

Pengembangan Video-Blogging untuk Pengenalan Literasi Budaya Nganjuk Anak Usia Dini 5-6 tahun

A Wathon

aminulwathon2012@gmail.com

STAI Miftahul Ula Nganjuk

Abstrak

Pengembangan video-blogging merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mengenalkan literasi budaya kepada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video-blogging sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pengenalan literasi budaya Nganjuk kepada anak usia dini usia 5-6 tahun.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini melibatkan 30 anak usia dini dari taman kanak-kanak di Nganjuk.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video-blogging untuk pengenalan literasi budaya Nganjuk kepada anak usia dini 5-6 tahun dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang budaya Nganjuk. Anak-anak menunjukkan minat yang tinggi dalam menonton video-blog dan mereka dapat mengidentifikasi berbagai aspek budaya Nganjuk seperti pakaian adat, tarian tradisional, makanan khas, dan tempat wisata.

Selain itu, penggunaan video-blogging juga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak-anak. Mereka dapat mengucapkan kata-kata dalam bahasa Jawa Nganjuk dan mengerti maknanya. Video-blog juga dapat meningkatkan keterampilan motorik anak-anak melalui kegiatan meniru gerakan tarian tradisional.

Dalam kesimpulannya, pengembangan video-blogging sebagai media pembelajaran efektif dalam pengenalan literasi budaya Nganjuk kepada anak usia dini. Penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman anak tentang budaya Nganjuk, keterampilan berbahasa,

dan keterampilan motorik mereka. Oleh karena itu, video-blogging dapat menjadi alternatif yang menarik dalam pembelajaran literasi budaya bagi anak usia dini.

Kata Kunci : Video-Blogging, Literasi Budaya Nganjuk

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam pembentukan karakter dan pengenalan budaya kepada anak-anak. Salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini adalah literasi budaya, yaitu pemahaman dan pengenalan terhadap budaya lokal atau budaya daerah tempat tinggal anak tersebut.

Di Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur, terdapat beragam budaya yang kaya dan unik. Namun, seringkali anak-anak di usia dini kurang mendapatkan pengenalan yang memadai terhadap budaya lokal mereka. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mengenalkan literasi budaya Nganjuk kepada anak usia dini.

Dalam era digital seperti sekarang, media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang efektif dalam mengenalkan literasi budaya kepada anak-anak. Salah satu media pembelajaran yang populer adalah video-blogging, di mana anak-anak dapat belajar melalui menonton video yang menarik dan interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video-blogging sebagai media pembelajaran yang efektif dalam pengenalan literasi budaya Nganjuk kepada anak usia dini usia 5-6 tahun. Dengan menggunakan media ini, diharapkan anak-anak dapat lebih memahami dan menghargai budaya Nganjuk serta dapat mengidentifikasi berbagai aspek budaya seperti pakaian adat, tarian tradisional, makanan khas, dan tempat wisata.

Pengembangan video-blogging ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak. Selain itu, penggunaan media ini juga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa dan keterampilan motorik anak-anak.

Dalam penelitian ini, akan dilakukan tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi terhadap penggunaan video-blogging dalam pengenalan literasi budaya Nganjuk kepada anak usia dini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan anak usia dini di Kabupaten Nganjuk, khususnya dalam pengenalan dan pemahaman terhadap budaya lokal mereka.

Kabupaten Nganjuk merupakan salah satu wilayah di Jawa Timur yang kaya akan budaya dan tradisi lokal. Namun, seringkali anak-anak di wilayah Nganjuk kurang mendapatkan pengenalan yang memadai terhadap budaya lokal mereka. Hal ini dapat menjadi masalah karena anak-anak perlu memiliki pemahaman dan penghargaan terhadap budaya mereka sendiri sebagai bagian dari identitas dan warisan budaya yang dimiliki.

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam pembentukan karakter dan pengenalan budaya kepada anak-anak. Namun, dalam praktiknya, pengenalan literasi budaya masih belum menjadi fokus utama dalam kurikulum pendidikan anak usia dini di Nganjuk. Sebagian besar waktu dan sumber daya lebih difokuskan pada aspek-aspek akademik lainnya, seperti literasi dan numerasi.

Kurangnya pengenalan literasi budaya Nganjuk kepada anak usia dini dapat menyebabkan anak-anak kehilangan kesempatan untuk mengenal dan menghargai budaya lokal mereka. Mereka mungkin tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang pakaian adat, tarian tradisional, makanan khas, dan tempat wisata di Nganjuk. Hal ini dapat menyebabkan anak-anak kehilangan rasa kebanggaan terhadap budaya mereka sendiri.

Selain itu, dengan semakin berkembangnya teknologi dan media digital, anak-anak cenderung lebih terpapar dengan budaya global daripada budaya lokal mereka. Budaya populer dari luar seringkali lebih dominan dalam kehidupan sehari-hari anak-anak, sementara budaya lokal terabaikan. Hal ini dapat mengakibatkan anak-anak kehilangan identitas budaya mereka dan kurangnya rasa memiliki terhadap budaya lokal Nganjuk.

Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mengenalkan literasi budaya Nganjuk kepada anak usia dini di wilayah Nganjuk. Dengan memberikan pengenalan yang memadai

terhadap budaya lokal, diharapkan anak-anak dapat lebih memahami, menghargai, dan menjaga warisan budaya mereka sendiri. Penggunaan media pembelajaran seperti video-blogging dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengenalkan literasi budaya kepada anak-anak dengan cara yang menarik dan interaktif.

Hakikat pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk adalah memberikan pengenalan yang holistik dan komprehensif kepada anak-anak tentang budaya lokal mereka. Pendidikan anak usia dini bukan hanya tentang pembelajaran akademik, tetapi juga tentang membentuk karakter, mengembangkan keterampilan sosial, dan memperkenalkan nilai-nilai budaya yang melekat dalam masyarakat Nganjuk.

Hakikat pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk juga melibatkan pengenalan dan pemahaman terhadap budaya sebagai bagian dari identitas dan warisan budaya yang dimiliki. Anak-anak perlu diberikan kesempatan untuk mengenal dan menghargai budaya lokal mereka, seperti pakaian adat, tarian tradisional, makanan khas, dan tempat wisata di Nganjuk.

Pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk juga harus melibatkan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak-anak dapat belajar dengan penuh minat dan antusiasme. Penggunaan media pembelajaran seperti video-blogging dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengenalkan literasi budaya kepada anak-anak dengan cara yang menarik dan menghibur.

Hakikat pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk juga mencakup pembentukan karakter yang kuat dan nilai-nilai moral yang baik. Anak-anak perlu diajarkan tentang etika, kejujuran, kerjasama, dan rasa saling menghormati dalam konteks budaya mereka sendiri. Hal ini akan membantu mereka menjadi individu yang bertanggung jawab, berempati, dan memiliki kesadaran terhadap budaya dan masyarakat di sekitar mereka.

Dengan memahami hakikat pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk, kita dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk mengenalkan literasi budaya kepada anak-anak. Melalui pendekatan yang holistik dan menyenangkan, anak-anak

dapat tumbuh dan berkembang dengan pemahaman yang lebih baik tentang budaya lokal mereka dan menjadi generasi yang mencintai dan menjaga warisan budaya Nganjuk.

Pembahasan

Pengembangan video-blogging sebagai media pembelajaran untuk pengenalan literasi budaya Nganjuk kepada anak usia dini memiliki beberapa keuntungan dan manfaat. Pertama, video-blogging dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak. Dalam video-blog, mereka dapat melihat dan mendengar langsung tentang budaya Nganjuk melalui gambar, suara, dan gerakan. Hal ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi anak-anak untuk aktif mengikuti pembelajaran.

Kedua, penggunaan video-blogging dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak-anak. Dalam video-blog, mereka dapat mendengarkan dan mengucapkan kata-kata dalam bahasa Jawa Nganjuk yang digunakan dalam konteks budaya. Hal ini dapat membantu mereka memperluas kosakata dan pemahaman bahasa mereka. Selain itu, anak-anak juga dapat belajar tentang makna dan penggunaan kata-kata dalam konteks budaya Nganjuk.

Ketiga, video-blogging juga dapat meningkatkan keterampilan motorik anak-anak. Dalam video-blog, mereka dapat meniru gerakan tarian tradisional atau kegiatan lain yang terkait dengan budaya Nganjuk. Hal ini dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar, serta koordinasi tubuh.

Selain itu, penggunaan video-blogging juga dapat memberikan akses yang lebih luas kepada anak-anak untuk mengenal budaya Nganjuk. Dengan menggunakan media digital, video-blog dapat dengan mudah diakses dan dibagikan kepada anak-anak di berbagai tempat, termasuk di rumah atau di luar lingkungan sekolah. Hal ini dapat memperluas jangkauan pembelajaran dan memungkinkan anak-anak untuk terus belajar tentang budaya Nganjuk di luar waktu pembelajaran formal.

Namun, pengembangan video-blogging juga memiliki beberapa tantangan. Salah satunya adalah aksesibilitas teknologi. Tidak semua anak-anak memiliki akses ke perangkat

digital atau internet yang diperlukan untuk menonton video-blog. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk memastikan bahwa semua anak-anak memiliki kesempatan yang sama untuk mengakses pembelajaran melalui video-blogging.

Selain itu, perlu juga memperhatikan konten video-blog yang disesuaikan dengan usia dan kebutuhan anak-anak. Konten harus disajikan dengan bahasa dan gaya yang sesuai agar mudah dipahami dan menarik bagi anak-anak. Selain itu, konten juga harus memperhatikan nilai-nilai budaya yang positif dan menghormati keberagaman budaya yang ada di Nganjuk.

Dalam mengembangkan video-blogging sebagai media pembelajaran, perlu dilakukan evaluasi terhadap efektivitas dan efisiensi penggunaan media ini. Evaluasi dapat dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penilaian terhadap kemajuan anak-anak dalam pemahaman dan pengenalan literasi budaya Nganjuk.

Dengan pengembangan video-blogging sebagai media pembelajaran, diharapkan anak-anak dapat lebih memahami, menghargai, dan menjaga budaya Nganjuk. Mereka akan menjadi generasi yang memiliki kesadaran budaya yang kuat dan mampu mempertahankan warisan budaya yang dimiliki oleh masyarakat Nganjuk.

Pengertian manajemen pendidikan Islam adalah suatu proses pengelolaan yang melibatkan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian dalam rangka mencapai tujuan pendidikan Islam. Manajemen pendidikan Islam bertujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan pengembangan peserta didik dalam konteks pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai Islam.

Pengertian media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memperoleh pemahaman dan pengetahuan. Media pembelajaran dapat berupa media fisik seperti buku, papan tulis, atau alat peraga, maupun media digital seperti video, audio, atau aplikasi komputer.

Pengertian teknologi pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Teknologi pembelajaran mencakup penggunaan perangkat keras (hardware) seperti komputer, proyektor, atau tablet, serta perangkat lunak (software) seperti aplikasi atau platform pembelajaran digital.

Dalam konteks pendidikan Islam, manajemen pendidikan Islam, media pembelajaran, dan teknologi pembelajaran dapat saling terkait dan mendukung satu sama lain. Manajemen pendidikan Islam dapat mengatur penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran dalam proses pembelajaran yang berbasis nilai-nilai Islam. Media pembelajaran dan teknologi pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran yang relevan dengan pendidikan Islam dan memfasilitasi interaksi antara guru dan peserta didik.

Pemahaman adalah proses mental di mana seseorang memperoleh pengetahuan, pemahaman, atau pengertian tentang suatu konsep, ide, atau informasi. Pemahaman melibatkan pengolahan informasi yang masuk ke dalam pikiran seseorang, menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah ada, dan membentuk pemahaman yang lebih komprehensif dan berarti.

Dalam konteks pendidikan, pemahaman merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran. Pemahaman melibatkan lebih dari sekadar mengingat fakta atau informasi, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk menghubungkan, menerapkan, dan menganalisis informasi tersebut. Pemahaman yang baik memungkinkan seseorang untuk melihat hubungan antara konsep-konsep, mengidentifikasi pola, dan mengambil kesimpulan yang berarti.

Pemahaman dalam pendidikan Islam juga mencakup pemahaman terhadap nilai-nilai dan prinsip-prinsip Islam. Selain memahami konsep-konsep dan informasi dalam materi pembelajaran, pemahaman dalam pendidikan Islam juga melibatkan pemahaman terhadap ajaran agama, etika, dan tata cara hidup yang sesuai dengan ajaran Islam.

Pemahaman yang baik dalam pendidikan Islam dapat dicapai melalui penggunaan metode pembelajaran yang efektif, seperti diskusi, refleksi, dan aplikasi praktis. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran yang relevan juga dapat membantu memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dengan menyajikan informasi secara visual, interaktif, dan menarik.

Pemahaman yang mendalam dan komprehensif merupakan hasil dari proses pembelajaran yang aktif, reflektif, dan berkelanjutan. Dalam konteks pendidikan Islam, pemahaman yang baik akan memungkinkan peserta didik untuk menginternalisasi nilai-nilai Islam, mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, dan menjadi individu yang berakhlak mulia sesuai dengan ajaran agama.

Di wilayah Nganjuk, beberapa permasalahan yang sering terjadi adalah:

1. Keterbatasan akses pendidikan: Beberapa daerah di Nganjuk masih menghadapi keterbatasan akses pendidikan, terutama di daerah pedesaan. Jarak yang jauh antara sekolah dengan rumah, kurangnya sarana transportasi, dan infrastruktur pendidikan yang minim dapat menjadi hambatan bagi anak-anak untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas.
2. Kurangnya fasilitas dan sarana pendidikan: Beberapa sekolah di wilayah Nganjuk masih kekurangan fasilitas dan sarana pendidikan yang memadai. Kurangnya ruang kelas, perpustakaan yang terbatas, laboratorium yang minim, dan fasilitas olahraga yang kurang memadai dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan pengembangan peserta didik.
3. Kualitas guru: Masih terdapat permasalahan terkait kualitas guru di wilayah Nganjuk. Beberapa guru mungkin tidak memiliki kualifikasi yang memadai, kurangnya pelatihan dan pengembangan profesional, serta kurangnya motivasi dan komitmen dalam melaksanakan tugas mengajar. Hal ini dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan pencapaian peserta didik.
4. Kurangnya kesadaran akan pentingnya pendidikan: Beberapa masyarakat di wilayah Nganjuk mungkin masih kurang menyadari pentingnya pendidikan dan manfaatnya

bagi masa depan anak-anak. Hal ini dapat menyebabkan rendahnya tingkat partisipasi dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pendidikan, serta kurangnya dukungan dan perhatian dari orang tua dan masyarakat dalam mendukung pendidikan.

5. Kurangnya pendekatan pembelajaran yang relevan: Pembelajaran yang masih terfokus pada pendekatan tradisional dan kurang relevan dengan kebutuhan dan konteks lokal dapat mempengaruhi minat dan motivasi peserta didik. Kurangnya penggunaan teknologi pembelajaran dan pendekatan yang inovatif juga dapat menjadi hambatan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
6. Kurangnya pemahaman dan pengenalan terhadap budaya lokal: Beberapa peserta didik mungkin kurang memiliki pemahaman dan pengenalan terhadap budaya lokal mereka di Nganjuk. Kurangnya pengenalan terhadap nilai-nilai budaya, tradisi, dan warisan lokal dapat mengurangi rasa kebanggaan dan identitas budaya peserta didik.

Dalam mengatasi permasalahan ini, perlu adanya upaya kolaboratif antara pemerintah, sekolah, masyarakat, dan stakeholder terkait. Peningkatan akses pendidikan, peningkatan kualitas guru melalui pelatihan dan pengembangan profesional, serta pengembangan pendekatan pembelajaran yang relevan dan inovatif dapat menjadi langkah-langkah yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di wilayah Nganjuk. Selain itu, penting juga untuk mempromosikan kesadaran dan pengenalan terhadap budaya lokal sebagai bagian dari pendidikan yang holistik.

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

1. Keterbatasan sumber daya: Keterbatasan anggaran dan sumber daya fisik seperti ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, dan fasilitas olahraga dapat menjadi penghambat dalam menyediakan lingkungan pembelajaran yang memadai.
2. Kurangnya aksesibilitas: Terutama di daerah pedesaan, jarak yang jauh antara sekolah dengan rumah, kurangnya sarana transportasi, dan infrastruktur pendidikan yang minim dapat menyulitkan peserta didik untuk mengakses pendidikan dengan mudah.

3. Kurangnya kualitas guru: Kurangnya kualifikasi, kurangnya pelatihan dan pengembangan profesional, serta kurangnya motivasi dan komitmen dari guru dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan pencapaian peserta didik.
4. Kurangnya kesadaran dan dukungan masyarakat: Kurangnya kesadaran akan pentingnya pendidikan dan kurangnya dukungan dari orang tua dan masyarakat dalam mendukung pendidikan dapat menjadi penghambat dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif.
5. Kurangnya pendekatan pembelajaran yang relevan: Pembelajaran yang masih terfokus pada pendekatan tradisional dan kurang relevan dengan kebutuhan dan konteks lokal dapat mengurangi minat dan motivasi peserta didik.
6. Kurangnya pemahaman dan pengenalan terhadap budaya lokal: Kurangnya pemahaman dan pengenalan terhadap budaya lokal dapat mengurangi rasa kebanggaan dan identitas budaya peserta didik, serta menghambat pengembangan pendidikan yang berbasis budaya.
7. Faktor ekonomi: Kondisi ekonomi yang rendah dapat menjadi penghambat dalam memenuhi kebutuhan pendidikan, seperti biaya sekolah, buku, seragam, dan kebutuhan lainnya.
8. Kurangnya akses dan penggunaan teknologi: Kurangnya akses terhadap teknologi dan kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menghambat peserta didik untuk mengembangkan keterampilan digital dan memanfaatkan potensi teknologi dalam meningkatkan pembelajaran.

Dalam mengatasi faktor-faktor penghambat ini, perlu adanya upaya kolaboratif antara pemerintah, sekolah, masyarakat, dan stakeholder terkait. Peningkatan akses pendidikan, peningkatan kualitas guru melalui pelatihan dan pengembangan profesional, serta pengembangan pendekatan pembelajaran yang relevan dan inovatif dapat menjadi langkah-langkah yang diperlukan untuk mengatasi faktor penghambat dalam pendidikan di wilayah Nganjuk.

Di wilayah Nganjuk, beberapa solusi yang telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan dalam pendidikan antara lain:

1. Program peningkatan akses pendidikan: Pemerintah daerah Nganjuk telah meluncurkan program untuk meningkatkan akses pendidikan di daerah pedesaan. Program ini melibatkan pembangunan sekolah baru, peningkatan sarana transportasi, dan penyediaan beasiswa bagi peserta didik yang kurang mampu.
2. Peningkatan kualitas guru: Pemerintah daerah dan lembaga pendidikan di Nganjuk telah melaksanakan program pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan kualitas pengajaran guru, sehingga dapat memberikan pembelajaran yang lebih baik kepada peserta didik.
3. Peningkatan kesadaran dan partisipasi masyarakat: Melalui kampanye dan program sosialisasi, pemerintah daerah Nganjuk telah berupaya meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan. Masyarakat didorong untuk aktif mendukung pendidikan, baik melalui partisipasi dalam kegiatan sekolah maupun memberikan dukungan moral dan materi kepada peserta didik.
4. Pengembangan pendekatan pembelajaran yang relevan: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan dan konteks lokal. Pendekatan ini melibatkan penggunaan metode aktif, pembelajaran berbasis proyek, dan pemanfaatan teknologi pembelajaran yang sesuai.
5. Peningkatan pemahaman dan pengenalan terhadap budaya lokal: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah mengintegrasikan pembelajaran tentang budaya lokal dalam kurikulum. Peserta didik diberikan pemahaman dan pengenalan yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai budaya, tradisi, dan warisan lokal, sehingga dapat memperkuat rasa kebanggaan dan identitas budaya mereka.
6. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran: Beberapa sekolah di Nganjuk telah mengadopsi penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan komputer, internet, dan multimedia. Hal ini membantu meningkatkan keterampilan digital peserta didik dan memperluas akses mereka terhadap informasi dan sumber belajar.

Upaya-upaya ini terus dilakukan secara berkelanjutan untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan di wilayah Nganjuk. Kolaborasi antara pemerintah, sekolah, masyarakat, dan stakeholder terkait menjadi kunci dalam mencapai tujuan tersebut.

Dalam mengatasi permasalahan daya tangkap siswa, kemampuan diri siswa, kedisiplinan siswa, dan bakat minat siswa di wilayah Nganjuk, beberapa solusi yang telah dilakukan antara lain:

1. Peningkatan pendekatan pembelajaran: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah mengadopsi pendekatan pembelajaran yang beragam dan inklusif. Pendekatan ini memperhatikan keberagaman kemampuan dan minat siswa, sehingga setiap siswa dapat belajar dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan mereka.
2. Program bimbingan dan konseling: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah menyediakan program bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan potensi diri, mengatasi kesulitan belajar, dan meningkatkan kedisiplinan. Program ini melibatkan konselor yang dapat memberikan panduan dan dukungan kepada siswa.
3. Pengembangan program ekstrakurikuler: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah mengembangkan program ekstrakurikuler yang beragam, seperti olahraga, seni, musik, dan lain-lain. Program ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan bakat dan minat mereka di luar kegiatan akademik.
4. Pelatihan keterampilan hidup: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah melaksanakan program pelatihan keterampilan hidup yang meliputi keterampilan sosial, keterampilan komunikasi, keterampilan kepemimpinan, dan lain-lain. Program ini bertujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan diri yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.
5. Peningkatan disiplin dan pengaturan waktu: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah menerapkan kebijakan dan aturan yang jelas terkait disiplin dan pengaturan waktu. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan kedisiplinan, tanggung jawab, dan kemampuan mengatur waktu dengan baik.
6. Identifikasi dan pengembangan bakat: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah melaksanakan program identifikasi dan pengembangan bakat siswa. Program ini melibatkan pengamatan dan penilaian terhadap potensi dan minat siswa, serta memberikan dukungan dan pelatihan yang sesuai untuk mengembangkan bakat mereka.

Upaya-upaya ini terus dilakukan secara berkelanjutan untuk mendukung perkembangan dan potensi siswa di wilayah Nganjuk. Kolaborasi antara pemerintah, sekolah, guru, dan orang tua menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung dan memaksimalkan potensi siswa.

Dalam mengatasi permasalahan sosial emosional siswa, kerjasama siswa, solidaritas siswa, kolaborasi siswa, dan jiwa konstruktif siswa di wilayah Nganjuk, beberapa solusi yang telah dilakukan antara lain:

1. Program pembinaan sosial emosional: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah melaksanakan program pembinaan sosial emosional yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial, mengelola emosi, dan membangun hubungan yang sehat dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar.
2. Pembentukan kelompok belajar dan kerja sama: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah mendorong siswa untuk membentuk kelompok belajar atau kerja sama dalam mengerjakan tugas atau proyek. Hal ini membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan kerjasama, saling menghormati, dan saling mendukung.
3. Program pengembangan kepemimpinan siswa: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah melaksanakan program pengembangan kepemimpinan siswa yang melibatkan siswa dalam kegiatan organisasi siswa, seperti OSIS atau klub-klub kegiatan. Program ini membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan kepemimpinan, kolaborasi, dan solidaritas.
4. Program pengenalan budaya dan toleransi: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah melaksanakan program pengenalan budaya dan toleransi yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap keberagaman budaya dan nilai-nilai toleransi. Program ini membantu siswa dalam mengembangkan sikap inklusif, saling menghormati, dan solidaritas antar siswa.
5. Pembelajaran berbasis proyek: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah menerapkan pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan kerja sama dan kolaborasi antar siswa dalam menyelesaikan tugas atau proyek. Pembelajaran ini membantu siswa dalam

mengembangkan keterampilan kolaboratif, komunikasi, dan pemecahan masalah secara konstruktif.

6. Peningkatan komunikasi dan partisipasi siswa: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan sekolah, seperti forum siswa, musyawarah kelas, atau kegiatan ekstrakurikuler. Hal ini membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkontribusi secara konstruktif.

Upaya-upaya ini terus dilakukan secara berkelanjutan untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung perkembangan sosial emosional siswa, kerjasama, solidaritas, kolaborasi, dan jiwa konstruktif siswa di wilayah Nganjuk. Kolaborasi antara pemerintah, sekolah, guru, dan siswa menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan yang inklusif, mendukung, dan membangun karakter siswa secara positif.

Dalam mengatasi permasalahan kemampuan berbahasa lokal Nganjuk, percaya diri, psikomotorik, kreativitas pembelajaran, dan pengetahuan kognitif di wilayah Nganjuk, beberapa solusi yang telah dilakukan antara lain:

1. Penguatan pengajaran bahasa lokal: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah meningkatkan pengajaran bahasa lokal dalam kurikulum. Hal ini bertujuan untuk memperkuat kemampuan siswa dalam berbahasa lokal Nganjuk, sehingga mereka dapat berkomunikasi dengan baik dalam lingkungan sekitar dan mempertahankan warisan budaya lokal.
2. Program pengembangan percaya diri: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah melaksanakan program pengembangan percaya diri yang melibatkan kegiatan seperti public speaking, drama, dan debat. Program ini membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berbicara di depan umum, mengatasi rasa gugup, dan meningkatkan kepercayaan diri mereka.
3. Pembelajaran psikomotorik: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah menerapkan pembelajaran psikomotorik yang melibatkan kegiatan fisik dan gerakan. Pembelajaran

ini membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan motorik, koordinasi, dan keseimbangan tubuh.

4. Stimulasi kreativitas pembelajaran: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan melalui penggunaan metode pembelajaran yang inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek, seni, musik, dan teknologi. Stimulasi kreativitas pembelajaran membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, problem solving, dan kemampuan berkreasi.
5. Peningkatan pengetahuan kognitif: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah melaksanakan program peningkatan pengetahuan kognitif yang meliputi pengajaran mata pelajaran inti, seperti matematika, ilmu pengetahuan, dan bahasa Indonesia. Program ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam berbagai bidang pengetahuan dan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis.

Upaya-upaya ini terus dilakukan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa lokal Nganjuk, percaya diri, psikomotorik, kreativitas pembelajaran, dan pengetahuan kognitif siswa di wilayah Nganjuk. Kolaborasi antara pemerintah, sekolah, guru, dan masyarakat menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung perkembangan siswa dalam berbagai aspek tersebut.

Dalam mengatasi permasalahan kemampuan kemandirian dalam bermasyarakat di wilayah Nganjuk, kemampuan komunikasi, strategi pembelajaran, dan pengalaman nyata secara aktif di lingkungan, beberapa solusi yang telah dilakukan antara lain:

1. Program pengembangan kemandirian: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah melaksanakan program pengembangan kemandirian yang melibatkan siswa dalam kegiatan-kegiatan praktis, seperti pengelolaan kebun sekolah, pengelolaan sampah, atau kegiatan sosial di masyarakat. Program ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil inisiatif, bekerja secara mandiri, dan berkontribusi positif dalam masyarakat.

2. Peningkatan kemampuan komunikasi: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah menerapkan strategi pembelajaran yang fokus pada pengembangan kemampuan komunikasi siswa. Hal ini dilakukan melalui kegiatan seperti diskusi kelompok, presentasi, atau simulasi situasi komunikasi. Peningkatan kemampuan komunikasi membantu siswa dalam berinteraksi dengan baik dalam berbagai situasi dan membangun hubungan yang harmonis dengan masyarakat sekitar.
3. Strategi pembelajaran yang variatif: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah mengadopsi strategi pembelajaran yang variatif, seperti pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran kooperatif, atau pembelajaran berbasis proyek. Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masyarakat.
4. Pengalaman nyata secara aktif di lingkungan: Sekolah-sekolah di Nganjuk telah mengintegrasikan pengalaman nyata secara aktif di lingkungan ke dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan melalui kegiatan seperti kunjungan lapangan, magang, atau partisipasi dalam kegiatan masyarakat. Pengalaman nyata ini membantu siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam konteks kehidupan nyata.

Upaya-upaya ini terus dilakukan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan kemandirian dalam bermasyarakat di wilayah Nganjuk, kemampuan komunikasi, strategi pembelajaran, dan pengalaman nyata secara aktif di lingkungan. Kolaborasi antara pemerintah, sekolah, guru, dan masyarakat menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung perkembangan siswa dalam aspek-aspek tersebut.

Kesimpulan

Dalam menghadapi permasalahan sosial emosional siswa, kerjasama siswa, solidaritas siswa, kolaborasi siswa, jiwa konstruktif siswa, kemampuan berbahasa lokal Nganjuk, percaya diri, psikomotorik, kreativitas pembelajaran, pengetahuan kognitif,

kemandirian dalam bermasyarakat, kemampuan komunikasi, strategi pembelajaran, dan pengalaman nyata secara aktif di lingkungan di wilayah Nganjuk, telah dilakukan berbagai upaya untuk mengatasi dan meningkatkan aspek-aspek tersebut.

Sekolah-sekolah di Nganjuk telah melaksanakan program-program pembinaan sosial emosional, kerjasama siswa, solidaritas siswa, kolaborasi siswa, dan jiwa konstruktif siswa. Selain itu, penguatan pengajaran bahasa lokal, pengembangan percaya diri, pembelajaran psikomotorik, stimulasi kreativitas pembelajaran, dan peningkatan pengetahuan kognitif juga telah dilakukan.

Selain itu, program-program pengembangan kemandirian dalam bermasyarakat, peningkatan kemampuan komunikasi, strategi pembelajaran yang variatif, dan pengalaman nyata secara aktif di lingkungan juga telah diterapkan.

Melalui kolaborasi antara pemerintah, sekolah, guru, dan masyarakat, upaya-upaya ini terus dilakukan secara berkelanjutan untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung perkembangan siswa dalam berbagai aspek tersebut.

Dengan adanya upaya-upaya ini, diharapkan siswa di wilayah Nganjuk dapat memiliki kemampuan sosial emosional yang baik, mampu bekerja sama dan bersolidaritas, berkolaborasi dengan baik, memiliki jiwa konstruktif, mampu berbahasa lokal Nganjuk, memiliki kepercayaan diri yang tinggi, memiliki kemampuan psikomotorik yang baik, kreatif dalam pembelajaran, memiliki pengetahuan kognitif yang luas, mandiri dalam bermasyarakat, memiliki kemampuan komunikasi yang baik, menerapkan strategi pembelajaran yang efektif, dan memiliki pengalaman nyata yang aktif di lingkungan.

Daftar Pustaka

A Wathon, Lulud Wijayanti. 2019. "Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Klasifikasi Mmedia Pembelajaran Di SMA Muhammadiyah 2 Kertosono." *Jurnal Keislaman Terateks* 4(2): 9–24.

- Ainul Latifah, A Wathon. 2021. "Upaya Guru Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air Berbasis Kearifan Lokal Bahasa Jawa Pada Anak Usia Dini." *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 75–95.
- Alifah Hasna, A Wathon. 2018. "Membangun Pembelajaran Interaktif Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 1(2): 113–28.
- . 2019. "Membangun Teknologi Pembelajaran Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 108–35.
- Anis Maisaroh, A Wathon. 2018. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran." *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 64–82.
- . 2019. "Membangun Kemandirian Siswa Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 17–47.
- . 2021. "Pengaturan Sound System Untuk Pembiasaan Hapalan." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 58–73.
- Antun Saifuddin, A Wathon. 2019. "Membangun Pembelajaran Kolaboratif Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 79–107.
- Arimbi Afrida, A Wathon. 2021. "Peran Televisi Terhadap Pengembangan Motivasi Belajar Anak." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 221–61.
- Arimbi Zaniar, A Wathon. 2021. "Implementasi Pembiasaan Metode Takrir Al-Qur'an Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini Kelompok B." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 180–99.
- Arista Arianti, A Wathon. 2020. "Meningkatkan Bahasa Anak Melalui Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Di Kelompok Belajar Permata Hati Banaran." *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 19–35.

- Asmaul Fauziah, A Wathon. 2021. "Wisata Religi Membentuk Kolaborasi Dan Kerjasama." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 200–220.
- Binti Astuti, A Wathon. 2019. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Metode Pembelajaran." *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 113–38.
- Binti Khabibah, A Wathon. 2019. "Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 174–92.
- Cindi Putri, A Wathon. 2021. "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok A." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 74–94.
- Dewi Zulviana, A Wathon. 2020. "Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 203–24.
- Eka Pujiani, A Wathon. 2021. "Manfaat Aplikasi Komputer Terhadap Kreativitas Belajar Siswa." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 426–53.
- Eve Mars, A Wathon. 2019. "Perkembangan Bahasa Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 48–65.
- Faridatun Nikmah, A Wathon. 2020. "Pengembangan Bakat Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 20–45.
- Fatimah Zahro, A Wathon. 2020. "Hubungan Kegiatan Mengecap Melalui Media Bahan Alam Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5." *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 164–82.
- Fitria Khofifah, A Wathon. 2019. "Pembelajaran Psikomotorik Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 193–209.
- Fitriana Laili, A Wathon. 2020. "Perkembangan Matematika Dan Sains Anak Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 46–58.

- Fitriya Mahmudah, A Wathon. 2019. "Membangun Pembelajaran Diferensial Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 66–95.
- Ghofiatul Zukhi, A Wathon. 2020. "Implementasi Metode Bernyanyi Menggunakan Media Smart Tv Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini." *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 36–48.
- Imamatun Ummah, A Wathon. 2020. "Pengembangan Game Solidaritas Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 59–76.
- Inas Kamila, A Wathon. 2021. "Pengembangan Media Rumah Pelangi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini." *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 118–39.
- Intan Prihatini, A Wathon. 2021. "Pembelajaran Online Dan Pengetahuan Kognitif Anak." *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 140–58.
- Isnatul Laili, A Wathon. 2021. "Efisiensi Media Pembelajaran Melalui Televisi." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 45–57.
- Isni Setyowati, A Wathon. 2020. "Cara Kerja Komputer Dalam Mengolah Administrasi Lembaga." *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 67–80.
- Isroatul Firdaus, A Wathon. 2020. "Penerapan Metode Eksperimen Mencampur Warna Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok B Di Ra As-Sholeh." *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 156–74.
- Istiana Hasanah, A Wathon. 2018. "Perkembangan Sosial Emosional Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 124–39.
- Ita Purwati, A Wathon. 2021. "Manfaat Aplikasi Komputer Terhadap Peningkatan Karakter Siswa." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 454–82.
- Itiya Akmala, A Wathon. 2020. "Pengembangan Game Ketangkasan Melalui Alat Permainan

- Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 77–93.
- Lailatul Muniroh, A Wathon. 2019. “Pengembangan Game Kepemimpinan Melalui Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 139–54.
- Lintang Nur Ramadani, A Wathon. 2018. “Peran Media Pembelajaran Speaker Terhadap Minat Belajar Siswa.” *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 48–63.
- Lulud Wijayanti, A Wathon. 2020. “Animasi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Siswa.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 142–63.
- . 2021. “Penerapan Manajemen Pemasaran Lembaga Raudhatul Athfal Di Masa Pandemi Covid 19.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 196–215.
- Lutfia Yusrilia, A Wathon. 2018. “Pengembangan Game Perkenalan Melalui Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 140–54.
- Masrochatul Lailiyah, A Wathon. 2019. “Pembelajaran Berbasis Pengalaman Nyata Melalui Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 155–73.
- Mesina Wulansari, A Wathon. 2020. “Implementasi Kegiatan 3 M (Mewarnai, Menggunting, Menempel) Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 195–217.
- . 2021. “Peran Blog Spot Terhadap Kreativitas Publikasi.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 284–312.
- Minjuroh Handayani, A Wathon. 2020. “Penerapan Media Finger Painting Untuk Mengenalkan Konsep Dasar Warna Pada Kelompok A.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 175–94.
- . 2021. “Wisata Religi Meningkatkan Komunikasi Yang Baik.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 262–83.

- Muhamad Zuhail, A Wathon. 2019. "Membangun Pembelajaran Berbasis Masalah Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 136–60.
- Murni Rahayu, A Wathon. 2020. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B." *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 49–66.
- Nia Anggri, A Wathon. 2021. "Manfaat Zakat Meningkatkan Rasa Simpati Kepada Masyarakat Sekitar." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 382–97.
- Noto Nagoro, A Wathon. 2018. "Efektifitas Administrasi Lembaga Melalui Otomatisasi Excel." *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 16–30.
- Nur Alina, A Wathon. 2019. "Pembelajaran Aktif Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 29–47.
- Nur Anisa, A Wathon. 2021. "Peran Wisata Religi Terhadap Kekompakan Anak." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 340–62.
- Nur Azizah, A Wathon. 2021. "Peran Perangkat Lunak Bagi Efektifitas Administrasi Lembaga." *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 96–117.
- Nur Hayati, A Wathon. 2018. "Pengembangan Game Kerjasama Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 155–69.
- Nur Kholida Zia, A Wathon. 2018. "Pembuatan Program Kasir Melalui Program Excel Dan Macro Visual Basic." *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 83–95.
- Nurul Lailiyah, A Wathon. 2021. "Software Dan Efektifitas Pembelajaran." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 158–79.
- Peni Tri Nastiti, A Wathon. 2019. "Membangun Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 161–87.

- Prisa Laili, A Wathon. 2020. "Peran Dan Manfaat Edupreneurship Bagi UMKM." *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 132–55.
- Qurrota Ayun, A Wathon. 2021. "Penerapan Media Pohon Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 95–108.
- Reni Prastiwi, A Wathon. 2019. "Membangun Pembelajaran Agamis Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 48–78.
- Ririn Kurniasari, A Wathon. 2019. "Pembelajaran Konstruktif Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 96–112.
- Risma Maula, A Wathon. 2018. "Pengembangan Game Imajinasi Anak Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 1(2): 129–43.
- Rizka Mawaddah, A Wathon. 2020. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berdasarkan Tingkat Bakat Siswa." *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 94–111.
- Siti Anisah, A Wathon. 2018. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berdasarkan Tingkat Jenis Kelamin." *Sistim Informasi Manajemen* 1(2): 144–68.
- Siti Cholifatul, A Wathon. 2019. "Mengembangkan Pengetahuan Kognitif Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 241–58.
- Siti Khotimah, A Wathon. 2019. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Klasifikasi Strategi Pembelajaran." *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 215–40.
- Siti Maftuhah, A Wathon. 2018. "Pengembangan Game Kelompok Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 1(2): 169–83.
- Siti Zulaika, A Wathon. 2021. "Implementasi Metode Reward Dan Punishment Dalam Upaya Pengembangan Disiplin Anak Kelompok A." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 134–57.

- Syahrus Sela, A Wathon. 2020. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berdasarkan Tingkat Usia." *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 112–41.
- Tutik Hartatik, A Wathon. 2021. "Peran Powerpoint Pembelajaran Terhadap Promosi Lembaga." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 109–33.
- Unikum Mabruroh, A Wathon. 2018. "Meningkatkan Ketrampilan Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 1(2): 184–200.
- Vivi Arnes, A Wathon. 2020. "Kosakata Bahasa Arab Dan Ekonomi Islam." *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 183–202.
- Wahyuni Wulan, A Wathon. 2021. "Implementasi Metode Outdoor Learning Untuk Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B Di Ra Muslimat Khadijah Al Huda Patianrowo Nganjuk." *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 181–95.
- Wathon, A. 2018. "Peran Stellarium Terhadap Penentuan Posisi Bulan Pada Akhir Bulan." *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 1–15.
- . 2021. "Pendampingan Usaha Lokal Kertosono Melalui Toko Online Lapamu." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 1–13.
- Wathon, Aminul. 2016. "Neurosains Dalam Pendidikan." *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi* 14(1): 284–94.
- Yeni Oktavia, A Wathon. 2021. "Penerapan Kegiatan Melipat Kertas Origami Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B." *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 159–80.
- Yenik Purwanti, A Wathon. 2021. "Implementasi Metode Bercerita Dengan Media Boneka Jari Dalam Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia Dini." *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 57–74.

- Zeni Fatmawati, A Wathon. 2019. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Klasifikasi Media Pembelajaran." *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 188–214.
- Zufi Salma, A Wathon. 2020. "Peran Permainan Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Di TK Darma Wanita Gampeng." *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 81–107.