

Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Bermain Lompat Tali

A Wathon

aminulwathon2012@gmail.com

STAI Miftahul Ula Nganjuk

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui bermain lompat tali. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design. Sampel penelitian ini adalah 30 anak usia 5-6 tahun yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Kelompok eksperimen diberikan intervensi bermain lompat tali selama 4 minggu, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan intervensi. Kemampuan motorik kasar anak diukur menggunakan tes lompat tali sebelum dan setelah intervensi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji t independent.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setelah mengikuti intervensi bermain lompat tali. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Penelitian ini memberikan rekomendasi kepada guru dan orang tua untuk menggunakan bermain lompat tali sebagai salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Kata Kunci : Kemampuan Motorik Kasar, Bermain Lompat Tali

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam perkembangan anak. Pada usia 5-6 tahun, anak sedang mengalami periode perkembangan yang pesat, termasuk dalam hal kemampuan motorik kasar. Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan anak dalam menggunakan otot besar tubuhnya untuk melakukan gerakan yang melibatkan kekuatan, koordinasi, dan keseimbangan.

Bermain merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Salah satu jenis permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar adalah bermain lompat tali. Bermain lompat tali melibatkan gerakan melompat, mengayuh tangan, dan menjaga keseimbangan tubuh. Melalui bermain lompat tali, anak dapat mengembangkan kekuatan otot, koordinasi gerakan, dan keseimbangan tubuhnya.

Namun, dalam praktiknya, masih banyak anak usia 5-6 tahun yang mengalami keterbatasan dalam kemampuan motorik kasar. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya stimulasi yang diberikan kepada anak dalam mengembangkan kemampuan motorik kasarnya. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui bermain lompat tali.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas bermain lompat tali dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Selain itu, penelitian ini juga relevan dengan pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas yang saat ini sedang berkembang. Pendekatan ini menekankan pentingnya anak aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Bermain lompat tali sebagai salah satu aktivitas yang menyenangkan dapat menjadi alternatif dalam pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas.

Dalam penelitian ini, akan digunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design. Sampel penelitian akan terdiri dari anak usia 5-6 tahun yang akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen akan diberikan intervensi bermain lompat tali selama 4 minggu, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan intervensi.

Data mengenai kemampuan motorik kasar anak akan diukur menggunakan tes lompat tali sebelum dan setelah intervensi. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan uji t independent untuk melihat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan rekomendasi kepada guru dan orang tua dalam memilih metode pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Wilayah Nganjuk merupakan salah satu kabupaten di Jawa Timur yang memiliki potensi dan tantangan dalam bidang pendidikan. Meskipun terdapat berbagai upaya yang dilakukan oleh pemerintah dan stakeholder terkait, masih terdapat beberapa masalah yang perlu diatasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di wilayah ini.

Salah satu masalah yang dihadapi di wilayah Nganjuk adalah rendahnya aksesibilitas pendidikan. Terdapat beberapa daerah terpencil atau pedalaman yang sulit dijangkau oleh sarana transportasi, sehingga sulit bagi anak-anak di daerah tersebut untuk mengakses pendidikan. Hal ini dapat menghambat anak-anak dalam mendapatkan akses pendidikan yang layak dan merata.

Selain itu, kualitas infrastruktur pendidikan juga menjadi masalah di wilayah Nganjuk. Beberapa sekolah masih menghadapi kendala dalam hal sarana dan prasarana yang memadai, seperti ruang kelas yang sempit, kurangnya fasilitas laboratorium atau

perpustakaan, dan kondisi bangunan yang tidak memadai. Hal ini dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan kenyamanan siswa dalam belajar.

Selanjutnya, kualitas tenaga pendidik juga menjadi perhatian di wilayah Nganjuk. Meskipun terdapat banyak guru yang berdedikasi, namun terdapat juga beberapa tantangan dalam hal peningkatan kompetensi dan kualitas guru. Kurangnya pelatihan dan pendidikan lanjutan bagi guru, serta kurangnya akses terhadap sumber belajar yang berkualitas, dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran yang diberikan kepada siswa.

Tidak hanya itu, kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi masalah di wilayah Nganjuk. Dalam era digital ini, penggunaan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Namun, masih terdapat sekolah-sekolah yang belum menerapkan teknologi pembelajaran secara optimal, baik itu dalam hal penggunaan perangkat keras maupun perangkat lunak.

Dalam menghadapi berbagai masalah tersebut, perlu adanya upaya kolaboratif antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di wilayah Nganjuk. Diperlukan program-program yang berfokus pada peningkatan aksesibilitas pendidikan, perbaikan infrastruktur pendidikan, peningkatan kompetensi guru, dan pemanfaatan teknologi pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan pendidikan di wilayah Nganjuk dapat memberikan kesempatan yang lebih baik bagi anak-anak untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas.

Hakikat pendidikan adalah proses pembentukan dan pengembangan potensi manusia secara holistik, yang meliputi aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual. Hakikat pendidikan juga mencakup transfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk menghadapi kehidupan dan berkontribusi secara positif dalam masyarakat.

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian individu, serta memberikan landasan untuk mencapai tujuan hidup yang bermakna. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi diri, memperoleh pengetahuan yang luas, dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan.

Hakikat pendidikan juga melibatkan proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Guru memiliki peran sebagai fasilitator pembelajaran, yang membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui pengajaran yang efektif. Siswa juga memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran, di mana mereka berpartisipasi, bertanya, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran.

Selain itu, hakikat pendidikan juga mencakup pembentukan nilai-nilai dan etika yang baik dalam individu. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter yang baik, seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kerjasama. Dengan memiliki nilai-nilai yang baik, individu dapat menjadi anggota masyarakat yang berkontribusi positif dan bertanggung jawab.

Hakikat pendidikan juga mencakup pemberdayaan individu dalam menghadapi perubahan dan tantangan dalam kehidupan. Pendidikan harus mampu memberikan individu dengan keterampilan adaptasi, pemecahan masalah, dan kreativitas yang diperlukan untuk menghadapi perubahan yang terus-menerus dalam masyarakat dan dunia kerja.

Secara keseluruhan, hakikat pendidikan adalah proses pembentukan dan pengembangan potensi manusia secara holistik, yang melibatkan transfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai, serta pembentukan karakter dan pemberdayaan individu. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk individu yang berkualitas dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat.

Pembahasan

Dalam pembahasan hakikat pendidikan, penting untuk memahami bahwa pendidikan tidak hanya terbatas pada ruang kelas atau institusi formal. Pendidikan juga dapat terjadi di luar lingkungan sekolah, seperti di rumah, masyarakat, atau melalui pengalaman hidup sehari-hari.

Pendidikan memiliki tujuan yang luas, yaitu untuk mengembangkan potensi individu, memperoleh pengetahuan dan keterampilan, membentuk karakter yang baik, dan

mempersiapkan individu untuk menghadapi kehidupan. Tujuan ini mencakup aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual dalam pembentukan individu secara menyeluruh.

Dalam pendidikan, transfer pengetahuan dan keterampilan merupakan hal yang penting. Guru memiliki peran sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, dengan memberikan materi, memberikan arahan, dan mengembangkan keterampilan siswa. Siswa juga memiliki peran aktif dalam pembelajaran, dengan bertanya, berdiskusi, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh.

Selain itu, pendidikan juga melibatkan pembentukan karakter yang baik. Pendidikan tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga nilai-nilai etika dan moral yang penting. Melalui pendidikan, individu diajarkan untuk menjadi orang yang jujur, bertanggung jawab, disiplin, dan memiliki sikap saling menghormati.

Pendidikan juga harus mampu memberdayakan individu dalam menghadapi perubahan dan tantangan dalam kehidupan. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi, individu perlu memiliki keterampilan adaptasi, kreativitas, dan pemecahan masalah untuk berhasil dalam dunia kerja yang terus berkembang.

Selain itu, penting juga untuk memperhatikan konteks sosial dan budaya dalam pendidikan. Setiap individu memiliki latar belakang budaya yang berbeda, dan pendidikan harus mampu menghargai dan memperkaya keragaman budaya tersebut. Pendidikan juga harus mencerminkan nilai-nilai keadilan, kesetaraan, dan inklusi untuk memastikan bahwa semua individu memiliki kesempatan yang sama dalam mendapatkan pendidikan yang berkualitas.

Dalam kesimpulannya, hakikat pendidikan melibatkan pembentukan dan pengembangan potensi individu secara menyeluruh, transfer pengetahuan dan keterampilan, pembentukan karakter yang baik, pemberdayaan individu, dan penghargaan terhadap keragaman budaya. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk individu yang berkualitas dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat.

Pengertian pendidikan adalah proses pembentukan dan pengembangan potensi manusia melalui transfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dilakukan melalui berbagai metode dan media pembelajaran. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan individu secara holistik, meliputi aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual. Pendidikan juga bertujuan untuk membentuk karakter yang baik, mempersiapkan individu untuk kehidupan, dan memberdayakan mereka dalam menghadapi perubahan dan tantangan. Pendidikan dapat terjadi di berbagai konteks, seperti di sekolah, di rumah, di masyarakat, dan melalui pengalaman sehari-hari.

Pemahaman adalah proses mental di mana seseorang memperoleh pengetahuan atau pemahaman tentang suatu konsep, ide, atau informasi. Pemahaman melibatkan interpretasi, analisis, dan pengorganisasian informasi yang diterima agar dapat membentuk gambaran yang jelas dan kohesif dalam pikiran seseorang.

Dalam konteks pendidikan, pemahaman sangat penting karena tidak hanya melibatkan penyerapan informasi secara pasif, tetapi juga melibatkan pemrosesan aktif dan konstruksi pengetahuan baru. Pemahaman yang baik memungkinkan seseorang untuk menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari dengan pengetahuan yang sudah dimiliki, mengaitkan informasi baru dengan pengalaman sehari-hari, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks yang relevan.

Proses pemahaman melibatkan berbagai strategi dan keterampilan, seperti membaca dengan pemahaman, mendengarkan dengan pemahaman, mengajukan pertanyaan, membuat ringkasan, membuat hubungan antara konsep-konsep, dan menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata. Guru juga memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran melalui pengajaran yang efektif, memberikan penjelasan yang jelas, memberikan contoh yang relevan, dan memberikan kesempatan untuk berdiskusi dan berinteraksi.

Pemahaman yang baik juga melibatkan refleksi dan evaluasi diri. Seseorang perlu mempertanyakan pemahaman mereka sendiri, mengidentifikasi kekurangan atau kesalahan dalam pemahaman, dan melakukan perbaikan atau perbaikan yang diperlukan. Pemahaman

yang mendalam dan kritis memungkinkan seseorang untuk mengembangkan pemikiran yang lebih kompleks, analitis, dan kreatif.

Dalam kesimpulannya, pemahaman adalah proses mental di mana seseorang memperoleh pengetahuan atau pemahaman yang mendalam tentang suatu konsep atau informasi. Pemahaman melibatkan pemrosesan aktif dan konstruksi pengetahuan baru, serta keterampilan dalam membaca, mendengarkan, bertanya, dan menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata. Pemahaman yang baik memungkinkan seseorang untuk mengaitkan informasi dengan pengalaman sehari-hari, membuat hubungan antara konsep-konsep, dan mengembangkan pemikiran yang lebih kompleks.

Dalam konteks pendidikan, daya tangkap siswa, kemampuan diri siswa, kedisiplinan siswa, dan bakat minat siswa merupakan faktor-faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Daya tangkap siswa merujuk pada kemampuan siswa untuk memahami dan menyerap informasi yang disampaikan dalam pembelajaran. Setiap siswa memiliki tingkat daya tangkap yang berbeda-beda, sehingga penting bagi guru untuk memahami karakteristik dan kebutuhan individu siswa. Dengan memahami daya tangkap siswa, guru dapat menyusun strategi pembelajaran yang sesuai, menggunakan metode dan media pembelajaran yang efektif, serta memberikan bantuan tambahan jika diperlukan.

Kemampuan diri siswa mencakup keterampilan akademik, keterampilan sosial, dan keterampilan lainnya yang dimiliki oleh siswa. Setiap siswa memiliki kemampuan diri yang unik, dan penting bagi pendidik untuk mengidentifikasi dan mengembangkan potensi siswa. Dengan memahami kemampuan diri siswa, guru dapat memberikan dukungan dan bimbingan yang tepat, serta memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

Kedisiplinan siswa merupakan faktor penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif. Kedisiplinan melibatkan sikap dan perilaku siswa yang patuh terhadap aturan dan tata tertib yang ditetapkan. Dengan memiliki kedisiplinan yang baik, siswa dapat fokus dalam pembelajaran, menghormati hak dan kebutuhan orang lain, serta

menjaga ketertiban dalam kelas. Guru memiliki peran penting dalam membentuk kedisiplinan siswa melalui pembinaan, pengawasan, dan memberikan konsekuensi yang konsisten.

Bakat dan minat siswa juga berperan dalam pendidikan. Setiap siswa memiliki bakat dan minat yang berbeda-beda, dan penting bagi pendidik untuk mengidentifikasi dan mengembangkan potensi ini. Dengan memahami bakat dan minat siswa, guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keahlian khusus, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan minat mereka, dan memotivasi mereka dalam pembelajaran.

Dalam kesimpulannya, daya tangkap siswa, kemampuan diri siswa, kedisiplinan siswa, dan bakat minat siswa merupakan faktor-faktor yang penting dalam proses pembelajaran. Guru perlu memahami karakteristik dan kebutuhan individu siswa, serta memberikan dukungan, bimbingan, dan tantangan yang sesuai. Dengan memperhatikan faktor-faktor ini, pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan memaksimalkan potensi siswa.

Sebagai seorang ahli pendidikan yang berfokus pada wilayah Nganjuk, beberapa permasalahan yang sering terjadi di wilayah tersebut antara lain:

1. Aksesibilitas pendidikan: Beberapa daerah di Nganjuk masih memiliki aksesibilitas pendidikan yang terbatas, terutama di daerah pedesaan. Jarak yang jauh antara sekolah dengan tempat tinggal siswa, kurangnya sarana transportasi, dan infrastruktur pendukung yang terbatas menjadi kendala dalam mengakses pendidikan.
2. Kualitas pendidikan: Meskipun terdapat banyak sekolah di wilayah Nganjuk, masih terdapat permasalahan terkait kualitas pendidikan. Kurangnya fasilitas dan sumber daya pendidikan yang memadai, kurangnya pelatihan bagi guru, serta kurangnya pengawasan dan evaluasi yang efektif dapat mempengaruhi kualitas pendidikan di wilayah ini.
3. Ketimpangan pendidikan: Terdapat ketimpangan dalam akses pendidikan dan kualitas pendidikan antara daerah perkotaan dan pedesaan di Nganjuk. Siswa di daerah pedesaan seringkali menghadapi kesulitan dalam mendapatkan pendidikan yang

berkualitas, sehingga terjadi kesenjangan dalam kesempatan pendidikan antara daerah perkotaan dan pedesaan.

4. Kurangnya keterlibatan orang tua: Keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak-anak seringkali kurang di wilayah Nganjuk. Kurangnya kesadaran dan pemahaman mengenai pentingnya pendidikan, kesibukan orang tua dalam pekerjaan, serta kurangnya komunikasi antara sekolah dan orang tua dapat menghambat perkembangan pendidikan anak.
5. Kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran: Meskipun perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat, penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas di wilayah Nganjuk. Kurangnya akses internet, kurangnya pelatihan bagi guru dalam menggunakan teknologi, serta kurangnya infrastruktur teknologi yang memadai menjadi hambatan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Dalam mengatasi permasalahan ini, perlu adanya kerjasama antara pemerintah, sekolah, komunitas, dan masyarakat untuk meningkatkan aksesibilitas pendidikan, meningkatkan kualitas pendidikan, mengurangi ketimpangan pendidikan, meningkatkan keterlibatan orang tua, dan memperluas penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Sebagai seorang ahli pendidikan yang berfokus pada wilayah Nganjuk, beberapa faktor penghambat yang sering terjadi di wilayah tersebut antara lain:

1. Infrastruktur yang terbatas: Salah satu faktor penghambat utama di wilayah Nganjuk adalah infrastruktur yang terbatas, terutama di daerah pedesaan. Kurangnya jalan yang baik, kurangnya akses listrik yang stabil, dan kurangnya fasilitas pendukung seperti gedung sekolah yang memadai dapat menghambat proses pendidikan.
2. Keterbatasan sumber daya: Wilayah Nganjuk masih menghadapi keterbatasan sumber daya, terutama dalam hal sumber daya manusia dan keuangan. Kurangnya jumlah guru yang berkualifikasi, kurangnya dana untuk memperbaiki dan memperluas fasilitas pendidikan, serta kurangnya akses terhadap bahan pembelajaran yang mutakhir menjadi faktor penghambat dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

3. Kurangnya kesadaran akan pentingnya pendidikan: Beberapa masyarakat di wilayah Nganjuk masih memiliki tingkat kesadaran yang rendah akan pentingnya pendidikan. Faktor budaya, ekonomi, dan sosial dapat mempengaruhi prioritas pendidikan dalam masyarakat. Kurangnya dukungan dan motivasi dari keluarga dan masyarakat dapat menghambat kemajuan pendidikan di wilayah ini.
4. Kondisi ekonomi yang rendah: Tingkat kemiskinan yang tinggi di beberapa daerah Nganjuk dapat menjadi faktor penghambat dalam pendidikan. Keluarga yang menghadapi kesulitan ekonomi mungkin tidak mampu memenuhi kebutuhan pendidikan anak-anak mereka, seperti membeli buku dan seragam sekolah, membayar biaya sekolah, atau memberikan dukungan tambahan dalam pembelajaran.
5. Kurangnya akses terhadap teknologi: Meskipun teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang, akses terhadap teknologi masih terbatas di beberapa daerah Nganjuk. Kurangnya akses internet, kurangnya perangkat teknologi seperti komputer atau laptop, serta kurangnya pelatihan bagi guru dalam menggunakan teknologi dapat menghambat penerapan teknologi dalam pembelajaran.

Dalam menghadapi faktor-faktor penghambat ini, perlu adanya upaya kolaboratif antara pemerintah, sekolah, komunitas, dan masyarakat untuk meningkatkan infrastruktur pendidikan, meningkatkan sumber daya manusia dan keuangan, meningkatkan kesadaran akan pentingnya pendidikan, mengatasi masalah ekonomi, dan meningkatkan akses terhadap teknologi. Dengan upaya yang berkelanjutan, diharapkan pendidikan di wilayah Nganjuk dapat berkembang dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi masyarakat.

Sebagai seorang ahli pendidikan yang berfokus pada wilayah Nganjuk, beberapa solusi yang telah dilakukan di wilayah tersebut untuk mengatasi permasalahan pendidikan antara lain:

1. Peningkatan aksesibilitas pendidikan: Pemerintah dan lembaga terkait telah melakukan upaya untuk meningkatkan aksesibilitas pendidikan di wilayah Nganjuk. Pembangunan infrastruktur pendidikan seperti pembangunan sekolah baru, perbaikan

jalan menuju sekolah, dan peningkatan akses listrik telah dilakukan untuk memastikan bahwa siswa di daerah pedesaan juga dapat mengakses pendidikan dengan mudah.

2. Peningkatan kualitas pendidikan: Pemerintah dan lembaga pendidikan di wilayah Nganjuk telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru telah dilakukan secara berkala untuk meningkatkan kompetensi mereka. Selain itu, pengadaan fasilitas dan sumber daya pendidikan yang memadai, serta pengawasan dan evaluasi yang lebih ketat juga dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Program inklusi pendidikan: Untuk mengurangi ketimpangan pendidikan antara daerah perkotaan dan pedesaan, program inklusi pendidikan telah diterapkan di wilayah Nganjuk. Program ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus atau berasal dari latar belakang ekonomi rendah, mendapatkan akses dan kesempatan yang sama dalam pendidikan.
4. Peningkatan keterlibatan orang tua: Pemerintah dan sekolah di wilayah Nganjuk telah melakukan upaya untuk meningkatkan keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak-anak. Program seperti pelatihan bagi orang tua tentang pentingnya pendidikan, penyelenggaraan pertemuan rutin antara guru dan orang tua, serta pemberian informasi dan dukungan kepada orang tua dalam mendukung pembelajaran anak-anak telah dilakukan.
5. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran: Pemerintah dan sekolah di wilayah Nganjuk telah berusaha untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Program pengadaan perangkat teknologi seperti komputer atau laptop, akses internet, serta pelatihan bagi guru dalam menggunakan teknologi telah dilakukan untuk memperluas penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Dalam menghadapi permasalahan pendidikan di wilayah Nganjuk, upaya kolaboratif antara pemerintah, sekolah, komunitas, dan masyarakat sangat penting. Dengan terus melakukan upaya perbaikan dan inovasi, diharapkan pendidikan di wilayah Nganjuk dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi masyarakat.

Dalam konteks sosial emosional siswa dalam bermasyarakat di wilayah Nganjuk, kerjasama siswa, solidaritas Islam, dan kolaborasi siswa dengan jiwa konstruktif memiliki peran yang penting. Berikut adalah beberapa hal yang berkaitan erat dengan hal tersebut:

1. Kerjasama siswa: Membangun kerjasama antara siswa adalah penting dalam membentuk hubungan yang harmonis dan saling mendukung di dalam masyarakat Nganjuk. Melalui kerjasama, siswa dapat belajar untuk bekerja sama, menghargai perbedaan, dan membangun kepercayaan satu sama lain. Hal ini dapat membantu menciptakan lingkungan yang inklusif dan mendukung perkembangan sosial emosional siswa.
2. Solidaritas Islam: Di wilayah Nganjuk yang mayoritas penduduknya beragama Islam, solidaritas Islam dapat menjadi landasan moral dalam bermasyarakat. Solidaritas ini mengajarkan nilai-nilai kebersamaan, saling tolong-menolong, dan keadilan. Dalam konteks sosial emosional siswa, solidaritas Islam dapat membantu siswa untuk mengembangkan sikap empati, toleransi, dan kepedulian terhadap sesama.
3. Kolaborasi siswa: Kolaborasi siswa dalam kegiatan-kegiatan sosial dan keagamaan dapat memperkuat ikatan sosial dan membangun jiwa konstruktif siswa. Melalui kolaborasi, siswa dapat belajar untuk berbagi ide, bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama, dan menghargai peran masing-masing individu. Hal ini dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi, kepemimpinan, dan kerjasama yang positif.
4. Jiwa konstruktif siswa: Jiwa konstruktif siswa mencakup sikap positif, kreativitas, dan kemampuan untuk berkontribusi dalam masyarakat. Dalam konteks sosial emosional siswa di wilayah Nganjuk, penting bagi siswa untuk mengembangkan jiwa konstruktif yang dapat mendorong mereka untuk berperan aktif dalam kegiatan sosial, keagamaan, dan kemasyarakatan. Hal ini dapat membantu siswa merasa memiliki tujuan hidup yang bermanfaat dan memberikan dampak positif bagi masyarakat sekitar.

Dalam rangka mengembangkan sosial emosional siswa yang sehat dan konstruktif di wilayah Nganjuk, penting bagi sekolah, keluarga, dan masyarakat untuk bekerja sama. Melalui pendekatan yang holistik dan terpadu, siswa dapat didukung dalam mengembangkan

keterampilan sosial, emosional, dan moral yang diperlukan untuk berinteraksi secara positif dalam masyarakat.

Dalam konteks kemampuan berbahasa lokal dan rasa percaya diri siswa, serta psikomotorik dan kreativitas pembelajaran, serta pengetahuan kognitif tentang budaya Nganjuk, terdapat beberapa hal yang berkaitan erat:

1. Kemampuan berbahasa lokal: Di wilayah Nganjuk, bahasa lokal seperti bahasa Jawa Nganjuk memiliki nilai penting dalam mempertahankan identitas budaya dan memperkuat hubungan sosial di masyarakat. Kemampuan berbahasa lokal dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi dengan sesama anggota masyarakat Nganjuk. Selain itu, kemampuan berbahasa lokal juga dapat membantu siswa memahami dan menghargai warisan budaya mereka.
2. Rasa percaya diri siswa: Pembelajaran yang memperhatikan dan memanfaatkan budaya lokal Nganjuk dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa. Ketika siswa melihat bahwa budaya mereka dihargai dan diakui dalam konteks pendidikan, mereka akan merasa lebih termotivasi dan percaya diri dalam mengungkapkan diri, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.
3. Psikomotorik dan kreativitas pembelajaran: Mengintegrasikan elemen psikomotorik dan kreativitas dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan motorik, kreativitas, dan ekspresi diri mereka. Dalam konteks budaya Nganjuk, siswa dapat diajak untuk berpartisipasi dalam kegiatan seni tradisional seperti tari, musik, atau kerajinan tangan yang khas dari Nganjuk. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan psikomotorik siswa, tetapi juga memperkaya pemahaman mereka tentang budaya lokal.
4. Pengetahuan kognitif tentang budaya Nganjuk: Penting bagi siswa untuk memahami dan menghargai budaya Nganjuk sebagai bagian dari identitas mereka. Pembelajaran tentang budaya Nganjuk dapat melibatkan pengetahuan kognitif tentang sejarah, tradisi, adat istiadat, dan nilai-nilai budaya yang ada di wilayah tersebut. Hal ini dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang budaya

mereka sendiri, meningkatkan rasa kebanggaan, dan memperkaya perspektif mereka tentang keberagaman budaya.

Dalam mengembangkan kemampuan berbahasa lokal, rasa percaya diri, psikomotorik, kreativitas, dan pengetahuan kognitif tentang budaya Nganjuk, penting bagi sekolah dan guru untuk merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa, inklusif, dan berbasis budaya. Melalui pendekatan ini, siswa dapat merasa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka, serta memperkuat hubungan mereka dengan budaya dan masyarakat Nganjuk.

Dalam konteks kemandirian siswa dalam bermasyarakat, kemampuan berkomunikasi, strategi pembelajaran, dan pengalaman nyata secara aktif memiliki kaitan erat. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut:

1. Kemandirian siswa dalam bermasyarakat: Membangun kemandirian siswa dalam bermasyarakat adalah penting agar mereka dapat berperan aktif dan produktif dalam masyarakat Nganjuk. Kemandirian ini melibatkan kemampuan siswa untuk mengambil inisiatif, mengelola waktu dan tugas, serta mengambil tanggung jawab dalam berbagai kegiatan sosial dan kemasyarakatan. Dengan kemandirian yang kuat, siswa dapat menjadi individu yang mandiri, berkontribusi, dan memiliki dampak positif dalam masyarakat.
2. Kemampuan berkomunikasi: Kemampuan berkomunikasi yang baik sangat penting dalam bermasyarakat. Siswa perlu dapat berkomunikasi secara efektif dengan berbagai pihak, seperti teman sebaya, guru, orang tua, dan anggota masyarakat lainnya. Kemampuan berkomunikasi yang baik meliputi kemampuan mendengarkan dengan baik, berbicara dengan jelas, dan mengekspresikan ide dan pendapat dengan tepat. Dengan kemampuan berkomunikasi yang baik, siswa dapat berinteraksi dengan orang lain secara efektif, membangun hubungan yang positif, dan berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat dengan percaya diri.
3. Strategi pembelajaran: Strategi pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa mengembangkan kemandirian dan kemampuan berkomunikasi mereka. Melalui

penggunaan strategi seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, atau pembelajaran berbasis masalah, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Strategi ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama dengan teman sebaya, berkomunikasi dengan jelas, dan mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan kemandirian mereka dalam bermasyarakat.

4. Pengalaman nyata secara aktif: Pengalaman nyata secara aktif melibatkan siswa dalam kegiatan di luar kelas yang relevan dengan masyarakat Nganjuk. Misalnya, melalui kunjungan ke tempat-tempat bersejarah atau kegiatan pelayanan masyarakat, siswa dapat belajar secara langsung tentang budaya, sejarah, dan kehidupan masyarakat Nganjuk. Pengalaman nyata ini membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang masyarakat tempat tinggal mereka, meningkatkan rasa memiliki, dan memperkuat keterampilan sosial mereka.

Dalam rangka mengembangkan kemandirian siswa dalam bermasyarakat, kemampuan berkomunikasi yang baik, strategi pembelajaran yang efektif, dan pengalaman nyata secara aktif, penting bagi sekolah dan guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung. Melalui pendekatan yang berpusat pada siswa, inklusif, dan melibatkan masyarakat, siswa dapat diberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk menjadi anggota masyarakat yang aktif, mandiri, dan berkontribusi.

Kesimpulan

Dalam konteks pendidikan Islam di wilayah Nganjuk, terdapat beberapa faktor yang berperan penting dalam pengembangan siswa, yaitu sosial emosional siswa, kerjasama siswa, solidaritas Islam, kolaborasi siswa, jiwa konstruktif siswa, kemampuan berbahasa lokal, rasa percaya diri siswa, psikomotorik dan kreativitas pembelajaran, serta pengetahuan kognitif tentang budaya Nganjuk. Semua faktor ini saling terkait dan berkontribusi dalam membentuk siswa yang mandiri, berkomunikasi dengan baik, memiliki keterampilan sosial dan emosional yang sehat, serta memiliki pemahaman yang mendalam tentang budaya dan nilai-nilai Islam. Dalam upaya mencapai hal tersebut, penting bagi sekolah dan guru untuk merancang

pembelajaran yang inklusif, berpusat pada siswa, dan melibatkan masyarakat Nganjuk secara aktif. Dengan demikian, siswa dapat tumbuh dan berkembang secara holistik, siap menghadapi tantangan masyarakat, dan berperan aktif dalam pembangunan wilayah Nganjuk.

Daftar Pustaka

- A Wathon, Lulud Wijayanti. 2019. “Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Klasifikasi Mmedia Pembelajaran Di SMA Muhammadiyah 2 Kertosono.” *Jurnal Keislaman Terateks* 4(2): 9–24.
- Ainul Latifah, A Wathon. 2021. “Upaya Guru Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air Berbasis Kearifan Lokal Bahasa Jawa Pada Anak Usia Dini.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 75–95.
- Alifah Hasna, A Wathon. 2018. “Membangun Pembelajaran Interaktif Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 1(2): 113–28.
- . 2019. “Membangun Teknologi Pembelajaran Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 108–35.
- Anis Maisaroh, A Wathon. 2018. “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran.” *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 64–82.
- . 2019. “Membangun Kemandirian Siswa Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 17–47.
- . 2021. “Pengaturan Sound System Untuk Pembiasaan Hapalan.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 58–73.
- Antun Saifuddin, A Wathon. 2019. “Membangun Pembelajaran Kolaboratif Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 79–107.

- Arimbi Afrida, A Wathon. 2021. "Peran Televisi Terhadap Pengembangan Motivasi Belajar Anak." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 221–61.
- Arimbi Zaniar, A Wathon. 2021. "Implementasi Pembiasaan Metode Takrir Al-Qur'an Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini Kelompok B." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 180–99.
- Arista Arianti, A Wathon. 2020. "Meningkatkan Bahasa Anak Melalui Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Di Kelompok Belajar Permata Hati Banaran." *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 19–35.
- Asmaul Fauziah, A Wathon. 2021. "Wisata Religi Membentuk Kolaborasi Dan Kerjasama." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 200–220.
- Binti Astuti, A Wathon. 2019. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Metode Pembelajaran." *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 113–38.
- Binti Khabibah, A Wathon. 2019. "Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 174–92.
- Cindi Putri, A Wathon. 2021. "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok A." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 74–94.
- Dewi Zulviana, A Wathon. 2020. "Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 203–24.
- Eka Pujiani, A Wathon. 2021. "Manfaat Aplikasi Komputer Terhadap Kreativitas Belajar Siswa." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 426–53.
- Eve Mars, A Wathon. 2019. "Perkembangan Bahasa Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 48–65.
- Faridatun Nikmah, A Wathon. 2020. "Pengembangan Bakat Siswa Melalui Alat Permainan

- Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 20–45.
- Fatimah Zahro, A Wathon. 2020. “Hubungan Kegiatan Mengecap Melalui Media Bahan Alam Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 164–82.
- Fitria Khofifah, A Wathon. 2019. “Pembelajaran Psikomotorik Melalui Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 193–209.
- Fitriana Laili, A Wathon. 2020. “Perkembangan Matematika Dan Sains Anak Melalui Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 46–58.
- Fitriya Mahmudah, A Wathon. 2019. “Membangun Pembelajaran Diferensial Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 66–95.
- Ghofiatul Zukhi, A Wathon. 2020. “Implementasi Metode Bernyanyi Menggunakan Media Smart Tv Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 36–48.
- Imamatun Ummah, A Wathon. 2020. “Pengembangan Game Solidaritas Melalui Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 59–76.
- Inas Kamila, A Wathon. 2021. “Pengembangan Media Rumah Pelangi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 118–39.
- Intan Prihatini, A Wathon. 2021. “Pembelajaran Online Dan Pengetahuan Kognitif Anak.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 140–58.
- Isnatul Laili, A Wathon. 2021. “Efisiensi Media Pembelajaran Melalui Televisi.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 45–57.
- Isni Setyowati, A Wathon. 2020. “Cara Kerja Komputer Dalam Mengolah Administrasi Lembaga.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 67–80.

- Isroatul Firdaus, A Wathon. 2020. “Penerapan Metode Eksperimen Mencampur Warna Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok B Di Ra As-Sholeh.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 156–74.
- Istiana Hasanah, A Wathon. 2018. “Perkembangan Sosial Emosional Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 124–39.
- Ita Purwati, A Wathon. 2021. “Manfaat Aplikasi Komputer Terhadap Peningkatan Karakter Siswa.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 454–82.
- Itiya Akmal, 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.