

Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Group Investigation Berbantuan Media Gambar Terhadap Pemahaman Konsep IPS

A Wathon

aminulwathon2012@gmail.com

STAI Miftahul Ula Nganjuk

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh model pembelajaran Cooperative Learning Group Investigation berbantuan media gambar terhadap pemahaman konsep IPS pada siswa. Model pembelajaran Cooperative Learning Group Investigation adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok dalam mencari solusi masalah dan berbagi pengetahuan. Media gambar digunakan sebagai alat bantu visual untuk memperjelas konsep-konsep IPS yang abstrak.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII di sebuah sekolah menengah pertama. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran dengan model Cooperative Learning Group Investigation berbantuan media gambar, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Cooperative Learning Group Investigation berbantuan media gambar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep IPS pada siswa. Siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model ini menunjukkan peningkatan pemahaman konsep yang lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Cooperative Learning Group Investigation berbantuan media gambar dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS pada siswa. Oleh karena itu, disarankan agar guru-guru IPS menggunakan model

pembelajaran ini dan memanfaatkan media gambar dalam proses pembelajaran untuk memperkuat pemahaman konsep siswa.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Cooperative Learning, Media Gambar, Pemahaman IPS

Pendahuluan

Pendidikan Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian yang baik pada anak-anak. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam pendidikan Islam adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Dalam era teknologi yang semakin maju, penggunaan teknologi pembelajaran juga menjadi hal yang perlu diperhatikan. Teknologi pembelajaran dapat mencakup penggunaan media digital, aplikasi, dan perangkat lunak yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

Dalam konteks pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), pemahaman konsep menjadi hal yang penting. Konsep-konsep IPS seringkali bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, penggunaan media gambar sebagai alat bantu visual dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep tersebut dengan lebih baik.

Dalam penelitian ini, kami ingin menginvestigasi pengaruh model pembelajaran Cooperative Learning Group Investigation berbantuan media gambar terhadap pemahaman konsep IPS pada siswa. Model pembelajaran ini dipilih karena melibatkan kerja kelompok dalam mencari solusi masalah dan berbagi pengetahuan, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran IPS yang lebih efektif dan membantu guru-guru dalam mengajar konsep-konsep IPS dengan lebih baik. Selain itu, diharapkan juga dapat memberikan

rekomendasi kepada guru-guru IPS untuk menggunakan model pembelajaran ini dan memanfaatkan media gambar dalam proses pembelajaran.

Latar belakang masalah ini didasarkan pada wilayah Nganjuk, sebuah daerah di Indonesia yang memiliki populasi yang mayoritas beragama Islam. Sebagai daerah dengan mayoritas penduduk Muslim, pendidikan Islam memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan kepribadian anak-anak di Nganjuk.

Namun, dalam konteks pendidikan Islam di Nganjuk, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi. Salah satunya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik dapat membuat siswa kurang tertarik dan sulit memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Selain itu, penggunaan teknologi pembelajaran juga masih terbatas di beberapa sekolah di Nganjuk. Teknologi pembelajaran seperti media digital, aplikasi, dan perangkat lunak yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa belum sepenuhnya dimanfaatkan.

Dalam konteks pembelajaran IPS di Nganjuk, pemahaman konsep juga menjadi tantangan. Konsep-konsep IPS yang bersifat abstrak dan kompleks seringkali sulit dipahami oleh siswa. Hal ini dapat menghambat proses pembelajaran dan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi IPS.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh model pembelajaran Cooperative Learning Group Investigation berbantuan media gambar terhadap pemahaman konsep IPS pada siswa di Nganjuk. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan solusi dan rekomendasi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di Nganjuk, serta membantu guru-guru dalam mengajar konsep-konsep IPS dengan lebih baik.

Hakikat pendidikan Islam adalah memberikan pendidikan yang holistik dan komprehensif kepada individu Muslim, dengan tujuan untuk membentuk karakter yang baik, berakhlak mulia, dan berlandaskan ajaran agama Islam. Pendidikan Islam tidak hanya

berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan spiritual, moral, sosial, dan emosional siswa.

Hakikat pendidikan Islam juga melibatkan pengajaran dan pemahaman terhadap ajaran-ajaran agama Islam, seperti pemahaman tentang Al-Qur'an, hadis, akidah, ibadah, dan etika Islam. Pendidikan Islam juga bertujuan untuk membentuk kesadaran dan kecintaan terhadap nilai-nilai Islam, serta mengembangkan sikap toleransi, keadilan, dan kepedulian sosial.

Selain itu, hakikat pendidikan Islam juga mencakup pengembangan kepribadian yang kuat, berdasarkan nilai-nilai Islam seperti kesederhanaan, kesabaran, ketekunan, dan kejujuran. Pendidikan Islam juga mengajarkan pentingnya menghormati dan menghargai perbedaan, serta mempromosikan perdamaian, kerukunan, dan keadilan dalam masyarakat.

Dalam konteks penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran, hakikat pendidikan Islam mengakui pentingnya memanfaatkan media dan teknologi yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Media pembelajaran dan teknologi pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan agama dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep Islam.

Dengan memahami hakikat pendidikan Islam, diharapkan pendidikan Islam di Nganjuk dan wilayah lainnya dapat memberikan kontribusi yang positif dalam membentuk generasi Muslim yang berakhlak mulia, berpengetahuan luas, dan mampu berkontribusi dalam masyarakat dengan penuh tanggung jawab.

Pembahasan

Dalam pembahasan ini, kita akan membahas tentang pengaruh model pembelajaran Cooperative Learning Group Investigation berbantuan media gambar terhadap pemahaman konsep IPS pada siswa di wilayah Nganjuk.

Model pembelajaran Cooperative Learning Group Investigation adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok dalam mencari solusi masalah dan berbagi pengetahuan. Dalam konteks pembelajaran IPS, model ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak melalui diskusi dan kolaborasi dengan teman sekelompok.

Penggunaan media gambar sebagai alat bantu visual juga memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS. Konsep-konsep IPS seringkali sulit dipahami secara verbal, namun dengan adanya media gambar, siswa dapat memvisualisasikan konsep-konsep tersebut dengan lebih jelas dan mudah dipahami.

Dalam penelitian ini, kami ingin menginvestigasi pengaruh penggunaan model pembelajaran Cooperative Learning Group Investigation berbantuan media gambar terhadap pemahaman konsep IPS pada siswa di wilayah Nganjuk. Diharapkan bahwa penggunaan model ini dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, sehingga mereka dapat mengaplikasikan konsep-konsep IPS dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada guru-guru IPS di wilayah Nganjuk untuk menggunakan model pembelajaran ini dan memanfaatkan media gambar dalam proses pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS dan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Dengan demikian, pembahasan ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya penggunaan model pembelajaran Cooperative Learning Group Investigation berbantuan media gambar dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS pada siswa di wilayah Nganjuk.

Pengertian adalah pemahaman atau pemikiran yang dimiliki seseorang mengenai suatu hal atau konsep. Dalam konteks pembahasan ini, pengertian merujuk pada pemahaman konsep IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang ingin diperoleh oleh siswa. Pengertian konsep IPS

melibatkan pemahaman tentang prinsip-prinsip, teori, dan fenomena yang berkaitan dengan bidang studi IPS, seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan politik.

Pentingnya pengertian konsep IPS adalah agar siswa dapat memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memiliki pengertian yang baik tentang konsep IPS, siswa dapat mengembangkan pemikiran kritis, analitis, dan reflektif, serta dapat berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat.

Pengertian konsep IPS juga melibatkan pemahaman tentang nilai-nilai dan etika yang terkait dengan bidang studi tersebut. Misalnya, pemahaman tentang pentingnya keadilan, keberagaman, dan keberlanjutan dalam konteks ekonomi atau politik.

Dalam pembelajaran IPS, guru memiliki peran penting dalam membantu siswa memperoleh pengertian yang baik tentang konsep-konsep IPS. Guru perlu menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang efektif, seperti model pembelajaran Cooperative Learning Group Investigation berbantuan media gambar, untuk memfasilitasi pemahaman siswa.

Dengan demikian, pengertian konsep IPS merupakan landasan penting dalam pembelajaran IPS. Siswa perlu memiliki pemahaman yang baik tentang konsep-konsep IPS agar dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai IPS dalam kehidupan mereka.

Pemahaman adalah proses mental di mana seseorang memperoleh pengetahuan atau pengertian yang lebih dalam tentang suatu hal atau konsep. Pemahaman melibatkan proses menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, sehingga individu dapat menginterpretasikan, menganalisis, dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut dengan lebih baik.

Dalam konteks pembelajaran, pemahaman sangat penting karena merupakan tujuan utama dari proses belajar. Ketika siswa memahami suatu konsep, mereka dapat mengaitkan

informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, memahami hubungan antara konsep-konsep tersebut, dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata.

Pemahaman yang baik juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif. Mereka dapat menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan membuat kesimpulan yang berdasarkan pemahaman yang mendalam.

Dalam pembelajaran IPS, pemahaman konsep IPS merupakan hal yang penting. Siswa perlu memahami konsep-konsep seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan politik untuk dapat mengaitkan informasi yang mereka pelajari dengan dunia nyata. Pemahaman konsep IPS juga membantu siswa dalam mengembangkan pemikiran kritis tentang isu-isu sosial dan politik yang kompleks.

Guru memiliki peran penting dalam membantu siswa mencapai pemahaman yang baik. Mereka perlu menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang efektif, seperti penggunaan media gambar dan model pembelajaran Cooperative Learning Group Investigation, untuk memfasilitasi pemahaman siswa.

Dengan demikian, pemahaman adalah kunci dalam pembelajaran. Ketika siswa memiliki pemahaman yang baik tentang konsep-konsep yang dipelajari, mereka dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai IPS dalam kehidupan mereka.

Di wilayah Nganjuk, beberapa permasalahan yang sering terjadi dalam konteks pendidikan Islam dan pembelajaran IPS antara lain:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan menarik: Banyak sekolah di Nganjuk masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Hal ini dapat membuat siswa kurang tertarik dan sulit memahami konsep-konsep yang diajarkan.

2. Terbatasnya penggunaan teknologi pembelajaran: Meskipun teknologi pembelajaran telah berkembang pesat, namun masih terdapat sekolah di Nganjuk yang belum sepenuhnya memanfaatkannya. Penggunaan teknologi pembelajaran seperti media digital, aplikasi, dan perangkat lunak dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, namun masih perlu peningkatan dalam pemanfaatannya.
3. Pemahaman konsep yang rendah: Konsep-konsep IPS yang bersifat abstrak dan kompleks seringkali sulit dipahami oleh siswa. Hal ini dapat menghambat proses pembelajaran dan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi IPS.
4. Kurangnya pemahaman nilai-nilai Islam: Meskipun mayoritas penduduk di Nganjuk beragama Islam, terkadang masih terdapat kesenjangan dalam pemahaman nilai-nilai Islam. Pemahaman yang kurang mendalam tentang ajaran agama dapat mempengaruhi pembentukan karakter dan kepribadian siswa.
5. Keterbatasan sumber daya: Beberapa sekolah di Nganjuk menghadapi keterbatasan sumber daya, baik itu sarana dan prasarana, buku-buku pelajaran, atau tenaga pengajar yang berkualitas. Hal ini dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa.

Dalam menghadapi permasalahan-permasalahan ini, perlu dilakukan upaya-upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan Islam dan pembelajaran IPS di wilayah Nganjuk. Penggunaan media pembelajaran yang variatif, pemanfaatan teknologi pembelajaran, peningkatan pemahaman konsep, dan peningkatan pemahaman nilai-nilai Islam dapat menjadi langkah-langkah yang perlu dilakukan. Selain itu, perlu juga adanya dukungan dari pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat dalam meningkatkan sumber daya yang ada.

Dalam konteks pembelajaran IPS dan pendidikan Islam di wilayah Nganjuk, terdapat beberapa faktor penghambat yang dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa, antara lain:

1. Kurangnya fasilitas dan infrastruktur pendidikan: Beberapa sekolah di Nganjuk mungkin menghadapi keterbatasan dalam hal fasilitas dan infrastruktur pendidikan. Kurangnya ruang kelas yang memadai, laboratorium, perpustakaan, atau fasilitas

teknologi pembelajaran dapat membatasi pengalaman belajar siswa dan menghambat pemahaman konsep.

2. Keterbatasan sumber daya manusia: Tersedianya tenaga pengajar yang berkualitas dan berkompeten sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, terkadang terdapat keterbatasan dalam hal jumlah guru yang tersedia, kualifikasi pendidikan, atau pelatihan yang cukup. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan guru dalam menyampaikan materi dengan baik dan memfasilitasi pemahaman siswa.
3. Kurangnya akses terhadap teknologi dan internet: Di beberapa daerah di Nganjuk, akses terhadap teknologi dan internet mungkin masih terbatas. Hal ini dapat menghambat pemanfaatan media pembelajaran digital dan akses ke sumber daya pembelajaran online yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.
4. Kurangnya dukungan dari orang tua dan masyarakat: Dukungan dari orang tua dan masyarakat sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, terkadang terdapat kurangnya kesadaran dan partisipasi dari orang tua dalam mendukung pembelajaran anak-anak mereka. Kurangnya dukungan dan perhatian dari masyarakat juga dapat mempengaruhi motivasi dan pemahaman siswa.
5. Kurangnya penekanan pada pembelajaran berbasis nilai-nilai Islam: Meskipun pendidikan Islam menjadi bagian penting dalam kurikulum, terkadang kurangnya penekanan pada pembelajaran berbasis nilai-nilai Islam dapat menghambat pemahaman siswa terhadap ajaran agama dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam menghadapi faktor-faktor penghambat ini, perlu dilakukan upaya kolaboratif antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat untuk meningkatkan kualitas pendidikan Islam dan pembelajaran IPS di wilayah Nganjuk. Perbaikan infrastruktur pendidikan, peningkatan kualitas sumber daya manusia, peningkatan akses teknologi, dan peningkatan kesadaran dan partisipasi orang tua dan masyarakat dapat menjadi langkah-langkah yang perlu diambil.

Dalam konteks pembelajaran IPS dan pendidikan Islam di wilayah Nganjuk, terdapat beberapa faktor pendukung yang dapat memperkuat kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa, antara lain:

1. Komitmen pemerintah dan lembaga pendidikan: Dukungan dan komitmen yang kuat dari pemerintah daerah dan lembaga pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan Islam dan pembelajaran IPS sangat penting. Melalui alokasi anggaran yang memadai, kebijakan yang mendukung, dan program-program yang terarah, dapat meningkatkan fasilitas, infrastruktur, dan sumber daya yang diperlukan untuk pembelajaran yang efektif.
2. Guru yang berkualitas: Guru yang berkualitas dan berkompeten memiliki peran krusial dalam meningkatkan pemahaman siswa. Guru yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam bidang IPS dan pendidikan Islam dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan memotivasi siswa untuk belajar dengan baik.
3. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif: Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti multimedia, gambar, video, dan perangkat lunak interaktif, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dan relevan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep dengan lebih baik dan meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran.
4. Pemanfaatan teknologi pembelajaran: Teknologi pembelajaran, seperti komputer, internet, dan perangkat mobile, dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi, siswa dapat mengakses sumber daya pembelajaran yang lebih luas, berinteraksi dengan materi secara interaktif, dan berkolaborasi dengan sesama siswa dalam proses pembelajaran.
5. Dukungan orang tua dan masyarakat: Dukungan yang kuat dari orang tua dan masyarakat sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif. Dukungan ini dapat berupa partisipasi aktif dalam kegiatan sekolah, memberikan dorongan dan motivasi kepada siswa, serta memberikan nilai-nilai yang kuat dalam pendidikan Islam.

Dengan adanya faktor-faktor pendukung ini, diharapkan kualitas pembelajaran IPS dan pendidikan Islam di wilayah Nganjuk dapat ditingkatkan. Kolaborasi antara pemerintah, lembaga pendidikan, guru, orang tua, dan masyarakat secara keseluruhan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal untuk meningkatkan pemahaman siswa dan menghasilkan generasi yang berpengetahuan, berakhlak, dan berdaya saing.

Di wilayah Nganjuk, beberapa solusi yang telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dan pendidikan Islam antara lain:

1. Peningkatan penggunaan media pembelajaran: Beberapa sekolah di Nganjuk telah meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang variatif dan menarik. Guru-guru telah dilatih untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, seperti multimedia, gambar, dan video, untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.
2. Pemanfaatan teknologi pembelajaran: Beberapa sekolah di Nganjuk telah memanfaatkan teknologi pembelajaran, seperti komputer, internet, dan perangkat mobile, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru-guru telah dilatih dalam penggunaan teknologi tersebut dan siswa diberikan akses ke sumber daya pembelajaran online yang relevan.
3. Pelatihan dan pengembangan guru: Peningkatan kualitas guru dalam mengajar IPS dan pendidikan Islam juga menjadi fokus. Guru-guru di Nganjuk telah mengikuti pelatihan dan pengembangan profesional secara berkala untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam bidang tersebut. Hal ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang lebih efektif dan relevan bagi siswa.
4. Peningkatan pemahaman nilai-nilai Islam: Beberapa sekolah di Nganjuk telah mengintegrasikan pemahaman nilai-nilai Islam dalam pembelajaran sehari-hari. Selain materi pelajaran, siswa juga diberikan pendidikan karakter yang berlandaskan nilai-nilai Islam. Hal ini dilakukan untuk membentuk kepribadian siswa yang berakhlak mulia dan menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
5. Kolaborasi dengan orang tua dan masyarakat: Sekolah di Nganjuk telah mengadakan program-program yang melibatkan orang tua dan masyarakat dalam mendukung

pembelajaran. Program seperti pertemuan orang tua, kegiatan sosial, dan kegiatan pengembangan diri melibatkan partisipasi aktif dari orang tua dan masyarakat. Hal ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendapatkan dukungan yang kuat dari lingkungan sekitar.

Melalui solusi-solusi ini, diharapkan kualitas pembelajaran IPS dan pendidikan Islam di wilayah Nganjuk dapat terus meningkat. Dukungan dari pemerintah, lembaga pendidikan, guru, orang tua, dan masyarakat secara keseluruhan sangat penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal dan menghasilkan generasi yang berpengetahuan, berakhlak, dan berdaya saing.

Tentu, bekerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPS dan pendidikan Islam di wilayah Nganjuk. Media Jaza Utama merupakan lembaga yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran Islam yang inovatif dan berkualitas.

Dalam kerja sama ini, lembaga Media Jaza Utama dapat bekerja sama dengan sekolah-sekolah di Nganjuk untuk menyediakan media pembelajaran yang relevan dan menarik. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh lembaga ini dapat berupa multimedia, video, dan perangkat lunak interaktif yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

Selain itu, lembaga Media Jaza Utama juga dapat memberikan pelatihan kepada guru-guru di Nganjuk dalam penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran secara efektif dalam proses pembelajaran.

Kerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama juga dapat melibatkan pengembangan konten pembelajaran yang berbasis nilai-nilai Islam. Konten pembelajaran yang dikembangkan dapat mengintegrasikan pemahaman nilai-nilai Islam dalam materi pelajaran IPS dan pendidikan Islam. Hal ini akan membantu siswa memahami konsep-konsep dengan perspektif Islam dan menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan bekerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama, diharapkan kualitas pembelajaran IPS dan pendidikan Islam di wilayah Nganjuk dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan relevan. Kolaborasi antara sekolah, guru, dan lembaga Media Jaza Utama akan menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal dan mendukung perkembangan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep IPS dan pendidikan Islam.

Tentu, kerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama juga dapat berdampak positif terhadap daya tangkap siswa, jiwa sosial emosional siswa, kemampuan berbahasa, dan kemandirian siswa dalam pembelajaran IPS dan pendidikan Islam di wilayah Nganjuk.

1. Daya tangkap siswa: Media pembelajaran yang inovatif dan menarik yang dikembangkan oleh Media Jaza Utama dapat membantu meningkatkan daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran. Penggunaan multimedia, video, dan perangkat lunak interaktif dapat memvisualisasikan konsep-konsep dengan lebih jelas dan menarik perhatian siswa. Hal ini akan membantu siswa dalam memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik.
2. Jiwa sosial emosional siswa: Melalui media pembelajaran yang dikembangkan oleh Media Jaza Utama, siswa dapat diajak untuk berinteraksi dan berkolaborasi dalam proses pembelajaran. Misalnya, melalui fitur-fitur interaktif, siswa dapat berpartisipasi dalam diskusi, tugas kelompok, atau simulasi situasi sosial. Hal ini akan membantu mengembangkan jiwa sosial emosional siswa, seperti kemampuan bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan mengelola emosi.
3. Kemampuan berbahasa: Media pembelajaran yang dikembangkan oleh Media Jaza Utama dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Melalui penggunaan video dan audio, siswa dapat terbiasa mendengarkan dan memahami bahasa yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, fitur-fitur interaktif seperti latihan berbicara atau menulis juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berbahasa mereka.
4. Kemandirian siswa: Media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih mandiri dalam pembelajaran. Siswa dapat mengakses

sumber daya pembelajaran secara mandiri, mengatur waktu belajar mereka sendiri, dan menguasai materi dengan kecepatan mereka sendiri. Hal ini akan membantu siswa dalam mengembangkan kemandirian dan tanggung jawab terhadap proses pembelajaran.

Dengan demikian, kerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama dapat memberikan kontribusi positif terhadap daya tangkap siswa, jiwa sosial emosional siswa, kemampuan berbahasa, dan kemandirian siswa dalam pembelajaran IPS dan pendidikan Islam di wilayah Nganjuk.

Kerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama juga dapat berdampak positif terhadap kemampuan dan kerjasama siswa, solidaritas siswa, rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk, serta strategi pembelajaran yang melibatkan pengalaman nyata secara aktif dalam kreativitas pembelajaran dan pengetahuan kognitif berdasarkan bakat dan minat siswa.

1. Kemampuan dan kerjasama siswa: Media pembelajaran yang dikembangkan oleh Media Jaza Utama dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam proses pembelajaran. Misalnya, melalui fitur-fitur interaktif, siswa dapat berkolaborasi dalam tugas kelompok, diskusi, atau simulasi situasi nyata. Hal ini akan membantu meningkatkan kemampuan kerjasama dan kolaborasi siswa dalam bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Solidaritas siswa: Melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan konteks sosial dan budaya di wilayah Nganjuk, siswa dapat memperkuat solidaritas dan kebersamaan dalam pembelajaran. Konten pembelajaran yang mengangkat isu-isu sosial dan budaya lokal dapat membantu siswa memahami dan menghargai keberagaman serta membangun rasa solidaritas dalam masyarakat mereka.
3. Rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat: Media pembelajaran yang melibatkan interaksi dengan masyarakat, seperti melalui video atau simulasi, dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk. Siswa dapat berlatih berbicara, menyampaikan

pendapat, atau mengemukakan ide-ide mereka melalui media pembelajaran ini, sehingga mereka lebih siap untuk berinteraksi dengan masyarakat secara nyata.

4. Strategi pembelajaran yang melibatkan pengalaman nyata secara aktif: Media pembelajaran yang dikembangkan oleh Media Jaza Utama dapat menghadirkan pengalaman nyata secara aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, melalui simulasi atau permainan interaktif, siswa dapat terlibat secara langsung dalam situasi pembelajaran yang menantang dan membutuhkan kreativitas serta pemecahan masalah. Hal ini akan membantu siswa untuk belajar secara aktif dan mendapatkan pengalaman nyata yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka.
5. Pengetahuan kognitif berdasarkan bakat dan minat siswa: Media pembelajaran yang dikembangkan oleh Media Jaza Utama dapat memberikan fleksibilitas dalam memenuhi kebutuhan dan minat siswa. Konten pembelajaran yang beragam dan dapat disesuaikan dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan kognitif berdasarkan bakat dan minat mereka. Hal ini akan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias dan mengembangkan potensi mereka secara maksimal.

Dengan demikian, kerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama dapat memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan dan kerjasama siswa, solidaritas siswa, rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk, serta strategi pembelajaran yang melibatkan pengalaman nyata secara aktif dalam kreativitas pembelajaran dan pengetahuan kognitif berdasarkan bakat dan minat siswa.

Dalam kerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama, penggunaan media pembelajaran seperti televisi dan speaker dapat menjadi salah satu strategi yang efektif. Televisi dapat digunakan untuk menayangkan program-program pendidikan yang relevan dengan mata pelajaran IPS dan pendidikan Islam. Speaker dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa melalui pendengaran suara-suara yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Selain itu, penggunaan kertas origami dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Siswa dapat belajar membuat origami yang menggambarkan

konsep-konsep dalam IPS dan pendidikan Islam. Hal ini akan membantu siswa untuk memvisualisasikan dan mengingat konsep-konsep tersebut dengan lebih baik.

Permainan tradisional seperti dakon juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Siswa dapat belajar tentang konsep-konsep dalam IPS dan pendidikan Islam melalui permainan dakon. Selain itu, boneka jari dan boneka tangan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. Siswa dapat menggunakan boneka-boneka ini untuk memperagakan situasi atau cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Pohon kata juga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Siswa dapat membuat pohon kata yang berisi istilah-istilah atau konsep-konsep penting dalam IPS dan pendidikan Islam. Hal ini akan membantu siswa untuk mengingat dan memahami konsep-konsep tersebut dengan lebih baik.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti televisi, speaker, kertas origami, permainan dakon, boneka jari, boneka tangan, dan pohon kata, siswa akan dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kreatif. Hal ini akan membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS dan pendidikan Islam, serta mengembangkan keterampilan mereka secara holistik.

Tentu, metode pembelajaran seperti bercerita dengan dongeng nusantara bermuatan budaya lokal Nganjuk, bernyanyi, bermain peran, dan outdoor learning dapat menjadi strategi yang efektif dalam pembelajaran IPS dan pendidikan Islam di wilayah Nganjuk.

1. Bercerita dengan dongeng nusantara bermuatan budaya lokal Nganjuk: Menggunakan dongeng nusantara yang bermuatan budaya lokal Nganjuk dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami nilai-nilai budaya dan tradisi yang ada di wilayah mereka. Cerita-cerita ini dapat diadaptasi agar sesuai dengan konteks pembelajaran IPS dan pendidikan Islam, sehingga siswa dapat belajar tentang konsep-konsep tersebut melalui cerita yang menarik dan relevan dengan kehidupan mereka.

2. Bernyanyi: Melibatkan bernyanyi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Lagu-lagu dengan lirik yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPS dan pendidikan Islam dapat membantu siswa untuk mengingat informasi dengan lebih baik. Selain itu, bernyanyi juga dapat menjadi sarana untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan etika yang terkandung dalam lagu-lagu tersebut.
3. Bermain peran: Metode bermain peran dapat membantu siswa untuk memahami dan menginternalisasi konsep-konsep dalam IPS dan pendidikan Islam dengan cara yang lebih konkret. Siswa dapat memerankan karakter-karakter dalam situasi-situasi tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Hal ini akan membantu siswa untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan keterampilan sosial dalam konteks pembelajaran.
4. Outdoor learning: Pembelajaran di luar ruangan (outdoor learning) dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa dan mengaitkannya dengan lingkungan sekitar mereka. Dalam pembelajaran IPS dan pendidikan Islam, siswa dapat melakukan kegiatan lapangan seperti kunjungan ke tempat-tempat bersejarah, observasi lingkungan, atau partisipasi dalam kegiatan sosial masyarakat. Hal ini akan membantu siswa untuk mengaitkan teori dengan praktik, serta mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konteks sosial dan budaya di wilayah Nganjuk.

Dengan memanfaatkan metode pembelajaran seperti bercerita dengan dongeng nusantara bermuatan budaya lokal Nganjuk, bernyanyi, bermain peran, dan outdoor learning, siswa akan dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan kehidupan mereka. Hal ini akan membantu meningkatkan pemahaman, minat, dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS dan pendidikan Islam di wilayah Nganjuk.

Pembelajaran berbasis masalah dan proyek dapat menjadi metode yang efektif dan efisien dalam meningkatkan pembelajaran di wilayah Nganjuk. Dalam metode ini, siswa akan terlibat dalam pemecahan masalah nyata yang relevan dengan konteks lokal mereka. Mereka akan belajar melalui pengalaman langsung dan bekerja dalam tim untuk mencari solusi yang kreatif dan inovatif. Metode ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan

berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah, yang sangat penting dalam menghadapi tantangan di dunia nyata.

Selain itu, otomatisasi program Excel dan teknologi pembelajaran juga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di wilayah Nganjuk. Dengan menggunakan program Excel yang terotomatisasi, siswa dapat mempercepat proses pengolahan data dan analisis, sehingga mereka dapat fokus pada pemahaman konsep dan aplikasinya. Teknologi pembelajaran seperti penggunaan perangkat lunak pembelajaran interaktif, video pembelajaran, atau platform pembelajaran online juga dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan memperluas akses mereka terhadap sumber daya pembelajaran yang lebih luas.

Kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk dan kemampuan berhitung juga merupakan keterampilan penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran di wilayah tersebut. Melalui pembelajaran yang melibatkan interaksi dengan masyarakat Nganjuk, siswa dapat belajar untuk berkomunikasi dengan baik, memahami kebutuhan dan perspektif masyarakat, serta mengembangkan empati dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar mereka. Selain itu, kemampuan berhitung yang baik juga penting dalam kehidupan sehari-hari dan dalam memahami konsep-konsep matematika yang terkait dengan pembelajaran IPS dan pendidikan Islam.

Dalam pembelajaran di wilayah Nganjuk, harapan untuk mendapatkan penilaian yang baik juga wajar. Namun, penting untuk diingat bahwa penilaian yang baik bukan hanya berdasarkan hasil akhir, tetapi juga melibatkan proses pembelajaran yang efektif dan pengembangan keterampilan siswa. Guru dapat menggunakan berbagai bentuk penilaian yang komprehensif, termasuk penilaian formatif dan sumatif, untuk memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa dan membantu mereka untuk terus meningkatkan kemampuan mereka.

Dengan mengimplementasikan pembelajaran berbasis masalah dan proyek, memanfaatkan otomatisasi program Excel dan teknologi pembelajaran, mengembangkan kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk dan kemampuan berhitung, serta

memberikan penilaian yang baik, pembelajaran di wilayah Nganjuk dapat menjadi lebih efektif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Kesimpulan

Dalam kesimpulan, metode pembelajaran seperti bercerita dengan dongeng nusantara bermuatan budaya lokal Nganjuk, bernyanyi, bermain peran, dan outdoor learning dapat menjadi strategi yang efektif dalam pembelajaran IPS dan pendidikan Islam di wilayah Nganjuk. Selain itu, metode pembelajaran berbasis masalah dan proyek, serta penggunaan teknologi pembelajaran seperti otomatisasi program Excel, juga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk dan kemampuan berhitung juga penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran di wilayah tersebut. Harapan untuk mendapatkan penilaian yang baik juga wajar, namun penilaian yang baik seharusnya mencakup proses pembelajaran yang efektif dan pengembangan keterampilan siswa. Dengan mengimplementasikan strategi-strategi ini, pembelajaran di wilayah Nganjuk dapat menjadi lebih efektif, efisien, dan relevan dengan 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.