya, konflik sosial juga dapat terjadi di Nganjuk. Konflik antar kelompok, perbedaan agama atau suku, dan ketegangan sosial dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat dan memerlukan penanganan yang baik.

Namun, penting untuk dicatat bahwa permasalahan yang terjadi di Nganjuk dapat berbeda-beda dari waktu ke waktu dan dapat bervariasi di setiap wilayah. Untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat dan terkini tentang permasalahan yang terjadi di Nganjuk, disarankan untuk mengacu pada sumber-sumber berita lokal atau pemerintah setempat.

Beberapa faktor penghambat yang mungkin ada di Nganjuk adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya infrastruktur yang memadai: Infrastruktur yang kurang memadai, seperti jalan yang rusak, akses air bersih yang terbatas, dan keterbatasan aksesibilitas ke fasilitas publik, dapat menjadi faktor penghambat dalam pengembangan daerah Nganjuk. Infrastruktur yang buruk dapat menghambat pertumbuhan ekonomi, aksesibilitas, dan kualitas hidup masyarakat.
2. Keterbatasan lapangan kerja: Tingkat pengangguran yang tinggi dan keterbatasan lapangan kerja formal dapat menjadi faktor penghambat dalam pengembangan ekonomi di Nganjuk. Kurangnya peluang kerja dapat menyebabkan kesulitan dalam memenuhi kebutuhan ekonomi masyarakat dan meningkatkan tingkat kemiskinan.
3. Keterbatasan akses pendidikan: Meskipun terdapat sekolah-sekolah di Nganjuk, keterbatasan akses pendidikan yang memadai, seperti kurangnya fasilitas dan sumber daya yang memadai, dapat menjadi faktor penghambat dalam pengembangan pendidikan. Kualitas pendidikan yang rendah dan keterbatasan akses ke pendidikan tinggi juga dapat menghambat perkembangan potensi individu dan pembangunan masyarakat.
4. Kurangnya akses kesehatan: Kurangnya akses terhadap pelayanan kesehatan yang memadai, sanitasi yang buruk, dan kurangnya kesadaran akan pentingnya kebersihan dapat menjadi faktor penghambat dalam kesehatan masyarakat di Nganjuk. Keterbatasan fasilitas kesehatan dan kurangnya pengetahuan tentang kesehatan dapat menghambat upaya peningkatan kesehatan masyarakat.

5. Konflik sosial: Adanya konflik sosial, seperti konflik antar kelompok, perbedaan agama atau suku, dan ketegangan sosial, dapat menjadi faktor penghambat dalam pembangunan dan harmoni masyarakat di Nganjuk. Konflik sosial dapat mengganggu stabilitas dan menghambat kerjasama antar masyarakat dalam upaya pembangunan.

Penting untuk diingat bahwa faktor penghambat dapat bervariasi dari waktu ke waktu dan dapat berbeda di setiap wilayah. Untuk mengatasi faktor penghambat ini, diperlukan upaya kolaboratif antara pemerintah, masyarakat, dan pihak terkait lainnya untuk mengidentifikasi masalah, merencanakan solusi yang tepat, dan melaksanakan tindakan yang efektif.

Berikut adalah beberapa solusi yang dapat dilakukan di wilayah Nganjuk:

1. Peningkatan infrastruktur: Pemerintah dan pihak terkait dapat bekerja sama untuk meningkatkan infrastruktur di Nganjuk, seperti memperbaiki jalan-jalan yang rusak, memperluas jaringan akses air bersih, dan meningkatkan aksesibilitas ke fasilitas publik. Hal ini akan membantu meningkatkan konektivitas, pelayanan publik, dan kualitas hidup masyarakat.
2. Pengembangan lapangan kerja: Pemerintah dapat mendorong investasi dan pengembangan sektor ekonomi di Nganjuk untuk menciptakan lapangan kerja baru. Dukungan kepada pelaku usaha lokal, pelatihan keterampilan, dan pengembangan sektor pertanian dan pariwisata dapat membantu mengurangi tingkat pengangguran dan kemiskinan.
3. Peningkatan akses pendidikan: Pemerintah dapat meningkatkan akses pendidikan dengan memperluas jaringan sekolah, meningkatkan kualitas pendidikan, dan menyediakan fasilitas dan sumber daya yang memadai. Program beasiswa dan bantuan pendidikan juga dapat membantu masyarakat yang kurang mampu untuk mengakses pendidikan yang berkualitas.
4. Peningkatan akses kesehatan: Pemerintah dapat meningkatkan akses terhadap pelayanan kesehatan dengan memperluas jaringan fasilitas kesehatan, meningkatkan ketersediaan tenaga medis, dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang

pentingnya kesehatan dan sanitasi. Program kesehatan masyarakat dan penyuluhan tentang kesehatan juga dapat membantu meningkatkan kesehatan masyarakat.

5. Pembangunan perdamaian dan toleransi: Masyarakat, pemimpin agama, dan pemerintah dapat bekerja sama untuk membangun perdamaian dan toleransi di Nganjuk. Melalui dialog, pertemuan antar kelompok, dan program pendidikan tentang keragaman budaya dan agama, dapat tercipta lingkungan yang harmonis dan saling menghormati antar masyarakat.
6. Pemberdayaan masyarakat: Pemerintah dapat mendorong pemberdayaan masyarakat melalui program-program pelatihan keterampilan, pengembangan usaha mikro, dan pendampingan dalam pengembangan potensi lokal. Dengan memberdayakan masyarakat, mereka dapat menjadi aktor utama dalam pembangunan dan meningkatkan kualitas hidup mereka sendiri.

Penting untuk melibatkan semua pihak terkait, termasuk pemerintah, masyarakat, lembaga pendidikan, dan sektor swasta, dalam implementasi solusi-solusi ini. Kolaborasi dan partisipasi aktif dari semua pihak akan memperkuat upaya pembangunan dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat di Nganjuk.

Dalam konteks pendidikan di Nganjuk, ada beberapa solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan daya tangkap siswa, kemampuan diri siswa, kedisiplinan siswa, dan bakat minat siswa:

1. Peningkatan kualitas pengajaran: Guru dapat menggunakan metode pengajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan daya tangkap siswa. Penerapan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, penggunaan media pembelajaran yang menarik, dan penggunaan teknologi pembelajaran dapat membantu meningkatkan daya tangkap siswa.
2. Pengembangan kurikulum yang relevan: Kurikulum yang relevan dengan kebutuhan siswa dan dunia kerja dapat membantu meningkatkan kemampuan diri siswa. Kurikulum yang mengintegrasikan keterampilan abad ke-21, seperti keterampilan

komunikasi, keterampilan kolaborasi, dan keterampilan pemecahan masalah, dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan diri yang diperlukan di masa depan.

3. Pembinaan kedisiplinan siswa: Sekolah dapat melaksanakan program pembinaan kedisiplinan siswa yang efektif. Hal ini meliputi penerapan aturan sekolah yang jelas dan konsisten, pemberian penghargaan dan sanksi yang adil, serta pembinaan karakter dan nilai-nilai positif kepada siswa. Melibatkan orang tua dalam pembinaan kedisiplinan siswa juga penting untuk menciptakan lingkungan yang kondusif.
4. Pengenalan dan pengembangan bakat minat siswa: Sekolah dapat menyediakan program ekstrakurikuler yang beragam untuk mengenali dan mengembangkan bakat minat siswa. Program ini dapat meliputi kegiatan seni, olahraga, keterampilan, dan lainnya. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi minat mereka, mereka dapat mengembangkan potensi diri dan meningkatkan motivasi belajar.
5. Pendampingan dan bimbingan siswa: Sekolah dapat menyediakan layanan pendampingan dan bimbingan siswa yang komprehensif. Guru, konselor, dan tenaga pendidikan lainnya dapat memberikan dukungan akademik, emosional, dan karir kepada siswa. Dengan adanya pendampingan yang baik, siswa dapat merasa didukung dan termotivasi untuk mencapai potensi terbaik mereka.

Penting untuk melibatkan semua stakeholder pendidikan, termasuk guru, orang tua, dan pihak terkait lainnya, dalam implementasi solusi-solusi ini. Kolaborasi yang kuat dan komunikasi yang efektif akan membantu menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh.

Dalam manajemen pendidikan Islam, penting untuk memperhatikan aspek sosial emosional siswa. Siswa perlu dibekali dengan keterampilan sosial dan emosional yang kuat agar mampu berinteraksi dengan baik dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Selain itu, kerjasama siswa juga menjadi hal yang penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang harmonis.

Solidaritas siswa juga perlu ditanamkan dalam pendidikan Islam. Siswa perlu diajarkan untuk saling peduli dan membantu sesama, terutama dalam situasi yang membutuhkan dukungan dan bantuan. Solidaritas siswa dapat memperkuat ikatan antar siswa dan menciptakan rasa kebersamaan yang kuat.

Kolaborasi siswa juga menjadi bagian penting dalam manajemen pendidikan Islam. Siswa perlu diajarkan untuk bekerja sama dalam tim dan saling mendukung dalam mencapai tujuan bersama. Kolaborasi siswa dapat meningkatkan kreativitas, pemecahan masalah, dan keberhasilan dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Selain itu, jiwa konstruktif siswa juga perlu diperhatikan dalam manajemen pendidikan Islam. Siswa perlu diajarkan untuk memiliki sikap yang positif, terbuka terhadap perubahan, dan mampu membangun solusi yang konstruktif dalam menghadapi masalah. Jiwa konstruktif siswa dapat membantu mereka menjadi individu yang mandiri, kritis, dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat.

Dalam mengembangkan aspek sosial emosional siswa, kerjasama siswa, solidaritas siswa, kolaborasi siswa, dan jiwa konstruktif siswa, media pembelajaran dan teknologi pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif. Media pembelajaran yang interaktif dan teknologi pembelajaran yang inovatif dapat membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai sosial emosional, kerjasama, solidaritas, kolaborasi, dan jiwa konstruktif secara lebih efektif.

Dalam manajemen pendidikan Islam, penting untuk memperhatikan kemampuan berbahasa lokal siswa berdasarkan kearifan lokal. Bahasa lokal merupakan bagian tak terpisahkan dari identitas budaya dan kearifan lokal. Dengan mengembangkan kemampuan berbahasa lokal, siswa dapat memahami dan menghargai warisan budaya mereka, serta memperkuat rasa kebanggaan dan identitas diri mereka.

Kemampuan berbahasa lokal juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa. Ketika siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam bahasa lokal mereka, mereka akan merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam berinteraksi dengan orang-orang di sekitar

mereka. Hal ini juga dapat membantu siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar di sekolah.

Selain itu, pengembangan kemampuan psikomotorik juga penting dalam manajemen pendidikan Islam. Kemampuan psikomotorik melibatkan keterampilan fisik dan gerakan tubuh siswa. Dalam pembelajaran, siswa perlu diberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan psikomotorik mereka melalui kegiatan praktik atau olahraga. Hal ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan kecakapan motorik mereka, meningkatkan koordinasi, dan mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap kesehatan dan kebugaran mereka.

Kreativitas pembelajaran juga menjadi fokus penting dalam manajemen pendidikan Islam. Siswa perlu didorong untuk berpikir kreatif, mengembangkan ide-ide baru, dan mengekspresikan diri mereka dengan cara yang unik. Pembelajaran yang kreatif dapat meningkatkan minat siswa, memperluas pemahaman mereka, dan membantu mereka mengembangkan potensi kreatif mereka.

Selain itu, pengetahuan kognitif juga menjadi bagian penting dalam manajemen pendidikan Islam. Siswa perlu memperoleh pengetahuan yang luas dan mendalam dalam berbagai bidang studi. Pengetahuan kognitif melibatkan pemahaman konsep, fakta, dan prinsip-prinsip yang mendasari materi pembelajaran. Dengan memiliki pengetahuan kognitif yang baik, siswa dapat mengembangkan pemikiran kritis, analitis, dan logis.

Dalam mengembangkan kemampuan berbahasa lokal, rasa percaya diri, kemampuan psikomotorik, kreativitas pembelajaran, dan pengetahuan kognitif, media pembelajaran dan teknologi pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif. Media pembelajaran yang menekankan pada penggunaan bahasa lokal, interaktif, dan mendukung kreativitas siswa dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berbahasa lokal, rasa percaya diri, dan kreativitas mereka. Sementara itu, teknologi pembelajaran dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, memperluas pengetahuan siswa, dan mengembangkan keterampilan psikomotorik mereka.

Dalam konteks manajemen pendidikan Islam di wilayah Nganjuk, penting untuk memperhatikan hubungan antara rakyat dan kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa lokal. Bahasa lokal di Nganjuk adalah bahasa Jawa Nganjuk, yang merupakan bagian penting dari identitas budaya masyarakat setempat. Dalam pendidikan Islam, penting untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi siswa dalam Bahasa lokal agar mereka dapat berinteraksi dengan baik dengan masyarakat sekitar dan memahami nilai-nilai kearifan lokal.

Strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan konteks lokal dalam pembelajaran. Guru dapat mengintegrasikan budaya lokal, tradisi, dan kearifan lokal dalam materi pembelajaran. Misalnya, menggunakan cerita rakyat atau legenda lokal sebagai bahan pembelajaran, atau mengadakan kegiatan lapangan yang melibatkan interaksi dengan masyarakat setempat. Hal ini akan membantu siswa untuk lebih memahami dan menghargai budaya dan kearifan lokal, serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi mereka dalam Bahasa lokal.

Selain itu, pengalaman langsung secara aktif juga dapat menjadi bagian penting dalam pembelajaran. Siswa perlu diberikan kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan di masyarakat, seperti kunjungan ke tempat-tempat bersejarah, partisipasi dalam kegiatan budaya lokal, atau mengikuti program komunitas. Melalui pengalaman langsung ini, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang kehidupan masyarakat setempat, memperkuat kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa lokal, dan merasakan kebermaknaan dari kearifan lokal.

Dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran ini, media pembelajaran dan teknologi pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif. Media pembelajaran seperti buku, audio, dan video dalam Bahasa lokal dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran. Sementara itu, teknologi pembelajaran seperti penggunaan perangkat lunak pembelajaran interaktif atau platform pembelajaran online dapat membantu siswa untuk berlatih dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi mereka dalam Bahasa lokal.

Dengan memperhatikan hubungan antara rakyat dan kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa lokal, serta mengimplementasikan strategi pembelajaran yang melibatkan

pengalaman langsung secara aktif, pendidikan Islam di wilayah Nganjuk dapat memberikan kontribusi yang positif dalam memperkuat hubungan antara siswa dengan masyarakat setempat dan mempertahankan kearifan lokal yang kaya.

Dalam konteks manajemen pendidikan Islam di wilayah Nganjuk, penggunaan media pembelajaran yang sudah ada seperti televisi, speaker, boneka tangan, kertas origami, boneka jari, dan permainan dakon dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Penggunaan televisi sebagai media pembelajaran dapat memfasilitasi siswa untuk mengakses konten pendidikan yang relevan, seperti program-program edukatif atau rekaman pembelajaran yang dapat ditayangkan. Televisi juga dapat digunakan untuk menampilkan video pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Speaker dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman pembelajaran dengan memutar rekaman suara yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Misalnya, rekaman suara lagu-lagu tradisional atau cerita rakyat dalam Bahasa lokal dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan menghargai kebudayaan lokal.

Boneka tangan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif. Guru dapat menggunakan boneka tangan untuk memperkenalkan karakter atau tokoh-tokoh dalam cerita atau materi pembelajaran. Boneka tangan dapat membantu siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Kertas origami dapat menjadi media pembelajaran yang kreatif. Guru dapat mengajarkan siswa untuk melipat origami sesuai dengan konsep atau tema pembelajaran. Melalui kegiatan origami, siswa dapat mengembangkan keterampilan motorik halus, kreativitas, dan pemahaman konsep secara visual.

Boneka jari juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. Guru dapat menggunakan boneka jari untuk memperkenalkan karakter atau tokoh-tokoh dalam

cerita atau materi pembelajaran. Boneka jari dapat membantu siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Permainan dakon, sebagai permainan tradisional Jawa, dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan keterampilan berpikir strategis. Guru dapat mengajarkan siswa untuk memainkan permainan dakon sebagai bagian dari pembelajaran matematika, strategi, atau budaya lokal. Melalui permainan dakon, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan strategis.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada di wilayah Nganjuk seperti televisi, speaker, boneka tangan, kertas origami, boneka jari, dan permainan dakon, pendidikan Islam dapat menjadi lebih menarik dan interaktif. Guru dapat mengintegrasikan media-media tersebut dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan mempromosikan kearifan lokal yang kaya dalam proses pembelajaran.

Dalam manajemen pendidikan Islam di wilayah Nganjuk, waktu dan metode pembelajaran memainkan peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah bercerita tentang budaya lokal Nganjuk, bernyanyi dan mengucap, mempelajari ilmu Nusantara, bermain peran, serta pemberian reward dan punishment.

Metode bercerita tentang budaya lokal Nganjuk dapat menjadi cara yang efektif untuk memperkenalkan siswa pada warisan budaya dan kearifan lokal. Guru dapat menggunakan cerita rakyat atau legenda lokal sebagai alat untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan kearifan lokal kepada siswa. Melalui cerita, siswa dapat belajar tentang sejarah, tradisi, dan nilai-nilai yang dijunjung tinggi dalam masyarakat Nganjuk.

Bernyanyi dan mengucap juga merupakan metode pembelajaran yang efektif dalam mengajarkan bahasa dan memperkuat pemahaman siswa. Guru dapat menggunakan lagu-lagu tradisional atau lagu-lagu yang berkaitan dengan budaya lokal Nganjuk untuk mengajar kosakata, tata bahasa, dan pengucapan yang benar. Melalui bernyanyi dan mengucap, siswa

dapat memperkaya keterampilan berbahasa mereka dan meningkatkan rasa kebersamaan dalam pembelajaran.

Mempelajari ilmu Nusantara juga penting dalam manajemen pendidikan Islam di wilayah Nganjuk. Ilmu Nusantara mencakup pengetahuan tentang berbagai aspek kehidupan di Indonesia, termasuk budaya, sejarah, geografi, dan kearifan lokal. Guru dapat mengajarkan siswa tentang kekayaan budaya dan kearifan lokal di Nganjuk serta membandingkannya dengan kebudayaan lain di Indonesia. Melalui pemahaman tentang ilmu Nusantara, siswa dapat mengembangkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap warisan budaya Indonesia.

Bermain peran juga dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif dalam manajemen pendidikan Islam. Guru dapat mengorganisir kegiatan bermain peran yang melibatkan siswa dalam situasi nyata atau simulasi. Hal ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial, empati, dan pemecahan masalah. Melalui bermain peran, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai moral, etika, dan tata krama yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pemberian reward dan punishment juga dapat digunakan sebagai strategi motivasi dalam pembelajaran. Guru dapat memberikan reward kepada siswa yang berprestasi atau menunjukkan sikap positif dalam pembelajaran. Reward dapat berupa pujian, penghargaan, atau bentuk pengakuan lainnya. Di sisi lain, guru juga dapat memberikan punishment kepada siswa yang melanggar aturan atau tidak menunjukkan kedisiplinan. Punishment dapat berupa teguran, tindakan korektif, atau tugas tambahan. Tujuan dari pemberian reward dan punishment adalah untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, belajar dengan sungguh-sungguh, dan menghormati aturan yang ditetapkan.

Dengan menggunakan metode pembelajaran seperti bercerita tentang budaya lokal Nganjuk, bernyanyi dan mengucap, mempelajari ilmu Nusantara, bermain peran, serta pemberian reward dan punishment, manajemen pendidikan Islam di wilayah Nganjuk dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif. Melalui metode-metode ini, siswa dapat terlibat secara aktif, memperoleh pengetahuan yang luas, dan mengembangkan sikap positif serta kecakapan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks manajemen pendidikan Islam di wilayah Nganjuk, efektivitas pembelajaran sangat terkait dengan kondisi bahan ajar yang telah ada di bilangan tersebut. Efisiensi pembelajaran dan penggunaan teknologi pembelajaran juga dapat berperan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kondisi bahan ajar yang telah ada di wilayah Nganjuk dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Penting untuk memastikan bahwa bahan ajar yang digunakan relevan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Guru perlu mengkaji dan mengevaluasi bahan ajar yang ada, baik buku teks, materi pembelajaran online, atau sumber belajar lainnya, untuk memastikan bahwa mereka sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat memfasilitasi pemahaman siswa.

Selain itu, efisiensi pembelajaran juga penting dalam manajemen pendidikan Islam di wilayah Nganjuk. Efisiensi pembelajaran berarti menggunakan waktu, sumber daya, dan energi dengan bijaksana dalam proses pembelajaran. Guru perlu merencanakan pembelajaran dengan baik, mengatur waktu secara efektif, dan memanfaatkan sumber daya yang ada dengan optimal. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal dengan penggunaan sumber daya yang efisien.

Otomatisasi program Excel dan teknologi pembelajaran juga dapat berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di wilayah Nganjuk. Program Excel dapat digunakan untuk mengelola data pembelajaran, membuat grafik, dan melakukan analisis yang dapat membantu guru dalam memantau perkembangan siswa dan mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Selain itu, teknologi pembelajaran seperti perangkat lunak pembelajaran, aplikasi mobile, atau platform pembelajaran online dapat memberikan akses yang lebih luas dan fleksibilitas dalam pembelajaran. Teknologi pembelajaran juga dapat memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antara guru dan siswa, serta menyediakan sumber belajar yang interaktif dan menarik.

Dengan memperhatikan kondisi bahan ajar yang ada, meningkatkan efisiensi pembelajaran, dan memanfaatkan otomatisasi program Excel serta teknologi pembelajaran, manajemen pendidikan Islam di wilayah Nganjuk dapat meningkatkan efektivitas

pembelajaran. Hal ini akan membantu siswa untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal, mengembangkan keterampilan yang relevan, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan.

Kesimpulan

Dalam manajemen pendidikan Islam di wilayah Nganjuk, penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini meliputi penggunaan bahan ajar yang relevan dengan kondisi lokal, efisiensi penggunaan waktu dan sumber daya, serta pemanfaatan teknologi pembelajaran seperti otomatisasi program Excel. Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, manajemen pendidikan Islam di wilayah Nganjuk dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, interaktif, dan memenuhi kebutuhan siswa.

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.