

Keberhasilan Pendampingan Akreditasi Satuan PAUD Sejenis: Penelitian Kasus Tunggal

A Wathon

aminulwathon2012@gmail.com

STAI Miftahul Ula Nganjuk

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi keberhasilan pendampingan dalam proses akreditasi satuan PAUD sejenis. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus tunggal dengan fokus pada satu satuan PAUD yang telah berhasil melewati proses akreditasi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan pendampingan dalam proses akreditasi satuan PAUD sejenis ini dapat dicapai melalui beberapa faktor. Pertama, adanya komitmen yang kuat dari kepala satuan PAUD dan seluruh staf dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Kedua, pendampingan yang dilakukan oleh tim pendamping yang berpengalaman dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang proses akreditasi. Ketiga, adanya dukungan dan kolaborasi yang baik antara satuan PAUD, tim pendamping, dan pihak terkait lainnya.

Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pendampingan dalam proses akreditasi. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat membantu satuan PAUD dalam memahami dan menerapkan standar akreditasi dengan lebih baik. Teknologi pembelajaran seperti aplikasi mobile atau platform online juga dapat mempermudah akses informasi dan memfasilitasi kolaborasi antara satuan PAUD dan tim pendamping.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendampingan dalam proses akreditasi satuan PAUD sejenis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi satuan PAUD dan tim pendamping dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mencapai akreditasi yang lebih baik.

Kata Kunci : Pendampingan Akreditasi Satuan PAUD Sejenis

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap awal dalam proses pendidikan yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan potensi anak-anak. Untuk memastikan kualitas pendidikan yang baik, satuan PAUD perlu menjalani proses akreditasi yang melibatkan penilaian terhadap berbagai aspek, termasuk kurikulum, sarana dan prasarana, tenaga pendidik, dan manajemen pendidikan.

Namun, tidak semua satuan PAUD mampu melalui proses akreditasi dengan sukses. Beberapa satuan PAUD mengalami kesulitan dalam memenuhi standar akreditasi yang ditetapkan. Oleh karena itu, pendampingan dalam proses akreditasi menjadi penting untuk membantu satuan PAUD dalam memahami dan menerapkan standar akreditasi dengan lebih baik.

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi keberhasilan pendampingan dalam proses akreditasi satuan PAUD sejenis. Melalui pendekatan studi kasus tunggal, penelitian ini akan fokus pada satu satuan PAUD yang telah berhasil melewati proses akreditasi. Dengan mempelajari faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendampingan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi satuan PAUD dan tim pendamping dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Selain itu, penelitian ini juga akan melibatkan penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran sebagai pendukung dalam proses pendampingan. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat membantu satuan PAUD dalam memahami dan

menerapkan standar akreditasi dengan lebih baik. Sementara itu, teknologi pembelajaran seperti aplikasi mobile atau platform online dapat mempermudah akses informasi dan memfasilitasi kolaborasi antara satuan PAUD dan tim pendamping.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendampingan dalam proses akreditasi satuan PAUD sejenis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi satuan PAUD dan tim pendamping dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mencapai akreditasi yang lebih baik.

Wilayah Nganjuk merupakan salah satu wilayah di Indonesia yang memiliki banyak satuan PAUD. Pendidikan anak usia dini di wilayah ini memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan potensi anak-anak sejak dini. Namun, dalam menjalani proses akreditasi, beberapa satuan PAUD di wilayah Nganjuk mengalami kesulitan dalam memenuhi standar akreditasi yang ditetapkan.

Kesulitan yang dihadapi oleh satuan PAUD di wilayah Nganjuk dalam proses akreditasi dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah kurangnya pemahaman dan pengetahuan tentang proses akreditasi serta standar yang harus dipenuhi. Selain itu, keterbatasan sumber daya manusia dan sarana prasarana juga dapat menjadi hambatan dalam mencapai akreditasi yang baik.

Oleh karena itu, pendampingan dalam proses akreditasi menjadi sangat penting untuk membantu satuan PAUD di wilayah Nganjuk dalam memahami dan menerapkan standar akreditasi dengan lebih baik. Dengan adanya pendampingan yang efektif, diharapkan satuan PAUD di wilayah Nganjuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mencapai akreditasi yang lebih baik.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran juga dapat menjadi solusi dalam mendukung pendampingan dalam proses akreditasi. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat membantu satuan PAUD di wilayah Nganjuk dalam memahami dan menerapkan standar akreditasi dengan lebih baik. Sementara itu,

teknologi pembelajaran seperti aplikasi mobile atau platform online dapat mempermudah akses informasi dan memfasilitasi kolaborasi antara satuan PAUD dan tim pendamping.

Dengan memahami latar belakang masalah yang dihadapi oleh satuan PAUD di wilayah Nganjuk dalam proses akreditasi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini di wilayah tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi satuan PAUD dan tim pendamping di wilayah Nganjuk dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mencapai akreditasi yang lebih baik.

Hakikat pendampingan dalam proses akreditasi satuan PAUD sejenis adalah memberikan bantuan, bimbingan, dan dukungan kepada satuan PAUD dalam memahami dan menerapkan standar akreditasi yang ditetapkan. Pendampingan bertujuan untuk membantu satuan PAUD dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mencapai akreditasi yang lebih baik.

Hakikat pendampingan ini melibatkan kolaborasi antara tim pendamping, satuan PAUD, dan pihak terkait lainnya. Tim pendamping yang berpengalaman dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang proses akreditasi akan memberikan bimbingan dan arahan kepada satuan PAUD. Satuan PAUD perlu memiliki komitmen yang kuat dan keterlibatan aktif dalam proses pendampingan untuk mencapai hasil yang optimal.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran juga merupakan bagian dari hakikat pendampingan. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat membantu satuan PAUD dalam memahami dan menerapkan standar akreditasi dengan lebih baik. Teknologi pembelajaran seperti aplikasi mobile atau platform online dapat mempermudah akses informasi dan memfasilitasi kolaborasi antara satuan PAUD dan tim pendamping.

Hakikat pendampingan dalam proses akreditasi satuan PAUD sejenis adalah memberikan dukungan dan bimbingan kepada satuan PAUD untuk mencapai kualitas pendidikan yang lebih baik. Melalui pendampingan yang efektif dan pemanfaatan media

pembelajaran serta teknologi pembelajaran yang tepat, diharapkan satuan PAUD dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mencapai akreditasi yang lebih baik.

Pembahasan

Dalam pembahasan mengenai keberhasilan pendampingan dalam proses akreditasi satuan PAUD sejenis, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pendampingan tersebut. Pertama, adanya komitmen yang kuat dari kepala satuan PAUD dan seluruh staf dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Komitmen ini penting karena akan memotivasi mereka untuk aktif mengikuti proses pendampingan dan menerapkan perubahan yang diperlukan.

Kedua, pendampingan yang dilakukan oleh tim pendamping yang berpengalaman dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang proses akreditasi. Tim pendamping yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai akan dapat memberikan bimbingan yang efektif kepada satuan PAUD. Mereka juga dapat membantu dalam mengidentifikasi kelemahan dan memberikan solusi yang tepat.

Selain itu, adanya dukungan dan kolaborasi yang baik antara satuan PAUD, tim pendamping, dan pihak terkait lainnya juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pendampingan. Dukungan ini dapat berupa dukungan finansial, dukungan dalam penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, serta dukungan dalam mengatasi hambatan-hambatan yang muncul selama proses akreditasi.

Penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran juga dapat meningkatkan efektivitas pendampingan dalam proses akreditasi. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat membantu satuan PAUD dalam memahami dan menerapkan standar akreditasi dengan lebih baik. Contohnya, penggunaan video pembelajaran, permainan edukatif, atau presentasi multimedia dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Teknologi pembelajaran seperti aplikasi mobile atau platform online juga dapat mempermudah akses informasi dan memfasilitasi kolaborasi antara satuan PAUD dan tim pendamping. Misalnya, melalui platform online, satuan PAUD dapat mengakses materi pembelajaran, berkomunikasi dengan tim pendamping, dan berbagi pengalaman dengan satuan PAUD lainnya.

Dalam konteks wilayah Nganjuk, pendampingan dalam proses akreditasi satuan PAUD sejenis dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini di wilayah tersebut. Dengan adanya pendampingan yang efektif dan pemanfaatan media pembelajaran serta teknologi pembelajaran yang tepat, diharapkan satuan PAUD di wilayah Nganjuk dapat mencapai akreditasi yang lebih baik dan memberikan pendidikan yang berkualitas kepada anak-anak.

Pengertian pendampingan dalam proses akreditasi satuan PAUD sejenis adalah upaya yang dilakukan oleh tim pendamping untuk memberikan bantuan, bimbingan, dan dukungan kepada satuan PAUD dalam memahami dan menerapkan standar akreditasi yang ditetapkan. Pendampingan ini bertujuan untuk membantu satuan PAUD dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mencapai akreditasi yang lebih baik.

Pendampingan dalam proses akreditasi melibatkan kolaborasi antara tim pendamping, satuan PAUD, dan pihak terkait lainnya. Tim pendamping yang memiliki pengetahuan dan pengalaman yang memadai akan memberikan bimbingan dan arahan kepada satuan PAUD. Mereka juga akan membantu dalam mengidentifikasi kelemahan dan memberikan solusi yang tepat.

Selain itu, pendampingan juga melibatkan dukungan dan kolaborasi antara satuan PAUD, tim pendamping, dan pihak terkait lainnya. Dukungan ini dapat berupa dukungan finansial, dukungan dalam penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, serta dukungan dalam mengatasi hambatan-hambatan yang muncul selama proses akreditasi.

Penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran juga dapat menjadi bagian dari pendampingan dalam proses akreditasi. Media pembelajaran yang interaktif dan

menarik dapat membantu satuan PAUD dalam memahami dan menerapkan standar akreditasi dengan lebih baik. Teknologi pembelajaran seperti aplikasi mobile atau platform online dapat mempermudah akses informasi dan memfasilitasi kolaborasi antara satuan PAUD dan tim pendamping.

Dengan demikian, pendampingan dalam proses akreditasi satuan PAUD sejenis adalah upaya untuk memberikan bantuan, bimbingan, dan dukungan kepada satuan PAUD dalam memahami dan menerapkan standar akreditasi. Pendampingan ini melibatkan kolaborasi, dukungan, dan pemanfaatan media pembelajaran serta teknologi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mencapai akreditasi yang lebih baik.

Pemahaman adalah proses mental di mana seseorang memperoleh pengetahuan, pemahaman, atau pengertian tentang suatu hal atau konsep. Pemahaman melibatkan proses menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada dalam pikiran seseorang. Ini melibatkan interpretasi, analisis, dan sintesis informasi untuk membentuk pemahaman yang lebih utuh dan mendalam.

Dalam konteks pendampingan dalam proses akreditasi satuan PAUD sejenis, pemahaman menjadi sangat penting. Satuan PAUD perlu memahami standar akreditasi yang ditetapkan, termasuk persyaratan dan indikator yang harus dipenuhi. Pemahaman yang baik tentang standar ini akan membantu satuan PAUD dalam mengidentifikasi kelemahan dan mengambil langkah-langkah perbaikan yang diperlukan.

Selain itu, pemahaman juga penting bagi tim pendamping. Tim pendamping perlu memahami situasi dan kebutuhan satuan PAUD secara mendalam agar dapat memberikan bimbingan yang tepat. Mereka juga perlu memahami proses akreditasi dan standar yang berlaku untuk dapat memberikan arahan yang sesuai.

Pemahaman juga terkait dengan penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran. Satuan PAUD perlu memahami cara menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks pembelajaran mereka. Mereka juga perlu memahami teknologi

pembelajaran yang digunakan agar dapat memanfaatkannya secara efektif dalam mendukung proses akreditasi.

Dalam keseluruhan, pemahaman yang baik tentang standar akreditasi, proses pendampingan, dan penggunaan media dan teknologi pembelajaran akan membantu satuan PAUD dalam mencapai kualitas pendidikan yang lebih baik dan mencapai akreditasi yang diharapkan. Pemahaman yang mendalam dan komprehensif akan menjadi dasar bagi langkah-langkah perbaikan dan pengembangan yang diperlukan.

Dalam wilayah Nganjuk, beberapa permasalahan yang sering terjadi dalam konteks pendidikan PAUD antara lain:

1. Keterbatasan akses dan infrastruktur: Beberapa daerah di Nganjuk masih menghadapi kendala dalam hal aksesibilitas terhadap pendidikan PAUD. Terdapat daerah yang sulit dijangkau, terutama di pedesaan, yang membuat akses terhadap pendidikan PAUD menjadi terbatas. Selain itu, infrastruktur pendidikan seperti gedung dan fasilitas pendukung juga masih kurang memadai di beberapa daerah.
2. Kualitas pendidik dan tenaga kependidikan: Tantangan lain yang sering dihadapi adalah kualitas pendidik dan tenaga kependidikan di PAUD. Terkadang, terdapat keterbatasan dalam hal kualifikasi pendidik, pelatihan, dan pemahaman tentang pendidikan anak usia dini. Hal ini dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan pengembangan anak di PAUD.
3. Kurangnya dukungan dan perhatian: Terdapat permasalahan dalam hal dukungan dan perhatian yang diberikan kepada pendidikan PAUD di wilayah Nganjuk. Kadang-kadang, pendidikan PAUD dianggap kurang penting dan tidak mendapatkan perhatian yang cukup dari pemerintah, masyarakat, dan pemangku kepentingan lainnya. Kurangnya dukungan ini dapat mempengaruhi pengembangan kurikulum, sarana dan prasarana, serta peningkatan kualitas pendidikan PAUD.
4. Kurangnya pemahaman tentang pentingnya pendidikan PAUD: Di beberapa daerah, masih terdapat kurangnya pemahaman tentang pentingnya pendidikan anak usia dini. Beberapa orang tua mungkin tidak menyadari manfaat dan peran penting pendidikan

PAUD dalam perkembangan anak. Hal ini dapat menyebabkan rendahnya partisipasi anak dalam pendidikan PAUD dan kurangnya dukungan dari orang tua.

5. Kurangnya integrasi teknologi dalam pembelajaran: Penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih belum sepenuhnya terintegrasi di beberapa PAUD di wilayah Nganjuk. Kurangnya akses, pemahaman, dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi hambatan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD.

Permasalahan-permasalahan ini perlu mendapatkan perhatian dan upaya kolaboratif dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, masyarakat, lembaga pendidikan, dan pemangku kepentingan lainnya, untuk meningkatkan kualitas pendidikan PAUD di wilayah Nganjuk.

Dalam wilayah Nganjuk, terdapat beberapa faktor penghambat yang sering menghadang dalam pengembangan pendidikan PAUD. Beberapa faktor tersebut antara lain:

1. Keterbatasan sumber daya: Salah satu faktor penghambat utama adalah keterbatasan sumber daya, baik dalam hal anggaran, fasilitas, maupun tenaga pendidik. Kurangnya dana yang dialokasikan untuk pendidikan PAUD dapat mempengaruhi ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti gedung, peralatan pembelajaran, dan buku-buku. Selain itu, keterbatasan jumlah pendidik yang berkualifikasi dan berpengalaman juga dapat menjadi kendala dalam memberikan pendidikan yang berkualitas.
2. Kurangnya kesadaran dan perhatian masyarakat: Masih terdapat kurangnya kesadaran dan perhatian masyarakat terhadap pentingnya pendidikan PAUD. Beberapa orang tua mungkin tidak menyadari manfaat dan dampak positif yang dapat diberikan oleh pendidikan anak usia dini. Hal ini dapat menghambat partisipasi anak dalam pendidikan PAUD dan kurangnya dukungan dari orang tua.
3. Keterbatasan aksesibilitas: Beberapa daerah di Nganjuk masih menghadapi kendala dalam hal aksesibilitas terhadap pendidikan PAUD. Terdapat daerah yang sulit dijangkau, terutama di pedesaan, yang membuat akses terhadap pendidikan PAUD

menjadi terbatas. Keterbatasan transportasi dan infrastruktur pendukung juga dapat menjadi faktor penghambat dalam mencapai pendidikan PAUD yang berkualitas.

4. Kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan teknologi: Penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih belum sepenuhnya terintegrasi di beberapa PAUD di wilayah Nganjuk. Kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi hambatan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD.
5. Kurangnya koordinasi dan kolaborasi antara pemangku kepentingan: Kurangnya koordinasi dan kolaborasi antara pemerintah, lembaga pendidikan, masyarakat, dan pemangku kepentingan lainnya juga dapat menjadi faktor penghambat. Kurangnya sinergi dan kerjasama antara berbagai pihak dapat menghambat pengembangan pendidikan PAUD yang holistik dan berkelanjutan.

Untuk mengatasi faktor-faktor penghambat ini, diperlukan upaya kolaboratif dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, masyarakat, lembaga pendidikan, dan pemangku kepentingan lainnya. Dukungan finansial, peningkatan kesadaran masyarakat, peningkatan aksesibilitas, peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan teknologi, serta peningkatan koordinasi dan kolaborasi antara pemangku kepentingan dapat membantu mengatasi hambatan-hambatan dalam pengembangan pendidikan PAUD di wilayah Nganjuk.

Dalam wilayah Nganjuk, terdapat beberapa faktor pendukung yang dapat mendorong pengembangan pendidikan PAUD. Beberapa faktor tersebut antara lain:

1. Komitmen pemerintah: Adanya komitmen yang kuat dari pemerintah daerah dalam mendukung pendidikan PAUD menjadi faktor pendukung utama. Pemerintah dapat memberikan alokasi anggaran yang memadai, kebijakan yang mendukung, dan program-program pengembangan pendidikan PAUD yang berkelanjutan.
2. Peran aktif masyarakat: Partisipasi dan peran aktif masyarakat dalam mendukung pendidikan PAUD juga menjadi faktor pendukung yang penting. Melalui dukungan dan partisipasi orang tua, keluarga, dan komunitas sekitar, pendidikan PAUD dapat menjadi lebih efektif dan berdampak positif pada perkembangan anak.

3. Ketersediaan sumber daya yang memadai: Ketersediaan sumber daya yang memadai, baik dalam hal sarana dan prasarana, peralatan pembelajaran, maupun tenaga pendidik yang berkualifikasi, menjadi faktor pendukung penting. Dengan adanya sumber daya yang memadai, pendidikan PAUD dapat berjalan dengan baik dan memberikan pengalaman belajar yang berkualitas bagi anak.
4. Peningkatan kesadaran masyarakat: Peningkatan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pendidikan anak usia dini juga menjadi faktor pendukung yang signifikan. Melalui sosialisasi, kampanye, dan pendekatan komunikasi yang efektif, masyarakat dapat lebih memahami manfaat dan peran penting pendidikan PAUD dalam perkembangan anak.
5. Kolaborasi antara pemangku kepentingan: Kolaborasi yang baik antara pemerintah, lembaga pendidikan, masyarakat, dan pemangku kepentingan lainnya juga menjadi faktor pendukung yang penting. Melalui kerjasama yang sinergis, berbagai pihak dapat saling mendukung dan bekerja sama dalam mengembangkan pendidikan PAUD yang berkualitas.
6. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran: Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi faktor pendukung yang signifikan. Dengan memanfaatkan teknologi, seperti penggunaan media pembelajaran interaktif dan platform pembelajaran online, pendidikan PAUD dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Dengan adanya faktor-faktor pendukung ini, pengembangan pendidikan PAUD di wilayah Nganjuk dapat berjalan lebih baik dan memberikan dampak yang positif bagi perkembangan anak. Dukungan pemerintah, peran aktif masyarakat, ketersediaan sumber daya yang memadai, peningkatan kesadaran masyarakat, kolaborasi antara pemangku kepentingan, dan pemanfaatan teknologi menjadi fondasi yang kuat dalam meningkatkan kualitas pendidikan PAUD.

Beberapa solusi yang telah dilakukan di wilayah Nganjuk untuk mengatasi permasalahan dalam pengembangan pendidikan PAUD antara lain:

1. Peningkatan aksesibilitas pendidikan: Pemerintah daerah Nganjuk telah melakukan upaya untuk meningkatkan aksesibilitas pendidikan PAUD di daerah yang sulit dijangkau. Pembangunan infrastruktur pendidikan seperti gedung PAUD dan jalan akses telah dilakukan untuk memastikan bahwa anak-anak di daerah pedesaan juga dapat mengakses pendidikan PAUD dengan mudah.
2. Peningkatan kualitas pendidik dan tenaga kependidikan: Pemerintah daerah Nganjuk telah melakukan program pelatihan dan pengembangan kualitas pendidik dan tenaga kependidikan PAUD. Program ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kompetensi pendidik dalam memberikan pendidikan yang berkualitas kepada anak-anak.
3. Peningkatan peran aktif masyarakat: Melalui sosialisasi dan kampanye, masyarakat Nganjuk didorong untuk lebih memahami dan mendukung pentingnya pendidikan PAUD. Orang tua dan keluarga diharapkan dapat berperan aktif dalam mendukung pendidikan anak usia dini, baik melalui partisipasi dalam kegiatan sekolah maupun melalui pemberian stimulasi dan perhatian yang baik di rumah.
4. Peningkatan peran teknologi dalam pembelajaran: Pemerintah daerah Nganjuk telah mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAUD. Dalam beberapa sekolah PAUD, telah diperkenalkan penggunaan media pembelajaran interaktif dan platform pembelajaran online untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuatnya lebih menarik bagi anak-anak.
5. Kolaborasi antara pemangku kepentingan: Pemerintah daerah, lembaga pendidikan, masyarakat, dan pemangku kepentingan lainnya telah bekerja sama dalam mengembangkan pendidikan PAUD di Nganjuk. Melalui kolaborasi ini, program-program pengembangan pendidikan PAUD dapat dirancang dan dilaksanakan secara lebih efektif dan berkelanjutan.

Upaya-upaya ini telah memberikan dampak positif dalam pengembangan pendidikan PAUD di wilayah Nganjuk. Namun, masih diperlukan upaya yang berkelanjutan dan kolaboratif dari berbagai pihak untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan PAUD dan mengatasi tantangan yang masih ada.

Pemerintah daerah Nganjuk telah bekerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama untuk mengatasi permasalahan dalam pengembangan pendidikan PAUD. Media Jaza Utama merupakan lembaga media yang memiliki kompetensi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dan pengembangan teknologi pembelajaran.

Dalam kerjasama ini, Media Jaza Utama bekerja sama dengan pemerintah daerah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di PAUD. Media pembelajaran interaktif ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi anak-anak usia dini.

Selain itu, Media Jaza Utama juga membantu dalam pengembangan platform pembelajaran online yang dapat digunakan oleh guru dan siswa di PAUD. Platform ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara online, memberikan tugas, dan melakukan evaluasi secara digital. Sementara itu, siswa dapat mengakses materi pembelajaran, mengerjakan tugas, dan berinteraksi dengan guru melalui platform tersebut.

Melalui kerjasama ini, diharapkan pendidikan PAUD di wilayah Nganjuk dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dan platform pembelajaran online yang dikembangkan oleh Media Jaza Utama dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan sumber daya dan meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD.

Kerjasama ini juga merupakan contoh kolaborasi antara pemerintah daerah dan lembaga swasta dalam mendukung pengembangan pendidikan PAUD. Dengan bekerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama, pemerintah daerah Nganjuk dapat memanfaatkan keahlian dan pengalaman lembaga tersebut dalam mengembangkan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan PAUD.

Kerjasama dengan lembaga Media Jaza Utama juga dapat berdampak positif terhadap daya tangkap siswa, jiwa sosial emosional siswa, kemampuan berbahasa, dan kemandirian siswa di pendidikan PAUD. Berikut adalah beberapa cara kerjasama tersebut dapat mendukung aspek-aspek tersebut:

1. Daya tangkap siswa: Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh Media Jaza Utama dapat dirancang dengan menggunakan elemen visual, audio, dan interaktif yang menarik. Hal ini dapat membantu meningkatkan daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran. Misalnya, penggunaan gambar, animasi, dan suara yang menarik dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik.
2. Jiwa sosial emosional siswa: Media pembelajaran interaktif juga dapat dirancang untuk mengembangkan jiwa sosial emosional siswa. Misalnya, melalui penggunaan cerita interaktif atau permainan kolaboratif, siswa dapat belajar tentang kerjasama, empati, dan mengatur emosi. Hal ini penting untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari.
3. Kemampuan berbahasa: Media pembelajaran interaktif dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan bahasa secara aktif. Misalnya, melalui permainan berbahasa, latihan mendengarkan, dan latihan berbicara, siswa dapat meningkatkan kemampuan berbahasa mereka. Selain itu, penggunaan media audiovisual juga dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai kosakata baru.
4. Kemandirian siswa: Platform pembelajaran online yang dikembangkan oleh Media Jaza Utama dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Melalui platform tersebut, siswa dapat mengakses materi pembelajaran, mengerjakan tugas, dan mengatur waktu belajar mereka sendiri. Hal ini dapat membantu siswa mengembangkan kemandirian dalam belajar dan mengelola waktu mereka.

Dengan demikian, kerjasama dengan lembaga Media Jaza Utama dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan daya tangkap siswa, jiwa sosial emosional siswa, kemampuan berbahasa, dan kemandirian siswa di pendidikan PAUD. Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif dan platform pembelajaran online, siswa dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendukung perkembangan mereka secara holistik.

Kerjasama 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 kreativitas pembelajaran dan pengetahuan

kognitif siswa berdasarkan bakat dan minat mereka. Berikut adalah beberapa cara kerjasama tersebut dapat mendukung aspek-aspek tersebut:

1. Kemampuan dan kerjasama siswa: Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh Media Jaza Utama dapat dirancang dengan memperhatikan aspek kolaboratif. Misalnya, melalui permainan atau tugas yang melibatkan kerjasama dalam kelompok, siswa dapat belajar bekerja sama, berbagi ide, dan menghargai kontribusi dari teman sekelas. Hal ini dapat membantu meningkatkan kemampuan dan kerjasama siswa dalam belajar.
2. Solidaritas siswa: Media pembelajaran interaktif juga dapat dirancang untuk memperkuat solidaritas siswa. Misalnya, melalui cerita atau permainan yang mengajarkan nilai-nilai kebersamaan, persaudaraan, dan saling peduli, siswa dapat memahami pentingnya solidaritas dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat membantu membangun ikatan yang kuat antara siswa dan meningkatkan rasa saling menghargai.
3. Rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat: Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif, siswa dapat berlatih berkomunikasi dengan baik. Misalnya, melalui simulasi interaksi dengan karakter virtual atau melalui permainan berbasis dialog, siswa dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk. Hal ini penting untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif.
4. Kreativitas pembelajaran dan pengetahuan kognitif: Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh Media Jaza Utama dapat merangsang kreativitas siswa dalam belajar. Misalnya, melalui permainan atau aktivitas yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif, mencari solusi, atau membuat karya seni, siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat membantu meningkatkan pengetahuan kognitif siswa berdasarkan bakat dan minat mereka. Misalnya, melalui modul pembelajaran yang disesuaikan dengan minat siswa, mereka dapat belajar dengan lebih fokus dan mendalam.

Dengan demikian, kerjasama dengan lembaga Media Jaza Utama dapat memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan dan kerjasama siswa, solidaritas siswa, rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat, serta kreativitas pembelajaran dan pengetahuan kognitif siswa berdasarkan bakat dan minat mereka. Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif yang inovatif, siswa dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih aktif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka.

Dalam konteks kerjasama dengan lembaga Media Jaza Utama, pembelajaran menggunakan media seperti televisi, speaker, kertas origami, permainan dakon, boneka jari, boneka tangan, dan pohon kata dapat menjadi strategi pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Berikut adalah penjelasan mengenai penggunaan media tersebut:

1. Televisi dan speaker: Media televisi dapat digunakan untuk menayangkan program pendidikan yang menarik dan informatif. Program-program ini dapat dirancang untuk mengajarkan berbagai konsep dan keterampilan kepada siswa. Speaker juga dapat digunakan untuk menguatkan suara dan memastikan siswa dapat mendengar dengan jelas. Penggunaan televisi dan speaker dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran secara audiovisual.
2. Kertas origami: Kertas origami dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang melibatkan aspek kreativitas dan motorik halus. Siswa dapat belajar membuat berbagai bentuk dan figur menggunakan kertas origami. Selain itu, pembelajaran melalui origami juga dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, ketelitian, dan kesabaran siswa.
3. Permainan dakon: Permainan dakon adalah permainan tradisional yang melibatkan strategi dan keterampilan berhitung. Siswa dapat belajar mengembangkan kemampuan berpikir logis, mengambil keputusan, dan berkomunikasi dengan teman sekelas melalui permainan ini. Permainan dakon juga dapat meningkatkan keterampilan kerjasama dan solidaritas siswa.
4. Boneka jari dan boneka tangan: Boneka jari dan boneka tangan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang melibatkan aspek visual dan interaktif. Siswa dapat belajar melalui permainan peran dengan menggunakan boneka jari atau boneka tangan.

Hal ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berbicara, berpikir kritis, dan berimajinasi.

5. Pohon kata: Pohon kata adalah media pembelajaran yang melibatkan aspek visual dan kognitif. Siswa dapat belajar mengembangkan kosa kata dan mengasah kemampuan berbahasa melalui pohon kata. Mereka dapat menulis kata-kata yang mereka pelajari pada daun-daun pohon dan menghubungkannya dengan konsep atau tema tertentu.

Penggunaan media-media tersebut dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman nyata secara aktif bagi siswa. Mereka dapat berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media-media tersebut juga dapat memfasilitasi pengeksploasian bakat dan minat siswa dalam pembelajaran, sehingga mereka dapat mengembangkan potensi mereka secara optimal.

Metode pembelajaran seperti bercerita dengan dongeng nusantara bermuatan budaya lokal Nganjuk, bernyanyi, bermain peran, dan outdoor learning memiliki kaitan erat dengan pengenalan dan pengaplikasian budaya lokal, kreativitas, interaksi sosial, dan pengalaman langsung dalam pembelajaran. Berikut adalah penjelasan mengenai penggunaan metode-metode tersebut:

1. Bercerita dengan dongeng nusantara bermuatan budaya lokal Nganjuk: Metode ini melibatkan penggunaan cerita-cerita tradisional atau dongeng nusantara yang memiliki kaitan dengan budaya lokal Nganjuk. Melalui cerita-cerita ini, siswa dapat mempelajari nilai-nilai budaya, tradisi, dan sejarah yang ada di wilayah mereka. Metode ini juga dapat meningkatkan rasa kebanggaan siswa terhadap warisan budaya mereka.
2. Bernyanyi: Bernyanyi adalah metode pembelajaran yang melibatkan aspek musikal dan vokal. Melalui nyanyian, siswa dapat belajar menghafal informasi, mengembangkan keterampilan berbahasa, dan meningkatkan kreativitas mereka. Lagu-lagu yang dipilih dapat mencakup tema-tema lokal atau nilai-nilai budaya yang ingin disampaikan.

3. Bermain peran: Metode bermain peran melibatkan siswa dalam memerankan karakter atau situasi tertentu. Dalam konteks pembelajaran, siswa dapat memainkan peran tokoh-tokoh budaya atau situasi kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan budaya lokal Nganjuk. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai budaya serta mengembangkan keterampilan sosial dan emosional.
4. Outdoor learning: Metode pembelajaran outdoor melibatkan kegiatan pembelajaran di luar ruangan, seperti kunjungan ke tempat-tempat bersejarah, kegiatan lapangan, atau eksplorasi alam. Dalam konteks budaya lokal Nganjuk, siswa dapat diajak untuk mengunjungi situs-situs bersejarah, desa-desa tradisional, atau tempat-tempat yang memiliki nilai budaya yang khas. Melalui pengalaman langsung ini, siswa dapat memperdalam pemahaman mereka tentang budaya lokal dan meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya.

Penggunaan metode-metode tersebut dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Mereka dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi, dan memperdalam pemahaman mereka tentang budaya lokal Nganjuk. Selain itu, metode-metode ini juga dapat memperkaya kreativitas siswa, meningkatkan interaksi sosial, dan memberikan pengalaman nyata yang berharga dalam pembelajaran.

Pembelajaran berbasis masalah dan proyek di wilayah Nganjuk dapat berkontribusi pada efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Metode ini melibatkan siswa dalam pemecahan masalah nyata dan proyek yang relevan dengan konteks lokal. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi dalam menghadapi tantangan yang ada di lingkungan mereka. Pembelajaran berbasis masalah dan proyek juga dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka dapat melihat hasil nyata dari upaya mereka.

Otomatisasi program Excel dan teknologi pembelajaran juga dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran di wilayah Nganjuk. Dengan menggunakan teknologi ini, tugas-tugas administratif seperti pengolahan data dan perhitungan dapat dilakukan dengan cepat dan

akurat. Hal ini memungkinkan guru untuk lebih fokus pada pengajaran dan pembimbingan siswa. Selain itu, teknologi pembelajaran seperti e-learning atau aplikasi pembelajaran dapat memberikan akses yang lebih luas dan fleksibel bagi siswa dalam mengakses materi pembelajaran.

Kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk dan kemampuan berhitung juga merupakan aspek penting dalam pembelajaran. Kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif dan memperluas wawasan mereka tentang budaya dan kehidupan masyarakat setempat. Sementara itu, kemampuan berhitung merupakan keterampilan dasar yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan pembelajaran di berbagai bidang. Dengan menguasai kemampuan berhitung, siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan akademik dan kehidupan di masa depan.

Harapan untuk mendapatkan penilaian yang baik juga merupakan hal yang wajar dalam pembelajaran. Namun, penting untuk diingat bahwa penilaian yang baik bukanlah tujuan utama dari pembelajaran. Pembelajaran seharusnya lebih fokus pada pengembangan pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa. Dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan relevan, siswa dapat mencapai kemajuan yang signifikan dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang materi pembelajaran. Penilaian yang baik akan menjadi hasil dari upaya dan kemajuan siswa dalam pembelajaran tersebut.

Kesimpulan

Dalam konteks pembelajaran di wilayah Nganjuk, terdapat beberapa faktor yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Metode pembelajaran berbasis masalah dan proyek dapat memberikan pengalaman nyata bagi siswa dalam memecahkan masalah dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Penggunaan teknologi pembelajaran, seperti otomatisasi program Excel dan aplikasi pembelajaran, dapat meningkatkan efisiensi dalam pengolahan data dan akses materi pembelajaran. Kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk dan kemampuan berhitung juga penting untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, penting untuk diingat bahwa

penilaian yang baik bukanlah tujuan utama dari pembelajaran, melainkan pengembangan pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa. Dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan relevan, siswa dapat mencapai kemajuan yang signifikan dalam pembelajaran.

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 Zuhal, 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.