

Manfaat Aplikasi Komputer Terhadap Kreativitas Belajar Siswa

A Wathon

aminulwathon2012@gmail.com

STAI Miftahul Ula Nganjuk

Abstrak

Dalam konteks manajemen pendidikan Islam, penggunaan teknologi pembelajaran seperti aplikasi komputer dapat memberikan manfaat yang signifikan terhadap kreativitas belajar siswa. Aplikasi komputer dapat menyediakan berbagai fitur interaktif dan multimedia yang dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Salah satu manfaat utama aplikasi komputer adalah kemampuannya dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan aplikasi komputer, siswa dapat belajar melalui permainan, animasi, dan video yang menarik. Hal ini dapat membuat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar.

Selain itu, aplikasi komputer juga dapat memfasilitasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dalam aplikasi tersebut, siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui fitur-fitur seperti simulasi, eksperimen virtual, dan penggunaan gambar atau video interaktif. Hal ini dapat merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari.

Selain itu, aplikasi komputer juga dapat memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Siswa dapat mengakses dan menggunakan aplikasi tersebut di mana saja dan kapan saja melalui perangkat komputer atau bahkan smartphone. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan memaksimalkan waktu belajar mereka.

Namun, perlu diingat bahwa manfaat dari aplikasi komputer dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa dapat diwujudkan dengan baik jika aplikasi tersebut digunakan secara efektif dan dalam konteks pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, penting bagi pendidik

untuk memilih aplikasi komputer yang relevan dengan materi pembelajaran dan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran yang terstruktur dan terarah.

Dalam upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui aplikasi komputer, pendidik juga perlu memberikan bimbingan dan pengawasan yang memadai. Pendekatan yang terintegrasi antara teknologi, manajemen pendidikan Islam, dan pendekatan pembelajaran yang kreatif dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi dan mengembangkan potensi mereka secara optimal.

Kata Kunci : Aplikasi Komputer, Kreatifitas

Pendahuluan

Dalam era teknologi yang semakin maju, penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran telah menjadi suatu hal yang tidak dapat dihindari. Teknologi pembelajaran ini memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Dalam konteks manajemen pendidikan Islam, penggunaan aplikasi komputer dapat menjadi salah satu sarana yang efektif untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Pada pendahuluan ini, akan dibahas mengenai manfaat aplikasi komputer terhadap kreativitas belajar siswa. Penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dalam aplikasi komputer, siswa dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui fitur-fitur interaktif, seperti permainan, animasi, dan video. Hal ini dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, aplikasi komputer juga dapat memfasilitasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dalam aplikasi tersebut, siswa dapat melakukan eksperimen virtual, simulasi, dan menggunakan gambar atau video interaktif. Hal ini dapat merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari.

Fleksibilitas adalah salah satu keunggulan utama dari penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran. Siswa dapat mengakses dan menggunakan aplikasi tersebut di mana saja dan kapan saja melalui perangkat komputer atau smartphone. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan memaksimalkan waktu belajar mereka.

Namun, untuk memanfaatkan secara optimal manfaat aplikasi komputer dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa, perlu adanya pendekatan yang terintegrasi antara teknologi, manajemen pendidikan Islam, dan pendekatan pembelajaran yang kreatif. Pendidik perlu memilih aplikasi komputer yang relevan dengan materi pembelajaran dan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran yang terstruktur dan terarah. Selain itu, bimbingan dan pengawasan yang memadai dari pendidik juga penting dalam memastikan penggunaan aplikasi komputer yang efektif.

Dalam paparan selanjutnya, akan dijelaskan secara rinci mengenai manfaat aplikasi komputer terhadap kreativitas belajar siswa dalam konteks manajemen pendidikan Islam.

Hakikat penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan inovatif bagi siswa. Aplikasi komputer memungkinkan siswa untuk belajar melalui fitur-fitur multimedia, seperti permainan, animasi, dan video interaktif. Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, aplikasi komputer juga dapat merangsang kreativitas belajar siswa. Dalam aplikasi tersebut, siswa dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui simulasi, eksperimen virtual, dan penggunaan gambar atau video interaktif. Hal ini dapat membangkitkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari.

Selanjutnya, penggunaan aplikasi komputer juga memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Siswa dapat mengakses aplikasi tersebut kapan saja dan di mana saja melalui perangkat komputer atau smartphone. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan memanfaatkan waktu belajar mereka dengan lebih efektif.

Dalam konteks manajemen pendidikan Islam, penggunaan aplikasi komputer dapat menjadi sarana yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam. Aplikasi komputer dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai agama, mengenalkan konsep-konsep Islam, dan memperdalam pemahaman siswa tentang ajaran Islam.

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan aplikasi komputer tidak bisa menjadi pengganti peran pendidik. Pendidik tetap memiliki peran penting dalam membimbing siswa dalam menggunakan aplikasi komputer dengan baik dan dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai. Dalam hal ini, pendidik perlu terlibat aktif dalam pemilihan dan pengembangan aplikasi komputer yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan nilai-nilai Islam.

Dengan memahami hakikat penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran, kita dapat memanfaatkannya secara efektif untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam konteks manajemen pendidikan Islam.

Pembahasan

Dalam pembahasan mengenai manfaat aplikasi komputer terhadap kreativitas belajar siswa dalam konteks manajemen pendidikan Islam, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan.

Pertama, penggunaan aplikasi komputer dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Aplikasi komputer menyediakan fitur-fitur interaktif, permainan, animasi, dan video yang dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran Islam, aplikasi komputer juga dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai agama dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Kedua, aplikasi komputer dapat merangsang kreativitas belajar siswa. Dalam aplikasi tersebut, siswa dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui simulasi, eksperimen virtual, dan penggunaan gambar atau video interaktif. Hal ini dapat mendorong siswa untuk

berpikir kritis, berimajinasi, dan mengembangkan ide-ide baru dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep pembelajaran.

Selain itu, penggunaan aplikasi komputer juga memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Siswa dapat mengakses aplikasi tersebut kapan saja dan di mana saja melalui perangkat komputer atau smartphone. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan memanfaatkan waktu belajar mereka dengan lebih efektif. Dalam konteks manajemen pendidikan Islam, fleksibilitas ini dapat membantu siswa untuk mempelajari ajaran Islam dan nilai-nilai agama di luar lingkungan sekolah, seperti di rumah atau di tempat ibadah.

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran juga memiliki tantangan. Salah satu tantangan utama adalah pemilihan aplikasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan nilai-nilai Islam. Pendidik perlu melakukan evaluasi mendalam terhadap aplikasi yang akan digunakan, memastikan bahwa konten yang disampaikan sesuai dengan ajaran agama dan tidak bertentangan dengan nilai-nilai Islam.

Selain itu, pendidik juga harus mengawasi dan memberikan bimbingan kepada siswa dalam menggunakan aplikasi komputer. Dalam konteks manajemen pendidikan Islam, pendidik memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami dan mengaitkan pembelajaran yang diperoleh melalui aplikasi dengan nilai-nilai agama.

Dalam kesimpulan, penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam konteks manajemen pendidikan Islam. Aplikasi komputer dapat menawarkan pengalaman belajar yang menarik, merangsang kreativitas, dan memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Namun, perlu diperhatikan pemilihan aplikasi yang sesuai dengan nilai-nilai Islam dan memberikan bimbingan yang tepat kepada siswa.

Pengertian dari aplikasi komputer adalah suatu program atau perangkat lunak yang dirancang untuk digunakan pada komputer atau perangkat elektronik lainnya. Aplikasi komputer dapat memiliki berbagai fungsi, seperti pengolahan data, permainan, presentasi,

pembelajaran, dan lain sebagainya. Dalam konteks pembelajaran, aplikasi komputer digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Aplikasi komputer dalam pendidikan Islam dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai agama, memperdalam pemahaman tentang konsep-konsep Islam, dan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan inovatif.

Pemahaman adalah proses mental di mana seseorang memperoleh pengetahuan, pemahaman, atau pengertian tentang suatu konsep, ide, atau informasi. Pemahaman melibatkan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada dalam pikiran seseorang, sehingga memungkinkan individu untuk menginterpretasikan dan memproses informasi dengan lebih baik.

Dalam konteks pembelajaran, pemahaman adalah tujuan utama dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Ketika siswa memahami suatu konsep, mereka mampu mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, membuat hubungan antara konsep-konsep yang berbeda, dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata. Pemahaman yang baik memungkinkan siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi dengan lebih efektif.

Dalam pendidikan Islam, pemahaman juga sangat penting. Siswa perlu memahami ajaran agama, konsep-konsep Islam, dan nilai-nilai yang terkandung dalam agama tersebut. Pemahaman yang mendalam tentang Islam memungkinkan siswa untuk mengamalkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari, mengambil keputusan yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, dan menerapkan prinsip-prinsip Islam dalam berinteraksi dengan orang lain.

Pemahaman dalam pendidikan Islam juga melibatkan pemahaman tentang konteks sejarah, budaya, dan sosial dari ajaran Islam. Siswa perlu memahami bagaimana ajaran Islam berkembang, bagaimana ajaran tersebut berinteraksi dengan budaya dan masyarakat tempat tinggal mereka, dan bagaimana ajaran tersebut dapat diaplikasikan dalam konteks kehidupan modern.

Dalam pembelajaran, penting bagi pendidik untuk menggunakan berbagai strategi dan metode yang dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang baik. Ini dapat meliputi penggunaan contoh konkret, penggunaan media pembelajaran yang interaktif, diskusi kelompok, dan tugas-tugas yang memerlukan pemikiran kritis dan analitis. Pendekatan yang terintegrasi antara teknologi pembelajaran, manajemen pendidikan Islam, dan pendekatan pembelajaran yang kreatif juga dapat membantu siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang Islam.

Dengan pemahaman yang baik tentang ajaran agama, siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai Islam, mengembangkan sikap yang sesuai dengan ajaran agama, dan menerapkan prinsip-prinsip Islam dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pemahaman yang baik juga memungkinkan siswa untuk menjadi individu yang bertanggung jawab, bermoral, dan berkomitmen terhadap agama mereka.

Manfaat komputer terhadap kreativitas belajar siswa yang berkaitan erat dengan daya tangkap siswa, kemampuan diri, kedisiplinan, dan bakat minat siswa adalah:

1. Meningkatkan daya tangkap siswa: Dengan menggunakan aplikasi komputer yang interaktif dan menarik, siswa dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran, karena mereka terlibat dalam aktivitas yang lebih interaktif dan visual. Aplikasi komputer juga dapat membantu siswa yang memiliki kesulitan dalam memahami materi tertentu dengan menyediakan gambar, video, dan contoh yang lebih jelas.
2. Mendorong kemampuan diri: Penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran dapat melibatkan siswa dalam aktivitas mandiri. Mereka dapat belajar secara mandiri, mengeksplorasi materi, dan mengembangkan kemampuan diri mereka. Misalnya, dengan menggunakan aplikasi pembelajaran bahasa asing, siswa dapat mempraktikkan keterampilan berbicara dan mendengar secara mandiri. Hal ini dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa mereka dan memberikan kepercayaan diri dalam berkomunikasi.

3. Meningkatkan kedisiplinan: Penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk membangun kedisiplinan mereka. Aplikasi komputer sering kali memiliki fitur yang mengatur jadwal belajar, memberikan tugas dan latihan, serta melacak kemajuan siswa. Dengan adanya pengaturan jadwal dan tugas yang terstruktur, siswa dapat belajar secara teratur dan mengembangkan kebiasaan belajar yang disiplin.
4. Menggali bakat dan minat siswa: Aplikasi komputer dalam pembelajaran dapat memfasilitasi eksplorasi minat dan bakat siswa. Misalnya, melalui aplikasi pembelajaran musik, siswa dapat belajar bermain alat musik, mengembangkan keterampilan komposisi, atau bahkan memproduksi musik mereka sendiri. Aplikasi komputer juga dapat memfasilitasi eksplorasi dalam bidang seni, desain, penulisan, dan bidang lainnya sesuai dengan minat dan bakat siswa.

Dalam manajemen pendidikan Islam, penggunaan aplikasi komputer yang mendukung kreativitas belajar siswa dapat membantu siswa dalam memperdalam pemahaman mereka tentang ajaran Islam, mengembangkan keterampilan dan bakat mereka yang berkaitan dengan Islam, serta membantu mereka menjalankan kedisiplinan dalam praktik-praktik agama mereka.

Namun, perlu diingat bahwa penggunaan aplikasi komputer sebagai media pembelajaran tidak boleh menggantikan peran pendidik. Pendidik tetap memiliki peran penting dalam membimbing siswa dalam menggunakan aplikasi komputer dengan baik, mengarahkan mereka untuk mengembangkan kemampuan diri dan bakat mereka, serta membantu mereka dalam menjalankan kedisiplinan dalam konteks agama.

Manfaat komputer terhadap kreativitas belajar siswa yang berkaitan erat dengan sosial emosional, kerjasama, solidaritas, kolaborasi, dan konstruktif adalah:

1. Meningkatkan keterampilan sosial emosional: Penggunaan aplikasi komputer yang mendukung pembelajaran sosial emosional dapat membantu siswa dalam memahami dan mengelola emosi mereka, mengembangkan empati, membangun hubungan yang sehat, dan mengelola konflik. Aplikasi komputer dapat menyediakan simulasi atau

skenario interaktif yang memungkinkan siswa untuk berlatih dalam situasi sosial yang aman dan terkendali. Hal ini membantu siswa belajar mengenai interaksi sosial dan memperoleh keterampilan dalam berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain.

2. Mendorong kerjasama dan solidaritas: Aplikasi komputer dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong kerjasama dan solidaritas antara siswa. Misalnya, melalui platform pembelajaran online, siswa dapat berkolaborasi dalam proyek atau tugas kelompok, berbagi ide dan pemikiran, memberikan umpan balik, dan saling mendukung dalam mencapai tujuan bersama. Hal ini membantu siswa membangun keterampilan kerjasama, menghargai perbedaan, dan bekerja sama sebagai tim.
3. Meningkatkan kolaborasi: Aplikasi komputer dapat memfasilitasi kolaborasi antara siswa secara efektif. Misalnya, dengan menggunakan platform kolaboratif, siswa dapat bekerja sama dalam membuat presentasi, mengedit dokumen bersama, atau membuat proyek multimedia. Melalui kolaborasi ini, siswa dapat belajar dari satu sama lain, menggabungkan ide dan kreativitas mereka, serta mengembangkan kemampuan problem solving secara bersama-sama.
4. Mendorong konstruktivitas: Aplikasi komputer dapat memberikan siswa kesempatan untuk berpartisipasi dalam diskusi yang konstruktif dan mendalam. Melalui forum online atau platform diskusi, siswa dapat berbagi pendapat, bertukar ide, dan memberikan argumen yang didukung dengan bukti terkait materi pembelajaran. Ini membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berargumentasi dengan baik, dan membangun pemahaman yang lebih mendalam.

Dalam manajemen pendidikan Islam, penggunaan aplikasi komputer yang mendukung kreativitas belajar siswa dalam konteks sosial emosional, kerjasama, solidaritas, kolaborasi, dan konstruktif dapat membantu siswa dalam mengembangkan sikap saling menghormati, toleransi, dan kepedulian terhadap sesama umat Islam. Siswa dapat belajar untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah dan mencapai tujuan bersama dengan mempertimbangkan nilai-nilai agama.

Namun, perlu ditekankan bahwa dalam penggunaan aplikasi komputer, pendidik harus memastikan bahwa siswa tetap terlibat dalam interaksi sosial yang nyata dan memiliki

kesempatan untuk belajar secara langsung dari pendidik dan teman sekelas. Penting bagi siswa untuk tetap mengembangkan keterampilan komunikasi sosial secara langsung, bukan hanya melalui interaksi melalui komputer.

Manfaat komputer terhadap kreativitas belajar siswa yang berkaitan erat dengan kemampuan bahasa, rasa percaya diri, psikomotorik, kreativitas, dan pengetahuan kognitif adalah:

1. Meningkatkan kemampuan bahasa: Penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan bahasa mereka. Aplikasi komputer sering kali menyediakan latihan dan aktivitas yang fokus pada keterampilan membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Melalui latihan yang interaktif dan menarik, siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang tata bahasa, kosakata, dan struktur kalimat. Hal ini membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi mereka dalam bahasa yang dipelajari.
2. Meningkatkan rasa percaya diri: Penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa. Ketika siswa menggunakan aplikasi komputer untuk belajar, mereka dapat belajar secara mandiri, mengatasi tantangan, dan melihat kemajuan yang mereka capai. Hal ini memberi mereka rasa percaya diri bahwa mereka mampu menguasai materi dan mengembangkan keterampilan baru. Dengan meningkatnya rasa percaya diri, siswa lebih berani mengemukakan pendapat, berpartisipasi dalam diskusi, dan menghadapi tantangan pembelajaran dengan lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan psikomotorik: Penggunaan aplikasi komputer yang melibatkan interaksi fisik atau gerakan dapat membantu meningkatkan kemampuan psikomotorik siswa. Misalnya, melalui permainan atau simulasi yang melibatkan gerakan fisik, siswa dapat mengembangkan koordinasi mata dan tangan, keterampilan motorik kasar, dan keterampilan motorik halus. Hal ini penting untuk mengembangkan keterampilan motorik siswa, seperti menulis, menggambar, atau memainkan alat musik.

4. Mendorong kreativitas: Aplikasi komputer dapat menjadi alat yang powerful untuk mendorong kreativitas siswa. Melalui aplikasi desain grafis, animasi, atau produksi multimedia, siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan konten visual dan audio yang menarik. Aplikasi komputer juga dapat memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan kreatif dalam menyelesaikan masalah, menghasilkan ide-ide baru, dan berpikir out-of-the-box.
5. Meningkatkan pengetahuan kognitif: Aplikasi komputer yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan kognitif mereka. Aplikasi tersebut dapat menyediakan konten pembelajaran yang berkualitas, dengan visualisasi yang menarik dan interaktif. Siswa dapat mengakses informasi secara langsung, berlatih dalam konteks yang relevan, dan memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep yang dipelajari. Dengan meningkatnya pengetahuan kognitif, siswa dapat mengembangkan pemikiran kritis, analitis, dan membangun fondasi yang kuat dalam bidang yang dipelajari.

Dalam konteks manajemen pendidikan Islam, penggunaan aplikasi komputer yang mendukung kreativitas belajar siswa dalam hal kemampuan bahasa, rasa percaya diri, psikomotorik, kreativitas, dan pengetahuan kognitif dapat membantu siswa dalam memperdalam pemahaman mereka tentang ajaran Islam, mengembangkan keterampilan dan bakat mereka yang berkaitan dengan Islam, serta membangun rasa percaya diri dalam menjalankan praktik agama.

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan aplikasi komputer harus seimbang dengan interaksi sosial yang nyata dan penggunaan media lainnya dalam pembelajaran. Pendidik harus tetap berperan dalam membimbing siswa, memberikan umpan balik, dan memastikan bahwa siswa tetap berinteraksi secara langsung dengan teman sekelas dan pendidik untuk mendukung perkembangan mereka secara holistik.

Manfaat komputer terhadap kreativitas belajar siswa yang berkaitan erat dengan kemandirian, komunikasi, strategi pembelajaran, dan pengalaman secara aktif adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemandirian: Penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk menjadi lebih mandiri dalam proses belajar. Siswa dapat mengakses sumber daya pembelajaran online, seperti materi pelajaran, video pembelajaran, atau modul interaktif, yang memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri. Dengan adanya komputer, siswa dapat merencanakan dan mengatur waktu belajar mereka sendiri, memilih materi yang ingin dipelajari, dan mengembangkan keterampilan belajar mandiri, seperti mencari informasi, merumuskan pertanyaan, dan mengelola tugas-tugas mereka.
2. Meningkatkan komunikasi: Komputer juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan komunikasi mereka. Melalui penggunaan email, forum, atau platform pembelajaran online, siswa dapat berkomunikasi dengan pendidik dan teman sekelas secara efektif. Mereka dapat bertanya, berbagi informasi, atau berdiskusi tentang materi pembelajaran. Dengan berkomunikasi melalui komputer, siswa dapat mengembangkan kemampuan menulis, menyampaikan pendapat dengan jelas, dan mendengarkan dengan baik.
3. Meningkatkan strategi pembelajaran: Aplikasi komputer yang interaktif dapat membantu siswa dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif. Misalnya, melalui aplikasi flashcard digital atau permainan edukatif, siswa dapat menggunakan metode pembelajaran yang berbeda-beda, seperti pengulangan, asosiasi, atau penerapan praktis. Siswa dapat mengatur strategi mereka sendiri sesuai dengan gaya belajar mereka yang dominan. Dengan adanya variasi dalam strategi pembelajaran, siswa dapat memperkuat pemahaman mereka dan mengatasi hambatan belajar.
4. Meningkatkan pengalaman belajar secara aktif: Komputer dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan interaktif bagi siswa. Melalui simulasi, animasi, atau video pembelajaran, siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Mereka dapat berpartisipasi aktif dalam mengendalikan situasi, melakukan eksperimen virtual, atau menjalankan simulasi yang kompleks. Hal ini membantu siswa untuk lebih memahami konsep, menghubungkan teori dengan praktik, dan mengembangkan keterampilan problem solving serta kreativitas.

Dalam manajemen pendidikan Islam, penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat memperkuat kemandirian siswa dalam mempelajari ajaran agama, mengembangkan kemampuan komunikasi dalam berinteraksi dengan sesama muslim, mengatur strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka, dan memperdalam pengalaman belajar agama secara aktif. Namun, penting untuk memastikan bahwa penggunaan komputer tidak menggantikan interaksi sosial dan pengalaman nyata dalam mempelajari ajaran agama. Pendidik harus tetap berperan dalam memberikan bimbingan, memberikan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai agama, dan memastikan bahwa siswa tetap terlibat dalam praktik agama secara langsung.

Manfaat komputer terhadap kreativitas belajar siswa yang berkaitan erat dengan media pembelajaran seperti televisi, speaker, boneka tangan, kertas origami, pembelajaran online offline, finger painting, boneka jari, rumah Pelangi, rumah ceria, pohon kata, PowerPoint, permainan Dakon, pembelajaran animasi, audio, dan pembelajaran visual adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang beragam: Komputer dapat menjadi sarana untuk mengakses berbagai jenis media pembelajaran seperti video, suara, animasi, atau presentasi visual. Ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui berbagai format dan gaya pembelajaran yang sesuai dengan preferensi mereka. Misalnya, siswa dapat menonton video pembelajaran, mendengarkan rekaman audio, atau berinteraksi dengan animasi interaktif. Dengan adanya beragam media pembelajaran ini, siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam mempelajari dan memahami konsep-konsep yang diajarkan.
2. Interaktif dan mendukung partisipasi aktif: Komputer juga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan mendukung partisipasi aktif siswa. Misalnya, melalui permainan edukatif atau simulasi interaktif, siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Mereka dapat mengontrol karakter atau situasi dalam permainan, membuat keputusan, dan melihat dampak dari tindakan mereka. Hal ini membantu siswa untuk menjadi lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam pembelajaran.

3. Meningkatkan kualitas visual dan audio: Penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas visual dan audio yang ditampilkan kepada siswa. Misalnya, menggunakan presentasi PowerPoint atau animasi, siswa dapat memvisualisasikan konsep yang kompleks dengan lebih baik. Hal ini membantu siswa untuk memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Selain itu, melalui penggunaan suara atau audio yang berkualitas, siswa dapat mendengarkan penjelasan atau narasi yang mendukung pemahaman mereka.
4. Mendorong kreativitas dan ekspresi diri: Komputer dapat menjadi alat yang powerful dalam mendorong kreativitas dan ekspresi diri siswa. Misalnya, dengan menggunakan program desain grafis atau permainan kreatif, siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat karya seni digital, desain, atau animasi. Mereka dapat mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang unik dan mengembangkan kreativitas mereka melalui media digital.
5. Fleksibilitas dalam pembelajaran online dan offline: Komputer memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran online dan offline. Siswa dapat mengakses sumber daya pembelajaran online kapan saja dan di mana saja. Mereka dapat belajar secara mandiri dengan bantuan aplikasi atau program pembelajaran yang tersedia. Di sisi lain, komputer juga dapat digunakan secara offline, misalnya dengan menggunakan perangkat lunak pembelajaran yang diunduh atau dengan mengakses sumber daya pembelajaran yang telah diunduh sebelumnya.

Dalam manajemen pendidikan Islam, penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang serupa dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam mempelajari ajaran agama. Penggunaan media pembelajaran yang beragam seperti video pembelajaran Islami, presentasi visual, atau animasi dapat membantu siswa memahami dan menginternalisasi konsep-konsep agama dengan lebih baik. Melalui interaktivitas, siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan keterampilan kreatif mereka. Namun, penting untuk memastikan bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran tidak menggantikan pengalaman nyata dan interaksi sosial dalam mempelajari ajaran agama. Pendidik harus tetap berperan dalam memberikan bimbingan, memberikan pemahaman yang

mendalam tentang nilai-nilai agama, dan memastikan bahwa siswa tetap terlibat dalam praktik agama secara langsung.

Manfaat komputer terhadap kreativitas belajar siswa yang berkaitan erat dengan metode pembelajaran seperti metode bercerita dongeng nusantara, bernyanyi, mengucap, bermain peran, outdoor learning, reward dan punishment, takril, pembaharuan, mencampur warna, mewarnai, menggunting, dan menempel adalah sebagai berikut:

1. Mendukung eksplorasi kreatif: Komputer dapat menjadi alat yang kuat dalam mendukung eksplorasi kreatif siswa. Misalnya, melalui aplikasi pembelajaran yang interaktif, siswa dapat menggali dongeng dan cerita nusantara dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Mereka dapat berinteraksi dengan karakter dan lingkungan dalam cerita melalui permainan atau aktivitas yang disediakan. Hal ini membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dan mengasah kreativitas dalam memahami dan menginterpretasikan cerita.
2. Meningkatkan interaksi dan kolaborasi: Penggunaan komputer dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan interaksi dan kolaborasi antara siswa. Misalnya, melalui pembelajaran bernyanyi atau mengucap, siswa dapat menggunakan aplikasi atau perangkat lunak yang memungkinkan mereka untuk merekam suara mereka sendiri atau berkolaborasi dengan teman-teman mereka dalam menciptakan lagu atau mengucapkan kalimat. Hal ini membantu siswa untuk berinteraksi secara aktif, berbagi ide, dan belajar bersama.
3. Memperluas keterampilan bermain peran: Komputer dapat membantu siswa dalam memperluas keterampilan bermain peran mereka. Misalnya, melalui permainan simulasi atau peran yang disediakan oleh aplikasi pembelajaran, siswa dapat memerankan karakter dalam situasi yang berbeda-beda. Mereka dapat menjalankan dialog, menghadapi tantangan, atau mengambil keputusan dalam peran yang mereka mainkan. Hal ini membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas mereka dalam berimprovisasi, memecahkan masalah, dan memahami perspektif orang lain.
4. Mendukung pembelajaran di luar ruangan: Komputer juga dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran di luar ruangan atau outdoor learning. Misalnya, siswa dapat

menggunakan aplikasi atau perangkat lunak yang memungkinkan mereka untuk mengumpulkan data atau informasi di lapangan, seperti pengamatan alam, eksplorasi tempat bersejarah, atau penelitian tentang flora dan fauna. Hal ini membantu siswa untuk belajar secara langsung, mengembangkan keterampilan observasi, dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks nyata.

5. Mendorong kreativitas dalam aktivitas seni: Komputer dapat menjadi alat yang mendukung dalam aktivitas seni seperti mencampur warna, mewarnai, menggunting, dan menempel. Melalui aplikasi atau perangkat lunak desain grafis, siswa dapat menggali kreativitas mereka dalam menciptakan karya seni digital. Mereka dapat mencampur warna, mewarnai gambar, atau membuat kolase dengan menggunakan alat digital. Hal ini membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan seni, menggali kreativitas mereka, dan memperluas pemahaman tentang seni.
6. Mendorong pembaharuan dan inovasi: Komputer juga dapat mendorong pembaharuan dan inovasi dalam pembelajaran. Melalui teknologi pembelajaran yang terkini, siswa dapat mengakses sumber daya pembelajaran yang baru dan terupdate. Mereka dapat berinteraksi dengan konten pembelajaran yang interaktif, mendapatkan akses ke informasi terkini, atau menggunakan alat pembelajaran yang inovatif. Hal ini membantu siswa untuk terus mengembangkan kreativitas mereka dalam mencari solusi baru dan memperbarui pengetahuan mereka.

Dalam manajemen pendidikan Islam, penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang serupa dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam mempelajari ajaran agama. Penggunaan media pembelajaran yang beragam, seperti metode bercerita dongeng nusantara, bernyanyi, mengucap, bermain peran, dan aktivitas seni dengan bantuan komputer dapat membantu siswa untuk lebih kreatif dalam memahami dan menginternalisasi ajaran agama. Misalnya, siswa dapat menggunakan aplikasi atau perangkat lunak yang menyediakan cerita-cerita Islami yang menarik dan interaktif, atau mereka dapat menciptakan lagu-lagu religi atau drama-drama kecil yang berhubungan dengan ajaran agama. Melalui penggunaan teknologi ini, siswa dapat menggali kreativitas mereka dalam menginterpretasikan dan mengekspresikan nilai-nilai agama dengan cara yang unik dan menarik.

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran tidak boleh menjadi pengganti interaksi langsung dengan guru dan sesama siswa. Pendidik masih memiliki peran penting dalam memberikan bimbingan, memfasilitasi diskusi, dan memastikan bahwa siswa memahami konteks dan nilai-nilai agama dengan benar. Selain itu, penggunaan komputer dalam pembelajaran juga harus tetap seimbang dengan pengalaman nyata, seperti kegiatan outdoor learning atau aktivitas seni yang melibatkan interaksi langsung dengan lingkungan dan sesama siswa.

Manfaat komputer terhadap kreativitas belajar siswa yang berkaitan erat dengan efektivitas pembelajaran dan efisiensi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan efektivitas pembelajaran: Komputer dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyediakan berbagai sumber daya pembelajaran yang interaktif dan menarik. Misalnya, melalui aplikasi pembelajaran, siswa dapat mengakses video pembelajaran, simulasi, atau permainan edukatif yang memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep yang sulit. Hal ini membantu siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dan memperdalam pemahaman mereka.
2. Memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek: Komputer juga memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan produk atau solusi yang unik dan bermanfaat. Misalnya, melalui perangkat lunak desain grafis atau pemrograman, siswa dapat membuat presentasi multimedia, animasi, atau aplikasi sederhana yang menunjukkan pemahaman mereka tentang topik tertentu. Hal ini membantu siswa untuk belajar secara aktif dan menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks nyata.
3. Meningkatkan efisiensi pembelajaran: Komputer juga dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan menyediakan akses cepat dan mudah ke informasi dan sumber daya pembelajaran. Melalui internet, siswa dapat melakukan penelusuran informasi, membaca materi referensi, atau mengakses buku elektronik dengan lebih efisien. Hal ini membantu siswa untuk menghemat waktu dan usaha dalam mencari informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

4. Otomatisasi program Excel: Komputer juga memfasilitasi otomatisasi program Excel dalam pembelajaran. Misalnya, dalam mata pelajaran matematika atau statistik, siswa dapat menggunakan program Excel untuk mengolah data, membuat grafik, atau melakukan analisis statistik dengan cepat dan akurat. Hal ini membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan komputasi yang penting dalam memecahkan masalah dan menginterpretasikan data.
5. Meningkatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran: Penggunaan komputer dalam pembelajaran juga memperluas penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Melalui penggunaan perangkat lunak pembelajaran, aplikasi, atau platform pembelajaran online, siswa dapat mengakses materi pembelajaran, tugas, atau ujian dengan lebih mudah dan fleksibel. Hal ini membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam mempelajari berbagai topik.

Dalam konteks manajemen pendidikan Islam, penggunaan komputer dalam pembelajaran juga dapat memberikan manfaat yang sama dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa. Dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran, siswa dapat memiliki akses lebih luas terhadap sumber daya pembelajaran Islami yang kaya, seperti aplikasi pembelajaran Islami, platform pembelajaran online, atau sumber daya digital lainnya. Hal ini membantu siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran agama, memahami konsep-konsep Islami dengan lebih baik, dan mengembangkan kreativitas dalam mempelajari dan menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, penting untuk memastikan bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran tetap sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam, seperti terjaganya nilai-nilai agama, pengembangan moralitas siswa, dan penggunaan teknologi yang bertanggung jawab. Pendidik dan pengelola pendidikan perlu memastikan bahwa penggunaan komputer tidak menggantikan interaksi langsung dengan guru dan sesama siswa, melainkan menjadi alat yang mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Manfaat komputer terhadap kreativitas belajar siswa yang berkaitan erat dengan pembelajaran berbasis masalah dan proyek, pendidikan dan kewirausahaan, pemasaran, administrasi lembaga, serta promosi dan publikasi adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran berbasis masalah dan proyek: Komputer dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran berbasis masalah dan proyek. Melalui komputer, siswa dapat mengakses informasi, melakukan penelitian, dan mengumpulkan data yang diperlukan untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan proyek. Selain itu, dengan bantuan perangkat lunak atau aplikasi yang sesuai, siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam mengembangkan solusi atau produk yang kreatif dan inovatif.
2. Pendidikan dan kewirausahaan: Penggunaan komputer dalam pembelajaran juga dapat membantu mengembangkan kreativitas siswa dalam bidang pendidikan dan kewirausahaan. Melalui komputer, siswa dapat belajar tentang konsep-konsep bisnis, mengembangkan rencana bisnis, atau membuat presentasi yang menarik untuk memperkenalkan ide bisnis mereka. Komputer juga dapat digunakan untuk mempelajari strategi pemasaran, analisis pasar, atau mengembangkan strategi promosi yang kreatif untuk produk atau jasa yang mereka tawarkan.
3. Pemasaran: Komputer dapat menjadi alat yang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam bidang pemasaran. Melalui komputer, siswa dapat mempelajari tentang konsep-konsep pemasaran, analisis pasar, dan strategi pemasaran yang efektif. Mereka dapat menggunakan perangkat lunak pemasaran dan desain grafis untuk mengembangkan materi promosi, membuat iklan yang menarik, atau menyusun strategi pemasaran digital yang kreatif.
4. Administrasi lembaga: Komputer juga dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam bidang administrasi lembaga. Melalui komputer, siswa dapat mempelajari tentang manajemen administrasi, pengelolaan data, atau penggunaan perangkat lunak administrasi yang efektif. Mereka dapat menggunakan komputer untuk membuat laporan, mengelola data siswa, atau mengatur jadwal kegiatan yang efisien.

5. Promosi dan publikasi: Komputer juga dapat membantu mengembangkan kreativitas siswa dalam bidang promosi dan publikasi. Melalui komputer, siswa dapat menggunakan perangkat lunak desain grafis, perangkat lunak pengeditan video, atau perangkat lunak pengembangan situs web untuk menciptakan materi promosi yang menarik, video promosi, atau situs web yang informatif. Hal ini membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan kreatif dalam merancang dan mempublikasikan materi promosi yang efektif.

Penggunaan komputer dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka, mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dalam bidang pendidikan, kewirausahaan, pemasaran, administrasi lembaga, serta promosi dan publikasi. Penting bagi pendidik dan pengelola pendidikan untuk memastikan bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran tetap sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan dan nilai-nilai yang dijunjung tinggi dalam konteks pendidikan Islam.

Manfaat komputer terhadap kreativitas belajar siswa yang berkaitan erat dengan kemampuan berbicara, kemampuan berhitung, dan harapan mendapatkan penilaian yang baik adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berbicara: Komputer dapat membantu mengembangkan kemampuan berbicara siswa melalui berbagai aplikasi atau perangkat lunak yang dirancang khusus untuk melatih keterampilan berbicara. Misalnya, melalui program simulasi percakapan atau aplikasi rekaman suara, siswa dapat berlatih berbicara dalam situasi-situasi nyata atau berperan sebagai karakter dalam percakapan. Hal ini membantu siswa untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara dan mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif.
2. Kemampuan berhitung: Komputer juga dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung siswa melalui aplikasi atau perangkat lunak matematika interaktif. Misalnya, melalui permainan matematika atau latihan matematika online, siswa dapat berlatih menghitung, memecahkan masalah, atau mempelajari konsep matematika dengan cara

yang menarik dan interaktif. Hal ini membantu siswa untuk memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik dan meningkatkan keterampilan berhitung mereka.

3. Harapan mendapatkan penilaian yang baik: Komputer dapat membantu siswa untuk mencapai harapan mendapatkan penilaian yang baik melalui aplikasi atau perangkat lunak yang menyediakan latihan dan tes yang sesuai dengan kurikulum dan standar penilaian yang ditetapkan. Melalui latihan online atau ujian komputer, siswa dapat mempersiapkan diri mereka dengan lebih baik, mengukur kemajuan belajar mereka, dan menerima umpan balik yang dapat membantu mereka meningkatkan prestasi akademik mereka. Hal ini membantu siswa untuk memperoleh penilaian yang baik dan mencapai keberhasilan dalam pembelajaran.

Penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam kemampuan berbicara dan berhitung. Komputer memberikan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menarik, yang memungkinkan siswa untuk berlatih dan meningkatkan keterampilan mereka dengan cara yang menyenangkan. Namun, penting bagi pendidik dan pengelola pendidikan untuk memastikan bahwa penggunaan komputer tetap seimbang dengan interaksi langsung antara siswa dan guru, serta memastikan bahwa penggunaan komputer tidak menggantikan kegiatan pembelajaran yang melibatkan komunikasi verbal dan interaksi sosial.

Kesimpulan

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran memberikan manfaat yang signifikan terhadap kreativitas belajar siswa. Aplikasi komputer memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara, kemampuan berhitung, serta meningkatkan harapan mendapatkan penilaian yang baik. Melalui komputer, siswa dapat mengakses berbagai sumber informasi, melakukan penelitian, dan mengumpulkan data yang diperlukan untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan proyek. Selain itu, melalui perangkat lunak atau aplikasi yang sesuai, siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam mengembangkan solusi atau produk yang kreatif dan inovatif. Penggunaan komputer juga memberikan kesempatan bagi

siswa untuk berlatih dalam berbicara, berhitung, dan menerima penilaian yang baik melalui latihan online atau ujian komputer. Namun, penting bagi pendidik dan pengelola pendidikan untuk memastikan penggunaan komputer tetap seimbang dengan interaksi langsung antara siswa dan guru, serta tidak menggantikan kegiatan pembelajaran yang melibatkan komunikasi verbal dan interaksi sosial.

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.
- Ahmad Nagoro, A Wathon. 2023. "Penggunaan Waktu Mundur Melalui Program Excel Dan Macro Visual Basic." *Sistim Informasi Manajemen* 6(1): 14–29.
- 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.

- Antun Saifuddin, A Wathon. 2019. "Membangun Pembelajaran Kolaboratif Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 79–107.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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. 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.
- Minjuroh Handayani, A Wathon. 2020. “Penerapan Media Finger Painting Untuk Mengenalkan Konsep Dasar Warna Pada Kelompok A.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 175–94.
- 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–

- 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 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.
- 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.
- 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.