

Manfaat Aplikasi Komputer Terhadap Kedisiplinan Siswa

A Wathon

aminulwathon2012@gmail.com

STAI Miftahul Ula Nganjuk

Abstrak

Dalam konteks manajemen pendidikan Islam, penggunaan aplikasi komputer dapat memberikan manfaat yang signifikan terhadap peningkatan kedisiplinan siswa. Aplikasi komputer dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan mematuhi aturan yang ditetapkan.

Melalui aplikasi komputer, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, seperti melalui permainan edukatif atau simulasi interaktif. Hal ini akan membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga mereka akan lebih fokus dan disiplin dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu, aplikasi komputer juga dapat digunakan sebagai alat pemantau kedisiplinan siswa. Dengan adanya fitur pelacak waktu, guru dapat memantau seberapa lama siswa menggunakan aplikasi pembelajaran, seberapa sering mereka meluangkan waktu untuk belajar, dan sejauh mana mereka mematuhi jadwal yang telah ditetapkan. Hal ini akan memotivasi siswa untuk disiplin dan menghargai waktu serta menjadikan mereka lebih bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan.

Selain itu, aplikasi komputer juga dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa terkait kedisiplinan mereka. Misalnya, aplikasi dapat memberikan poin atau penghargaan kepada siswa yang konsisten mematuhi aturan dan jadwal yang telah ditetapkan. Hal ini akan memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk tetap disiplin dan menjaga konsistensi dalam belajar.

Dengan demikian, penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan terhadap peningkatan kedisiplinan siswa. Namun, penting bagi guru dan lembaga pendidikan untuk tetap memastikan bahwa penggunaan teknologi ini tetap sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam, seperti memastikan bahwa aplikasi yang digunakan tidak bertentangan dengan nilai-nilai Islam dan tetap memperhatikan aspek pembentukan karakter siswa.

Kata Kunci : Aplikasi Komputer, Kedisiplinan

Pendahuluan

Pada era yang serba teknologi seperti sekarang ini, penggunaan aplikasi komputer dalam pendidikan telah menjadi hal yang umum. Selain sebagai alat bantu pembelajaran, aplikasi komputer juga memiliki manfaat yang signifikan terhadap kedisiplinan siswa. Kedisiplinan merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan Islam yang perlu diperhatikan.

Dalam pendahuluan ini, kita akan membahas tentang manfaat aplikasi komputer terhadap kedisiplinan siswa dalam konteks pendidikan Islam. Dalam era digital ini, teknologi menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk memahami dan memanfaatkan teknologi dengan bijak sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam.

Dalam pembahasan selanjutnya, kita akan menjelaskan secara detail mengenai manfaat aplikasi komputer dalam meningkatkan kedisiplinan siswa. Dari segi penggunaan sebagai media pembelajaran yang interaktif hingga sebagai alat pemantau kedisiplinan siswa, aplikasi komputer dapat memberikan kontribusi yang positif dalam membentuk karakter siswa yang disiplin.

Selain itu, kita juga akan membahas tentang pentingnya memastikan bahwa penggunaan teknologi ini tetap sesuai dengan nilai-nilai Islam dan tidak bertentangan dengan ajaran agama. Sebagai pendidik, kita harus menjaga agar penggunaan teknologi tetap

berlandaskan pada prinsip-prinsip pendidikan Islam yang mendorong pembentukan karakter dan moral yang baik pada siswa.

Melalui pembahasan ini, diharapkan kita dapat memahami pentingnya penggunaan aplikasi komputer dalam meningkatkan kedisiplinan siswa dalam pendidikan Islam. Dengan memanfaatkan teknologi dengan bijak, kita dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung pembelajaran yang efektif dan membentuk karakter siswa yang disiplin sesuai dengan ajaran agama.

Hakikat merupakan inti atau esensi dari suatu hal. Dalam konteks pendidikan Islam, hakikat pendidikan adalah proses pembentukan dan pengembangan potensi diri manusia secara holistik, baik secara intelektual, fisik, emosional, maupun spiritual, sesuai dengan ajaran agama Islam.

Pendidikan Islam memiliki hakikat yang unik, yaitu mengintegrasikan nilai-nilai agama Islam dalam setiap aspek pembelajaran. Tujuan utama pendidikan Islam adalah untuk mendidik individu agar menjadi hamba Allah yang bertaqwa, memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang ajaran Islam, serta mampu mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Hakikat pendidikan Islam juga mencakup pembentukan karakter yang baik dan moral yang tinggi. Pendidikan Islam tidak hanya fokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan akhlak mulia, seperti kejujuran, kesederhanaan, kerja keras, dan saling tolong menolong. Hakikat pendidikan Islam adalah menciptakan individu yang berakhlakul karimah, berbudi pekerti luhur, dan berperilaku yang sesuai dengan ajaran agama Islam.

Selain itu, hakikat pendidikan Islam juga memperhatikan aspek spiritual. Pendidikan Islam mengajarkan pentingnya hubungan individu dengan Allah SWT, melalui beribadah, berdoa, dan menegakkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Hakikat pendidikan Islam adalah membentuk individu yang memiliki kesadaran akan keberadaan Allah dan berusaha untuk mendapatkan ridha-Nya.

Dalam hakikatnya, pendidikan Islam tidak hanya berfokus pada dunia akhirat, tetapi juga membekali individu dengan pengetahuan dan keterampilan yang berguna dalam kehidupan dunia. Pendidikan Islam mengajarkan ilmu pengetahuan dan teknologi secara seimbang dengan nilai-nilai agama, sehingga individu dapat menjadi manusia yang berilmu dan bermanfaat bagi masyarakat.

Dengan memahami hakikat pendidikan Islam, kita dapat memahami bahwa pendidikan Islam bukan hanya sekadar mengejar prestasi akademik semata, tetapi lebih pada pembentukan karakter yang baik, moral yang tinggi, dan kesadaran spiritual yang kuat. Hakikat pendidikan Islam adalah menciptakan individu yang menyatu dengan ajaran agama Islam dan mampu menghadapi tantangan dunia dengan penuh keimanan dan ketakwaan.

Pembahasan

Dalam pembahasan mengenai manfaat aplikasi komputer terhadap kedisiplinan siswa dalam konteks pendidikan Islam, terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan. Pertama, penting untuk memilih aplikasi komputer yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Aplikasi tersebut harus mempromosikan nilai-nilai kebaikan, moralitas, dan etika Islam dalam setiap aspek pembelajarannya. Hal ini akan membantu siswa untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Islam serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran juga harus diimbangi dengan pengawasan yang tepat. Guru atau pendidik harus memastikan bahwa siswa menggunakan aplikasi komputer sesuai dengan tujuannya, yaitu untuk meningkatkan kedisiplinan. Pengawasan yang tepat dapat meliputi pemantauan waktu penggunaan aplikasi, penilaian kemajuan siswa, dan pemberian umpan balik yang konstruktif.

Selanjutnya, penting untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya kedisiplinan dalam pendidikan Islam. Siswa perlu diberikan pemahaman bahwa kedisiplinan merupakan salah satu prinsip utama dalam mencapai kesuksesan dalam pendidikan dan kehidupan. Pendidik dapat menggunakan aplikasi komputer sebagai sarana

untuk memberikan materi dan contoh nyata mengenai pentingnya kedisiplinan dalam ajaran agama Islam.

Selain itu, pendidik juga dapat memanfaatkan fitur-fitur dalam aplikasi komputer yang dapat membantu meningkatkan kedisiplinan siswa. Misalnya, penggunaan alarm atau pengingat waktu dalam aplikasi pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih disiplin dalam mengatur waktu belajar mereka. Fitur penghargaan atau poin juga dapat digunakan untuk memberikan motivasi dan pengakuan kepada siswa yang mematuhi aturan dan jadwal yang telah ditetapkan.

Dalam pembahasan manfaat aplikasi komputer terhadap kedisiplinan siswa dalam pendidikan Islam, penting untuk selalu mengingat bahwa teknologi hanyalah alat bantu. Pendekatan pendidikan yang holistik dan berlandaskan pada nilai-nilai Islam tetap menjadi fokus utama. Oleh karena itu, pemberian pengajaran yang baik, penekanan pada pembentukan karakter yang baik, dan pembinaan spiritual tetap menjadi bagian tak terpisahkan dalam pendidikan Islam.

Dengan memanfaatkan aplikasi komputer secara bijak dan sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam, diharapkan dapat tercapai peningkatan kedisiplinan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

Pengertian aplikasi komputer adalah program atau perangkat lunak yang dirancang untuk menjalankan tugas atau fungsi tertentu di dalam komputer. Aplikasi komputer dapat berupa permainan, program pengolah kata, program pengolahan data, program multimedia, dan banyak lagi.

Dalam konteks pendidikan, aplikasi komputer merujuk pada perangkat lunak yang digunakan sebagai media pembelajaran atau alat bantu dalam proses belajar-mengajar. Aplikasi komputer dapat berupa program interaktif yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran, baik untuk memperoleh pengetahuan baru, mengembangkan keterampilan, maupun memahami konsep-konsep yang kompleks.

Aplikasi komputer dalam pendidikan dapat beragam. Misalnya, aplikasi komputer dapat berupa permainan edukatif yang mengajarkan konsep-konsep matematika, bahasa, atau sains secara interaktif dan menarik. Selain itu, aplikasi komputer juga dapat berupa simulasi yang memungkinkan siswa untuk melakukan percobaan atau simulasi situasi tertentu untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik.

Penggunaan aplikasi komputer dalam pendidikan memiliki beberapa manfaat. Pertama, aplikasi komputer dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Dengan menggunakan aplikasi komputer, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih visual dan praktis, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar.

Selain itu, aplikasi komputer juga dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Dalam beberapa aplikasi, siswa dapat melihat hasil atau penilaian langsung dari tugas yang mereka kerjakan, sehingga mereka dapat mengetahui kekuatan dan kelemahan mereka dalam memahami materi tertentu.

Penggunaan aplikasi komputer juga dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri. Siswa dapat mengakses aplikasi kapan saja dan di mana saja, yang memungkinkan mereka untuk mempelajari materi dengan kecepatan mereka sendiri. Ini dapat membantu siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda atau membutuhkan waktu tambahan untuk memahami materi.

Dalam pendidikan Islam, penggunaan aplikasi komputer juga dapat diarahkan untuk mempromosikan nilai-nilai Islam dan membantu siswa memahami ajaran agama secara interaktif. Aplikasi komputer dapat mengajarkan etika, akhlak, doa-doa, atau praktik ibadah dalam pendidikan agama.

Secara keseluruhan, pengertian aplikasi komputer dalam pendidikan adalah program atau perangkat lunak yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan interaksi, motivasi, dan pemahaman siswa dalam mempelajari berbagai konsep atau materi pelajaran.

Pemahaman adalah proses mental di mana seseorang memahami atau mengerti suatu konsep, informasi, atau ide. Dalam konteks pendidikan, pemahaman merupakan hasil dari proses belajar di mana siswa memperoleh pengetahuan yang mendalam dan mampu mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada.

Pemahaman melibatkan kemampuan untuk menganalisis, mensintesis, dan menghubungkan informasi secara logis dan terstruktur. Ketika siswa memahami suatu konsep, mereka mampu menghubungkan antara konsep tersebut dengan konsep lain yang telah dipelajari sebelumnya. Pemahaman juga melibatkan kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks yang relevan, baik dalam situasi nyata maupun dalam pemecahan masalah.

Pemahaman bukan hanya tentang menghafal fakta atau informasi, tetapi lebih pada penguasaan konsep yang mendalam dan kemampuan untuk menerapkannya dalam berbagai konteks. Pemahaman yang baik juga melibatkan kemampuan untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan mengambil kesimpulan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.

Dalam pendidikan Islam, pemahaman juga mencakup pemahaman terhadap ajaran agama Islam. Siswa perlu memahami konsep-konsep agama, hukum-hukum Islam, dan prinsip-prinsip moral yang diajarkan dalam agama Islam. Pemahaman tentang ajaran agama Islam juga melibatkan kemampuan untuk menghubungkan ajaran agama dengan kehidupan sehari-hari, mengambil hikmah dari cerita-cerita dalam Al-Quran, dan mengembangkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memfasilitasi pemahaman siswa. Hal ini dapat dilakukan melalui penggunaan metode pembelajaran yang aktif, seperti diskusi, proyek, dan simulasi, yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pendidik juga perlu memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa untuk membantu mereka memperbaiki pemahaman dan keterampilan mereka.

Dalam kesimpulannya, pemahaman adalah kemampuan untuk memahami dan mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Pemahaman melibatkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan menerapkan pengetahuan dalam berbagai konteks. Dalam konteks pendidikan Islam, pemahaman juga melibatkan pemahaman terhadap ajaran agama Islam dan kemampuan untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memfasilitasi pemahaman siswa melalui metode pembelajaran yang aktif dan pemberian umpan balik yang konstruktif.

Manfaat komputer terhadap kedisiplinan siswa yang berkaitan erat dengan daya tangkap siswa, kemampuan diri siswa, dan bakat minat siswa dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Meningkatkan daya tangkap siswa: Komputer dapat membantu meningkatkan daya tangkap siswa karena penggunaan multimedia dan visual yang menarik. Aplikasi komputer yang interaktif, gambar, video, dan animasi dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Hal ini dapat meningkatkan konsentrasi dan daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran.
2. Memfasilitasi pembelajaran mandiri: Komputer dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri. Dengan menggunakan aplikasi komputer, siswa dapat mempelajari materi pelajaran sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri. Ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan diri, mengatur waktu belajar, dan mengasah kemandirian dalam belajar.
3. Mendorong eksplorasi dan penemuan: Komputer memberikan akses ke berbagai sumber informasi dan sumber belajar yang luas. Siswa dapat menggunakan komputer untuk mengeksplorasi topik yang menarik bagi mereka, melakukan penelitian, dan menemukan informasi baru. Hal ini dapat membangkitkan minat siswa, memotivasi mereka untuk belajar lebih lanjut, dan mengembangkan kemampuan penemuan dan penelitian.
4. Mengakomodasi berbagai bakat dan minat siswa: Komputer dapat memfasilitasi pembelajaran yang beragam dan mengakomodasi berbagai bakat dan minat siswa. Ada berbagai jenis aplikasi komputer yang dapat dipilih berdasarkan minat dan bakat

siswa, seperti aplikasi musik, seni, matematika, sains, dan banyak lagi. Dengan menggunakan aplikasi yang sesuai dengan minat dan bakat mereka, siswa dapat terlibat secara lebih aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan potensi mereka.

5. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa: Penggunaan aplikasi komputer yang interaktif, permainan edukatif, atau simulasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Fitur-fitur seperti penghargaan, poin, atau tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan dalam aplikasi komputer dapat memberikan dorongan dan pengakuan kepada siswa yang mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik dan meningkatkan kedisiplinan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam kesimpulannya, penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang berkaitan dengan daya tangkap siswa, kemampuan diri siswa, dan bakat minat siswa. Komputer dapat meningkatkan daya tangkap siswa melalui penggunaan multimedia yang menarik, memfasilitasi pembelajaran mandiri, mendorong eksplorasi dan penemuan, mengakomodasi berbagai bakat dan minat siswa, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan memanfaatkan komputer secara tepat, siswa dapat mengembangkan kedisiplinan dalam pembelajaran dan mencapai potensi mereka yang terbaik.

Manfaat komputer terhadap kedisiplinan siswa yang berkaitan erat dengan aspek sosial-emosional, kerjasama, solidaritas, kolaborasi, dan konstruktif adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan keterlibatan sosial-emosional: Komputer dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mengembangkan keterlibatan sosial-emosional siswa. Melalui aplikasi komputer yang dirancang dengan baik, siswa dapat terlibat dalam aktivitas yang mempromosikan keterampilan sosial, seperti berinteraksi dengan karakter virtual, berbagi pemikiran dan ide, dan berpartisipasi dalam diskusi online. Hal ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, empati, dan pengelolaan emosi.
2. Mendorong kerjasama dan solidaritas: Komputer dapat memfasilitasi kerjasama dan solidaritas antara siswa. Melalui penggunaan aplikasi komputer yang mendukung

kolaborasi, siswa dapat bekerja secara bersama-sama dalam tugas-tugas kelompok, berbagi ide, dan saling membantu dalam mencapai tujuan bersama. Komputer juga dapat menjadi media untuk berbagi proyek atau hasil kerja siswa secara online, yang dapat meningkatkan rasa solidaritas di antara mereka.

3. Mendukung kolaborasi dan konstruktif: Komputer dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung kolaborasi dan kerja tim yang konstruktif. Dengan menggunakan aplikasi komputer seperti platform pembelajaran online, siswa dapat bekerja secara bersama-sama dalam proyek, berdiskusi, memberikan umpan balik, dan mengembangkan solusi bersama. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan kerja tim, pemecahan masalah, dan pemikiran kritis siswa.
4. Membuka akses ke komunitas pembelajaran: Komputer dapat menghubungkan siswa dengan komunitas pembelajaran yang lebih luas. Melalui internet, siswa dapat terhubung dengan siswa lain di seluruh dunia, berbagi pengalaman, dan belajar dari perspektif yang berbeda. Ini dapat memperluas pemahaman siswa tentang dunia dan membantu mereka mengembangkan rasa solidaritas dan kerjasama global.
5. Mengembangkan keterampilan digital: Penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang penting dalam era digital ini. Kemampuan menggunakan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab dalam kerja tim online, berkolaborasi dalam platform digital, dan berinteraksi secara sosial secara online adalah keterampilan yang penting untuk masa depan. Dengan menguasai keterampilan ini, siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan dan kesempatan di dunia yang semakin terhubung secara digital.

Dalam kesimpulannya, penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang berkaitan dengan aspek sosial-emosional, kerjasama, solidaritas, kolaborasi, dan konstruktif. Komputer dapat meningkatkan keterlibatan sosial-emosional siswa, mendorong kerjasama dan solidaritas, mendukung kolaborasi dan kerja tim konstruktif, membuka akses ke komunitas pembelajaran yang lebih luas, dan mengembangkan keterampilan digital yang penting. Dengan memanfaatkan komputer secara tepat, siswa dapat mengembangkan kedisiplinan dalam kerjasama dan konstruktif, serta mempersiapkan diri untuk menghadapi dunia yang semakin terhubung secara digital.

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

1. Meningkatkan kemampuan bahasa: Komputer dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa siswa. Melalui aplikasi komputer yang dirancang khusus untuk pembelajaran bahasa, siswa dapat berlatih membaca, menulis, mendengar, dan berbicara dalam bahasa yang mereka pelajari. Program-program ini dapat membantu meningkatkan keterampilan bahasa mereka, seperti pemahaman kosakata, tata bahasa, dan pengucapan yang benar.
2. Meningkatkan rasa percaya diri: Komputer dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berbagai aspek. Melalui penggunaan aplikasi komputer yang interaktif, siswa dapat menguji kemampuan mereka secara mandiri dan melihat hasilnya secara langsung. Hal ini dapat meningkatkan keyakinan mereka dalam kemampuan mereka dan memberikan motivasi untuk terus belajar dan berlatih.
3. Meningkatkan keterampilan psikomotorik: Komputer juga dapat membantu meningkatkan keterampilan psikomotorik siswa. Melalui penggunaan permainan atau simulasi yang melibatkan tindakan fisik, siswa dapat mengembangkan keterampilan motorik halus, koordinasi mata-tangan, dan kecepatan reaksi. Misalnya, permainan yang melibatkan penggunaan mouse atau keyboard dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik halus siswa.
4. Mendorong kreativitas: Komputer dapat menjadi alat yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Dengan menggunakan software desain grafis, aplikasi musik, atau program pengeditan video, siswa dapat menciptakan karya seni, musik, atau video yang unik. Hal ini dapat merangsang kreativitas mereka, memperluas wawasan mereka tentang berbagai bentuk ekspresi, dan memberikan rasa kebanggaan atas karya yang mereka hasilkan.
5. Meningkatkan pengetahuan kognitif: Komputer dapat membantu meningkatkan pengetahuan kognitif siswa melalui akses yang luas ke informasi dan sumber belajar. Melalui internet, siswa dapat mengakses berbagai sumber daya pembelajaran, seperti e-book, artikel, video, dan situs web pendidikan. Ini memungkinkan mereka untuk

memperdalam pemahaman mereka tentang berbagai topik, mengembangkan pengetahuan mereka, dan menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Dalam kesimpulannya, penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang berkaitan erat dengan kemampuan bahasa, rasa percaya diri, keterampilan psikomotorik, kreativitas, dan pengetahuan kognitif siswa. Komputer dapat meningkatkan kemampuan bahasa siswa, memperkuat rasa percaya diri mereka, membantu mengembangkan keterampilan psikomotorik, merangsang kreativitas, dan meningkatkan pengetahuan kognitif mereka. Dengan memanfaatkan komputer secara tepat, siswa dapat mengembangkan kedisiplinan dalam berbagai aspek pembelajaran dan mencapai potensi terbaik mereka.

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

1. Meningkatkan kemandirian: Komputer dapat membantu meningkatkan kemandirian siswa dalam pembelajaran. Melalui penggunaan aplikasi atau platform pembelajaran online, siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara mandiri, mengatur waktu belajar mereka sendiri, dan mengambil tanggung jawab terhadap kemajuan belajar mereka. Mereka dapat memilih materi yang ingin dipelajari, menentukan metode pembelajaran yang sesuai, dan mengatur langkah-langkah untuk mencapai tujuan belajar mereka sendiri.
2. Meningkatkan komunikasi: Komputer memfasilitasi komunikasi antara siswa dan guru, serta antara siswa dengan sesama siswa. Melalui platform pembelajaran online, siswa dapat berinteraksi dengan guru mereka, mengajukan pertanyaan, dan mendapatkan umpan balik secara langsung. Selain itu, mereka juga dapat berkomunikasi dengan siswa lain melalui forum diskusi online, kolaborasi dalam proyek, dan berbagi ide. Ini membantu meningkatkan kemampuan komunikasi verbal dan tertulis siswa.

3. Mendorong strategi pembelajaran yang efektif: Komputer dapat membantu mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif bagi siswa. Melalui aplikasi pembelajaran yang dirancang khusus, siswa dapat menggunakan fitur-fitur seperti catatan digital, pengulangan materi, dan pengaturan tujuan belajar. Mereka dapat mengatur strategi belajar mereka sendiri, menerapkan teknik pembelajaran yang cocok bagi mereka, dan memantau kemajuan mereka secara mandiri. Hal ini membantu siswa mengembangkan kedisiplinan dalam mengelola waktu dan menerapkan strategi pembelajaran yang efektif.
4. Memberikan pengalaman nyata secara aktif: Komputer dapat memfasilitasi pengalaman nyata secara aktif melalui simulasi, permainan interaktif, atau virtual reality. Dalam pembelajaran konsep abstrak atau situasi yang berbahaya atau sulit direproduksi di dunia nyata, komputer dapat memberikan pengalaman yang lebih nyata dan terlibat secara aktif. Misalnya, dalam simulasi penerbangan atau simulasi kimia, siswa dapat berpartisipasi langsung dan eksperimen dengan konsep-konsep tersebut, yang membantu meningkatkan pemahaman dan kedisiplinan dalam belajar.

Dalam kesimpulannya, penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang berkaitan erat dengan kemandirian siswa, komunikasi, strategi pembelajaran yang efektif, dan pengalaman nyata secara aktif. Komputer memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, berkomunikasi dengan guru dan sesama siswa, mengembangkan strategi belajar yang efektif, dan mengalami pengalaman nyata secara aktif melalui simulasi dan permainan interaktif. Dengan memanfaatkan komputer secara tepat, siswa dapat mengembangkan kedisiplinan dalam pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

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

1. Media pembelajaran yang interaktif: Komputer dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Melalui penggunaan perangkat lunak pendidikan, siswa dapat belajar dengan mengikuti video pembelajaran, berinteraksi dengan permainan edukatif, atau mengikuti presentasi multimedia. Media ini dapat meningkatkan kedisiplinan siswa karena mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung.
2. Pembelajaran online dan offline: Komputer memungkinkan siswa untuk belajar secara online dan offline. Dengan akses internet, siswa dapat mengakses berbagai sumber daya pembelajaran online, seperti e-book, video pembelajaran, dan platform pembelajaran interaktif. Selain itu, mereka juga dapat menggunakan perangkat lunak pembelajaran offline yang diinstal di komputer mereka. Kombinasi pembelajaran online dan offline memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kebutuhan mereka.
3. Pembelajaran visual dan audio: Komputer dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual dan audio yang menarik. Melalui penggunaan animasi, gambar, grafik, dan video, siswa dapat memahami konsep-konsep dengan lebih baik. Selain itu, komputer juga memungkinkan penggunaan suara, musik, dan narasi untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pembelajaran visual dan audio ini dapat membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan konsentrasi, dan memperkuat kedisiplinan mereka dalam belajar.
4. Pembelajaran melalui permainan: Komputer dapat digunakan untuk pembelajaran melalui permainan edukatif. Dengan menggunakan perangkat lunak pembelajaran yang berbasis permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Misalnya, permainan Dakon dapat digunakan untuk mengajarkan strategi dan matematika, sedangkan permainan pembelajaran animasi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks. Pembelajaran melalui permainan ini dapat membangkitkan minat siswa, meningkatkan konsentrasi, dan memperkuat kedisiplinan mereka dalam proses pembelajaran.

Dalam kesimpulannya, penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dapat memberikan manfaat yang berkaitan erat dengan kedisiplinan siswa dalam berbagai media

pembelajaran seperti televisi, speaker, boneka tangan, kertas origami, pembelajaran online dan offline, finger painting, boneka jari, rumah Pelangi, rumah ceria, pohon kata, PowerPoint, permainan Dakon, pembelajaran animasi, pembelajaran audio, dan pembelajaran visual. Komputer dapat menyajikan pembelajaran yang interaktif, memungkinkan pembelajaran online dan offline, menyajikan pembelajaran visual dan audio, serta memfasilitasi pembelajaran melalui permainan edukatif. Dengan memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran dengan baik, siswa dapat mengembangkan kedisiplinan dalam belajar dan mencapai hasil yang lebih baik.

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

1. Meningkatkan minat siswa: Komputer dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Melalui penggunaan aplikasi atau perangkat lunak pembelajaran yang menarik, siswa dapat terlibat dalam cerita interaktif, menyanyikan lagu-lagu pembelajaran, mengenali rasa melalui simulasi, mendengarkan dongeng nusantara secara digital, bermain peran dalam permainan edukatif, dan mengikuti aktivitas pembelajaran di luar ruangan. Minat siswa yang tinggi akan membantu meningkatkan kedisiplinan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Meningkatkan keterlibatan aktif: Komputer memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Melalui penggunaan perangkat lunak pembelajaran yang interaktif, siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan seperti mencampur warna, mewarnai gambar, menggunting dan menempel, dan berkreasi secara digital. Keterlibatan aktif ini membantu siswa untuk fokus dan disiplin dalam menjalankan tugas-tugas pembelajaran.
3. Mendorong pembelajaran inovatif: Komputer memungkinkan siswa untuk mengalami pembelajaran yang inovatif. Melalui penggunaan perangkat lunak pembelajaran yang terbaru, siswa dapat terlibat dalam metode pembelajaran yang lebih baru seperti takrir (pidato), pembaharuan (renewal), atau pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran

inovatif ini dapat meningkatkan kedisiplinan siswa karena mereka tertantang untuk mempelajari hal-hal baru dan mengembangkan kemampuan mereka dalam pembelajaran.

4. Meningkatkan penghargaan dan hukuman: Komputer dapat digunakan untuk menerapkan sistem reward dan punishment yang efektif. Melalui aplikasi atau perangkat lunak pembelajaran, siswa dapat mendapatkan penghargaan atau poin positif ketika mereka mencapai tujuan pembelajaran atau menyelesaikan tugas dengan baik. Di sisi lain, mereka juga dapat mengalami konsekuensi atau hukuman dalam bentuk penurunan poin atau akses terbatas jika tidak mematuhi aturan atau tidak menyelesaikan tugas dengan baik. Sistem reward dan punishment ini dapat membantu meningkatkan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran.

Dalam kesimpulannya, penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang berkaitan erat dengan kedisiplinan siswa dalam berbagai metode pembelajaran seperti metode bercerita, metode bernyanyi, mengecap, dongeng nusantara, bermain peran, outdoor learning, reward dan punishment, takrir, pembaharuan, mencampur warna, mewarnai, menggunting, dan menempel. Komputer dapat meningkatkan minat siswa, mendorong keterlibatan aktif, mendukung pembelajaran inovatif, dan meningkatkan penghargaan dan hukuman dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan komputer dengan baik, siswa dapat mengembangkan kedisiplinan mereka dalam belajar dan mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik.

Manfaat komputer terhadap kedisiplinan siswa yang berkaitan erat dengan efektivitas pembelajaran, efisiensi pembelajaran, otomatisasi program Excel, dan teknologi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Efektivitas pembelajaran: Komputer dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa. Dengan menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif, siswa dapat terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan pemahaman mereka. Misalnya, melalui simulasi atau program pembelajaran yang interaktif, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep yang

mereka pelajari. Ini membantu mereka memperoleh pengetahuan secara lebih efektif dan dengan demikian meningkatkan kedisiplinan dalam pembelajaran.

2. Efisiensi pembelajaran: Komputer juga dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran siswa. Melalui penggunaan perangkat lunak pembelajaran dan platform pembelajaran online, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan cepat dan mudah. Mereka dapat menggunakan fitur pencarian untuk menemukan informasi yang mereka butuhkan, melakukan latihan atau ujian secara online, dan mengelola waktu belajar mereka dengan lebih efisien. Efisiensi ini membantu siswa memanfaatkan waktu mereka dengan baik dan menjaga kedisiplinan dalam mengatur jadwal belajar mereka.
3. Otomatisasi program Excel: Komputer juga dapat membantu siswa dalam otomatisasi tugas-tugas pembelajaran menggunakan program Excel. Melalui penggunaan rumus, fungsi, dan format Excel, siswa dapat mempermudah dan mempercepat proses pengolahan data, penghitungan matematika, analisis statistik, dan presentasi hasil. Otomatisasi program Excel ini membantu siswa untuk bekerja dengan lebih efisien dan menghemat waktu dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat menjadi lebih tertib dan disiplin dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka.
4. Teknologi pembelajaran: Komputer adalah bagian integral dari teknologi pembelajaran. Melalui penggunaan berbagai perangkat lunak, aplikasi, dan platform pembelajaran online, siswa dapat mengakses sumber daya pembelajaran yang beragam dan menarik. Teknologi pembelajaran ini bisa berupa video pembelajaran, e-book, simulasi, permainan edukatif, dan masih banyak lagi. Dengan menggunakan teknologi pembelajaran ini, siswa dapat belajar dengan cara yang menarik dan interaktif, meningkatkan keterlibatan dan kedisiplinan mereka dalam pembelajaran.

Dalam kesimpulannya, penggunaan komputer dalam pembelajaran memberikan manfaat yang berkaitan erat dengan kedisiplinan siswa dalam hal efektivitas pembelajaran, efisiensi pembelajaran, otomatisasi program Excel, dan penggunaan teknologi pembelajaran. Komputer membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif, meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan menyediakan akses cepat ke materi pembelajaran, memungkinkan otomatisasi tugas-tugas menggunakan program Excel, dan memanfaatkan teknologi pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih

menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan komputer dengan baik, siswa dapat mengembangkan kedisiplinan mereka dalam belajar dan mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik.

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

1. Pembelajaran berbasis masalah dan proyek: Komputer dapat membantu meningkatkan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran berbasis masalah dan proyek. Melalui penggunaan komputer, siswa dapat melakukan penelitian, mengumpulkan data, dan menganalisis informasi yang diperlukan dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan proyek. Komputer juga memungkinkan siswa untuk menjalankan simulasi atau eksperimen yang relevan dengan masalah atau proyek yang mereka hadapi. Dalam proses ini, siswa perlu memiliki kedisiplinan untuk mengorganisir waktu dan sumber daya, serta mengikuti langkah-langkah yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas.
2. Pendidikan dan kewirausahaan: Komputer dapat membantu siswa dalam mempelajari aspek-aspek pendidikan dan kewirausahaan. Dengan menggunakan komputer, siswa dapat mengakses sumber informasi yang luas, seperti e-book, materi pembelajaran online, dan video edukatif. Mereka juga dapat menggunakan perangkat lunak khusus untuk mengembangkan keterampilan kewirausahaan, seperti perencanaan bisnis, analisis pasar, manajemen keuangan, dan pemasaran. Komputer juga memungkinkan siswa untuk mempraktikkan keterampilan ini melalui simulasi atau permainan yang berfokus pada kewirausahaan. Dalam proses ini, siswa perlu memiliki kedisiplinan untuk mengatur waktu, fokus, dan mengikuti langkah-langkah yang diperlukan dalam mempelajari dan mengembangkan keterampilan kewirausahaan.
3. Pembelajaran pemasaran, administrasi lembaga, promosi, dan publikasi: Komputer juga dapat membantu meningkatkan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran pemasaran, administrasi lembaga, promosi, dan publikasi. Melalui penggunaan komputer, siswa dapat mempelajari konsep-konsep dan strategi dalam pemasaran,

administrasi lembaga, promosi, dan publikasi. Mereka dapat menggunakan perangkat lunak khusus untuk membuat materi promosi atau publikasi, mengelola data administrasi, dan mengembangkan strategi pemasaran. Dalam proses ini, siswa perlu memiliki kedisiplinan untuk mengatur waktu, fokus, dan mengikuti langkah-langkah yang diperlukan dalam mempelajari dan mengaplikasikan konsep-konsep ini.

Dalam kesimpulannya, penggunaan komputer dalam pembelajaran memberikan manfaat yang berkaitan erat dengan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran berbasis masalah dan proyek, pendidikan dan kewirausahaan, pembelajaran pemasaran, administrasi lembaga, promosi, dan publikasi. Komputer membantu siswa dalam mengakses informasi, melakukan penelitian, menganalisis data, dan mengaplikasikan konsep-konsep yang relevan dengan topik pembelajaran. Dalam proses ini, siswa perlu memiliki kedisiplinan untuk mengatur waktu, fokus, dan mengikuti langkah-langkah yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Dengan memanfaatkan komputer dengan baik, siswa dapat mengembangkan kedisiplinan mereka dalam belajar dan mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik.

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

1. Kemampuan berbicara: Komputer dapat membantu meningkatkan kedisiplinan siswa dalam kemampuan berbicara. Dengan menggunakan aplikasi atau program komputer yang dirancang khusus untuk melatih kemampuan berbicara, siswa dapat berlatih berbicara secara mandiri atau dalam kelompok. Misalnya, melalui rekaman suara atau video, siswa dapat merekam dan memperdengarkan pidato, presentasi, atau percakapan mereka sendiri. Kemudian, mereka dapat mengkritik dan memperbaiki kemampuan berbicara mereka dengan mendengarkan rekaman tersebut. Dalam proses ini, siswa perlu memiliki kedisiplinan untuk meluangkan waktu dan melaksanakan latihan secara konsisten.
2. Kemampuan berhitung: Komputer juga dapat membantu meningkatkan kedisiplinan siswa dalam kemampuan berhitung. Dengan menggunakan perangkat lunak

matematika atau aplikasi pembelajaran matematika, siswa dapat berlatih menghitung, memecahkan masalah matematika, dan melatih keterampilan berhitung lainnya. Komputer dapat memberikan latihan yang beragam dan interaktif, yang membantu siswa tetap terlibat dan disiplin dalam mempelajari konsep-konsep matematika. Dalam proses ini, siswa perlu memiliki kedisiplinan untuk meluangkan waktu, fokus, dan mengikuti langkah-langkah yang diperlukan dalam menyelesaikan latihan matematika.

3. Harapan mendapatkan penilaian yang baik: Komputer juga dapat membantu meningkatkan kedisiplinan siswa dalam harapan mendapatkan penilaian yang baik. Melalui penggunaan program komputer seperti aplikasi pengolahan kata atau lembar kerja elektronik, siswa dapat menghasilkan pekerjaan yang lebih rapi, terstruktur, dan profesional. Mereka dapat menggunakan fitur-fitur seperti pengetikan yang cepat, pengecekan ejaan dan tata bahasa, serta pengaturan format yang teratur untuk menghasilkan pekerjaan yang lebih berkualitas. Dalam proses ini, siswa perlu memiliki kedisiplinan untuk meluangkan waktu dan usaha untuk menghasilkan pekerjaan yang baik.

Dalam kesimpulannya, penggunaan komputer dalam pembelajaran memberikan manfaat yang berkaitan erat dengan kedisiplinan siswa dalam kemampuan berbicara dan berhitung, serta harapan mendapatkan penilaian yang baik. Komputer membantu siswa dalam melatih kemampuan berbicara melalui aplikasi atau program yang dirancang khusus, serta melatih kemampuan berhitung melalui perangkat lunak matematika. Komputer juga membantu siswa dalam menghasilkan pekerjaan yang lebih berkualitas dan profesional melalui aplikasi pengolahan kata atau lembar kerja elektronik. Dalam proses ini, siswa perlu memiliki kedisiplinan untuk meluangkan waktu, fokus, dan mengikuti langkah-langkah yang diperlukan dalam mencapai kemajuan dan menghasilkan pekerjaan yang baik. Dengan memanfaatkan komputer dengan baik, siswa dapat mengembangkan kedisiplinan mereka dalam belajar dan meningkatkan kesempatan untuk mendapatkan penilaian yang baik.

Kesimpulan

Kesimpulan dari manfaat aplikasi komputer terhadap motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan keterlibatan siswa: Aplikasi komputer yang interaktif dan menarik dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur seperti permainan, animasi, dan tantangan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Hal ini dapat memotivasi mereka untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan secara positif mempengaruhi motivasi mereka.
2. Pemberian umpan balik yang instan: Aplikasi komputer dapat memberikan umpan balik yang instan kepada siswa. Melalui fitur-fitur seperti penilaian otomatis atau peninjauan jawaban, siswa dapat segera mengetahui hasil dan prestasi mereka. Umpan balik ini dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka dapat melihat kemajuan mereka secara langsung dan merasa dihargai atas usaha yang mereka lakukan.
3. Memfasilitasi pembelajaran mandiri: Aplikasi komputer dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri. Mereka dapat mengakses materi pembelajaran, latihan, dan sumber daya lainnya dengan bebas melalui aplikasi tersebut. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengatur belajar mereka sendiri, menyesuaikan kecepatan dan tingkat kesulitan, dan memilih topik yang mereka minati. Dengan adanya kendali atas proses pembelajaran mereka sendiri, siswa dapat merasa lebih termotivasi untuk belajar.
4. Menyediakan akses ke sumber daya yang beragam: Aplikasi komputer dapat memberikan akses yang mudah dan cepat ke berbagai sumber daya pembelajaran. Siswa dapat mengakses e-book, video pembelajaran, simulasi, dan banyak lagi melalui aplikasi tersebut. Ini membuka peluang untuk memperluas pengetahuan siswa dan memperkaya pengalaman pembelajaran mereka. Dengan adanya akses yang mudah, siswa dapat merasa termotivasi untuk menjelajahi materi pembelajaran dengan lebih luas.

Dalam kesimpulannya, aplikasi komputer dapat memberikan manfaat yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Dengan fitur-fitur interaktif, umpan balik instan, dan akses ke sumber daya yang beragam, aplikasi komputer dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pembelajaran mandiri, dan memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk belajar. Dengan memanfaatkan aplikasi komputer dengan baik, pendidik dapat memperkuat motivasi belajar siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih positif dan efektif.

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 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. 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.