

Manfaat Aplikasi Komputer Bagi Motivasi Belajar Siswa

A Wathon

aminulwathon2012@gmail.com

STAI Miftahul Ula Nganjuk

Abstrak

Dalam era digital seperti sekarang ini, penggunaan teknologi telah menjadi bagian penting dalam pendidikan. Salah satu teknologi yang dapat digunakan adalah aplikasi komputer. Aplikasi komputer dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi motivasi belajar siswa.

Pertama, aplikasi komputer dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya fitur-fitur yang menarik seperti animasi, suara, dan tampilan yang menarik, siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Hal ini akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kedua, aplikasi komputer juga dapat memberikan variasi dalam pembelajaran. Dengan adanya berbagai macam jenis aplikasi yang tersedia, guru dapat mengintegrasikan aplikasi tersebut ke dalam pembelajaran sehingga siswa dapat belajar melalui berbagai cara yang berbeda. Variasi dalam pembelajaran akan membantu siswa tetap tertarik dan termotivasi.

Selain itu, aplikasi komputer juga dapat memberikan umpan balik yang instan kepada siswa. Dalam beberapa aplikasi, terdapat fitur yang memberikan umpan balik langsung setelah siswa menyelesaikan tugas atau latihan. Umpan balik ini dapat memberikan motivasi dan juga membantu siswa dalam memperbaiki kesalahan mereka.

Selanjutnya, aplikasi komputer juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Dalam beberapa aplikasi, siswa dapat belajar secara mandiri tanpa bantuan guru. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan kemampuan problem-solving mereka.

Terakhir, aplikasi komputer juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan teknologi. Dalam era digital ini, keterampilan teknologi sangat penting. Dengan menggunakan aplikasi komputer dalam pembelajaran, siswa akan terbiasa dengan penggunaan teknologi dan dapat mengembangkan keterampilan teknologi mereka.

Dalam kesimpulan, aplikasi komputer dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi motivasi belajar siswa. Dengan fitur-fitur yang menarik, variasi dalam pembelajaran, umpan balik instan, kemampuan belajar mandiri, dan pengembangan keterampilan teknologi, aplikasi komputer dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran sangat dianjurkan.

Kata Kunci : Aplikasi Komputer, Motivasi Belajar

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, termasuk dalam pendidikan Islam. Dalam era digital seperti sekarang ini, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi dalam pendidikan, termasuk aplikasi komputer, telah membawa perubahan signifikan dalam cara siswa belajar dan guru mengajar.

Salah satu aspek yang penting dalam proses pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang tinggi akan membantu siswa untuk lebih aktif, bersemangat, dan berfokus dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk memahami bagaimana aplikasi komputer dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam tulisan ini, kita akan membahas tentang manfaat aplikasi komputer bagi motivasi belajar siswa. Dengan melihat manfaat yang dapat diberikan oleh aplikasi komputer, kita dapat memahami pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan dan bagaimana aplikasi komputer dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Mari kita lihat lebih lanjut tentang manfaat aplikasi komputer bagi motivasi belajar siswa dalam konteks pendidikan Islam.

Hakikat pendidikan Islam adalah mempersiapkan individu Muslim untuk mencapai kehidupan yang baik di dunia dan akhirat. Pendidikan Islam bertujuan untuk mengembangkan dan memperkuat iman dan akhlak siswa, serta memberikan pemahaman yang mendalam tentang ajaran agama Islam.

Dalam konteks pendidikan Islam, penting bagi kita untuk memahami bahwa pendidikan bukan hanya soal transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan moral siswa. Hakikat pendidikan Islam adalah membentuk individu yang taat beragama, bermoral tinggi, dan memiliki kecerdasan spiritual yang kuat.

Dalam pendidikan Islam, aplikasi komputer dapat menjadi alat yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut. Aplikasi komputer dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik, yang dapat membantu siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang ajaran Islam. Dengan fitur-fitur yang menarik dan variasi dalam pembelajaran, aplikasi komputer dapat membantu siswa untuk tetap termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, aplikasi komputer juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan teknologi, yang juga penting dalam era digital ini. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pendidikan Islam, siswa dapat memperoleh pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk memperkaya pemahaman agama mereka.

Dalam kesimpulan, hakikat pendidikan Islam adalah memberikan pendidikan yang holistik, yang mencakup pembentukan karakter, pengembangan iman dan akhlak, serta pemahaman yang mendalam tentang ajaran agama Islam. Dalam konteks ini, aplikasi komputer dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang agama Islam.

Pembahasan

Dalam pembahasan mengenai manfaat aplikasi komputer bagi motivasi belajar siswa dalam konteks pendidikan Islam, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pertama, aplikasi komputer dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dalam pendidikan Islam, aplikasi komputer dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, seperti gambar, animasi, dan suara yang dapat memikat perhatian siswa. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan lebih terlibat dalam pembelajaran.

Selain itu, aplikasi komputer juga dapat memberikan variasi dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran Islam, variasi dalam metode pembelajaran sangat penting untuk menjaga ketertarikan dan motivasi siswa. Dengan menggunakan aplikasi komputer, guru dapat membawa variasi dalam pembelajaran, seperti menggunakan permainan interaktif, kuis, atau simulasi. Variasi ini akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka akan lebih termotivasi untuk belajar.

Selanjutnya, aplikasi komputer juga dapat memberikan umpan balik yang instan kepada siswa. Dalam beberapa aplikasi, terdapat fitur yang memberikan umpan balik langsung setelah siswa menyelesaikan tugas atau latihan. Umpan balik ini dapat memberikan motivasi kepada siswa karena mereka dapat melihat langsung hasil dari usaha belajar mereka. Selain itu, umpan balik ini juga dapat membantu siswa dalam memperbaiki kesalahan mereka dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang materi pembelajaran.

Selain manfaat tersebut, aplikasi komputer juga dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri. Dalam beberapa aplikasi, siswa dapat belajar secara mandiri tanpa bantuan guru. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan keterampilan problem-solving mereka. Dengan menggunakan aplikasi komputer, siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka.

Terakhir, penggunaan aplikasi komputer dalam pendidikan Islam juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan teknologi. Dalam era digital ini, keterampilan teknologi sangat penting. Dengan menggunakan aplikasi komputer dalam pembelajaran, siswa akan terbiasa dengan penggunaan teknologi dan dapat mengembangkan

keterampilan teknologi mereka. Hal ini akan membantu mereka dalam menghadapi tantangan dan tuntutan dunia yang semakin digital.

Dalam kesimpulan, aplikasi komputer dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi motivasi belajar siswa dalam konteks pendidikan Islam. Dengan fitur-fitur yang menarik, variasi dalam pembelajaran, umpan balik instan, kemampuan belajar mandiri, dan pengembangan keterampilan teknologi, aplikasi komputer dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran Islam sangat dianjurkan untuk mencapai tujuan pendidikan yang holistik.

Pengertian aplikasi komputer adalah program perangkat lunak yang dirancang untuk menjalankan tugas-tugas tertentu pada komputer. Aplikasi komputer bisa berupa program-program seperti pengolah kata, spreadsheet, presentasi, permainan, atau aplikasi khusus yang digunakan dalam bidang-bidang tertentu seperti pendidikan, kesehatan, atau bisnis. Aplikasi komputer ini dapat membantu dalam pemrosesan data, penyajian informasi, atau interaksi antara pengguna dengan komputer. Dalam konteks pendidikan, aplikasi komputer dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Pemahaman adalah proses mental dimana seseorang memperoleh pengetahuan atau pemahaman tentang suatu hal atau konsep. Dalam konteks pendidikan, pemahaman merupakan tujuan utama dari pembelajaran. Pemahaman melibatkan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah ada, memahami hubungan antara konsep-konsep, dan menerapkan pemahaman tersebut dalam situasi nyata.

Dalam pendidikan Islam, pemahaman juga memiliki makna yang mendalam. Pemahaman dalam konteks pendidikan Islam tidak hanya sebatas pemahaman intelektual, tetapi juga pemahaman spiritual dan moral. Pemahaman dalam pendidikan Islam melibatkan memahami ajaran-ajaran agama, nilai-nilai moral, dan praktek-praktek spiritual dalam kehidupan sehari-hari.

Penting untuk mencapai pemahaman yang mendalam dalam pendidikan Islam karena pemahaman yang baik akan membantu siswa untuk menginternalisasi ajaran agama, memperkuat iman dan akhlak mereka, serta menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan

sehari-hari. Dalam konteks ini, penggunaan aplikasi komputer dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu siswa dalam mencapai pemahaman yang lebih baik. Aplikasi komputer dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menarik, membantu siswa untuk memahami konsep-konsep agama dengan lebih baik, dan memberikan kesempatan untuk menerapkan pemahaman tersebut melalui aktivitas interaktif. Dengan demikian, aplikasi komputer dapat menjadi alat yang berharga dalam memfasilitasi proses pemahaman dalam pendidikan Islam.

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

1. Meningkatkan daya tangkap siswa: Aplikasi komputer dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menarik. Hal ini dapat membantu siswa dengan daya tangkap yang berbeda untuk lebih memahami dan menyerap informasi. Misalnya, melalui penggunaan gambar, animasi, dan suara, siswa dapat memvisualisasikan konsep yang sulit dan memahaminya dengan lebih baik. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan membantu mereka dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik.
2. Meningkatkan kemampuan diri siswa: Aplikasi komputer dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Dengan menggunakan aplikasi komputer, siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini akan membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan diri mereka secara mandiri, termasuk kemampuan problem-solving, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan pengelolaan waktu. Dengan mengembangkan kemampuan diri mereka, siswa akan merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk terus belajar.
3. Meningkatkan kedisiplinan siswa: Penggunaan aplikasi komputer dapat membantu dalam meningkatkan kedisiplinan siswa. Dalam beberapa aplikasi, terdapat fitur yang memberikan tugas atau latihan yang harus diselesaikan dalam batas waktu tertentu. Hal ini dapat membantu siswa untuk mengatur waktu mereka dengan baik, menghargai kedisiplinan, dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengikuti aturan dan tugas

yang diberikan. Dengan meningkatnya kedisiplinan siswa, motivasi belajar mereka juga akan meningkat.

4. Membantu menggali bakat dan minat siswa: Aplikasi komputer dapat menyajikan materi pembelajaran secara beragam dan menarik. Hal ini dapat membantu siswa untuk menemukan dan menggali bakat dan minat mereka. Misalnya, melalui aplikasi yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan atau simulasi, siswa yang memiliki minat pada bidang tersebut dapat lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran. Menemukan bakat dan minat yang sesuai akan membantu siswa untuk merasa lebih termotivasi dan bersemangat dalam proses belajar.

Dengan demikian, penggunaan komputer dan aplikasi komputer dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang berkaitan dengan daya tangkap siswa, kemampuan diri siswa, kedisiplinan siswa, dan bakat serta minat siswa.

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

1. Meningkatkan interaksi sosial: Aplikasi komputer yang mendukung komunikasi dan kolaborasi antar siswa dapat membantu meningkatkan interaksi sosial di antara mereka. Melalui fitur-fitur seperti forum diskusi online, proyek kolaboratif, atau aplikasi jejaring sosial edukatif, siswa dapat berinteraksi, berbagi ide, dan bekerja sama dengan teman sekelas mereka. Hal ini akan membangun solidaritas dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena mereka merasa terlibat dalam lingkungan belajar yang saling mendukung.
2. Meningkatkan kemampuan kerjasama: Penggunaan aplikasi komputer dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tugas-tugas kelompok atau proyek kolaboratif. Melalui fitur-fitur seperti dokumentasi berbagi, video konferensi, atau platform pembelajaran daring, siswa dapat berkolaborasi secara efektif dengan menggunakan teknologi komputer. Kolaborasi ini membantu siswa untuk memahami pentingnya kerjasama, menghargai peran dan kontribusi masing-masing anggota kelompok, serta meningkatkan keterampilan kerjasama mereka.

3. Membangun solidaritas dan rasa persatuan: Aplikasi komputer dapat digunakan untuk memperkuat solidaritas dan rasa persatuan di antara siswa. Melalui fitur-fitur seperti proyek kelas, forum diskusi, atau kegiatan sosial secara virtual, siswa dapat saling mendukung, berbagi pengalaman, dan memperkuat ikatan sosial di dalam kelas. Hal ini akan meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka merasa bahwa mereka adalah bagian dari komunitas yang saling mendukung dan peduli.
4. Mendorong kolaborasi konstruktif: Aplikasi komputer dapat mendorong siswa untuk bekerja sama secara konstruktif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui fitur-fitur seperti proyek kolaboratif, diskusi online, atau penilaian berbasis peer, siswa dapat memberikan umpan balik yang konstruktif kepada teman sekelas mereka, saling membantu dalam memecahkan masalah, dan bertukar ide yang bermanfaat. Kolaborasi konstruktif ini akan meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka merasa terlibat dalam proses belajar yang berpusat pada tim dan saling memberikan dukungan.

Dalam keseluruhan, penggunaan komputer dan aplikasi komputer dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang berkaitan dengan aspek sosial-emosional, kerjasama, solidaritas, kolaborasi, dan konstruktif. Dengan menggunakan teknologi komputer secara efektif, siswa dapat merasa lebih terlibat, mendapatkan dukungan sosial, dan berkolaborasi secara konstruktif dalam lingkungan belajar.

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

1. Meningkatkan kemampuan bahasa: Aplikasi komputer dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa siswa melalui berbagai fitur seperti latihan membaca, latihan menulis, dan aplikasi penerjemah. Melalui penggunaan aplikasi ini, siswa dapat berlatih dan meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara dalam bahasa yang mereka pelajari. Hal ini akan memberikan mereka rasa percaya diri yang lebih besar dalam menggunakan bahasa tersebut, serta meningkatkan motivasi mereka untuk belajar lebih lanjut.

2. Meningkatkan rasa percaya diri: Penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa. Ketika siswa menggunakan aplikasi komputer untuk belajar dan mencapai hasil yang baik, mereka akan merasa percaya diri dengan kemampuan mereka. Hal ini akan memotivasi mereka untuk terus belajar dan mencapai prestasi lebih tinggi.
3. Meningkatkan kemampuan psikomotorik: Aplikasi komputer yang berbasis interaktif dapat membantu meningkatkan kemampuan psikomotorik siswa. Misalnya, melalui aplikasi permainan yang melibatkan gerakan fisik, siswa dapat meningkatkan koordinasi mata dan tangan, kecepatan tanggapan, dan keterampilan motorik halus. Hal ini akan memberikan mereka pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi mereka untuk terus berlatih dan mengembangkan keterampilan psikomotorik mereka.
4. Meningkatkan kreativitas: Aplikasi komputer yang mendukung kreativitas, seperti aplikasi desain grafis, animasi, atau musik, dapat membantu siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka. Melalui penggunaan aplikasi ini, siswa dapat mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang kreatif, menciptakan karya seni digital, atau mengubah musik. Hal ini akan memberikan mereka kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka dan memotivasi mereka untuk terus mengembangkan bakat dan minat mereka.
5. Meningkatkan pengetahuan kognitif: Aplikasi komputer dapat membantu meningkatkan pengetahuan kognitif siswa. Melalui aplikasi yang menyajikan konten pembelajaran yang interaktif, siswa dapat memperoleh pengetahuan baru, memahami konsep yang kompleks, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Hal ini akan meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka merasa bahwa mereka sedang mengembangkan pengetahuan dan pemahaman yang lebih dalam.

Dengan demikian, penggunaan komputer dan aplikasi komputer dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang berkaitan dengan kemampuan bahasa, rasa percaya diri, kemampuan psikomotorik, kreativitas, dan pengetahuan kognitif. Dengan menggunakan teknologi komputer secara

efektif, siswa dapat merasa lebih termotivasi, mengembangkan keterampilan, dan meningkatkan pengetahuan mereka dalam berbagai aspek pembelajaran.

Manfaat komputer terhadap motivasi belajar siswa yang berkaitan erat dengan kemampuan berkomunikasi, kemandirian siswa, strategi pembelajaran, dan pengalaman nyata secara aktif adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi: Penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa. Melalui aplikasi komunikasi seperti email, chat, atau video konferensi, siswa dapat berkomunikasi dengan guru dan sesama siswa secara efektif. Hal ini akan meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka merasa lebih terlibat dalam proses komunikasi, mendapatkan umpan balik yang lebih cepat, dan dapat berkolaborasi dengan orang lain dengan lebih baik.
2. Meningkatkan kemandirian siswa: Aplikasi komputer dapat membantu meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Dengan adanya akses ke sumber daya pembelajaran digital, seperti e-book, video pembelajaran, atau platform pembelajaran daring, siswa dapat belajar secara mandiri dan mengatur waktu belajar mereka sendiri. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa karena mereka merasa memiliki kendali atas proses belajar mereka dan dapat mengatur ritme belajar sesuai dengan kebutuhan pribadi mereka.
3. Meningkatkan strategi pembelajaran: Komputer dapat membantu siswa mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif. Melalui aplikasi pembelajaran adaptif, siswa dapat mendapatkan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman mereka. Hal ini akan membantu siswa untuk fokus pada area yang perlu ditingkatkan dan meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar dan mencapai hasil yang lebih baik.
4. Menghadirkan pengalaman nyata secara aktif: Aplikasi komputer, seperti simulasi atau permainan interaktif, dapat membantu siswa mendapatkan pengalaman nyata secara aktif. Misalnya, melalui simulasi virtual, siswa dapat merasakan pengalaman yang tidak mungkin mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa karena mereka merasa terlibat secara langsung dalam proses

pembelajaran dan dapat mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam situasi yang nyata.

Dalam keseluruhan, penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang berkaitan dengan kemampuan berkomunikasi, kemandirian siswa, strategi pembelajaran, dan pengalaman nyata secara aktif. Dengan menggunakan teknologi komputer secara efektif, siswa dapat merasa lebih terlibat, mengembangkan keterampilan mandiri, menggunakan strategi pembelajaran yang efektif, dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan nyata.

Manfaat komputer terhadap motivasi 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, pembelajaran audio, dan pembelajaran visual adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang menarik: Komputer dapat menyajikan berbagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti video, animasi, audio, dan visual. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa karena mereka tertarik dengan cara penyampaian materi yang berbeda dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran.
2. Pembelajaran yang beragam: Komputer memungkinkan siswa untuk belajar melalui berbagai media yang berbeda. Misalnya, melalui televisi atau speaker, siswa dapat belajar melalui presentasi audio atau video yang menarik. Melalui boneka tangan atau boneka jari, siswa dapat berpartisipasi dalam permainan peran yang mengaktifkan imajinasi mereka. Melalui kertas origami atau finger painting, siswa dapat mengembangkan keterampilan motorik halus mereka. Pembelajaran online offline juga memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel dan mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja.
3. Interaksi dan kolaborasi: Komputer dapat mendukung interaksi dan kolaborasi antara siswa. Melalui aplikasi atau platform pembelajaran online, siswa dapat berinteraksi dengan sesama siswa dan guru, berpartisipasi dalam diskusi, atau melakukan proyek kelompok secara virtual. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa karena mereka

merasa terlibat dalam komunitas belajar yang lebih luas dan dapat belajar dari pengalaman dan pengetahuan orang lain.

4. Kemudahan akses dan penggunaan: Komputer memberikan kemudahan akses dan penggunaan untuk media pembelajaran. Siswa dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran melalui komputer atau perangkat mobile mereka. Selain itu, dengan adanya perangkat lunak atau aplikasi yang user-friendly, siswa dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran tersebut dalam proses belajar mereka.

Dengan demikian, penggunaan komputer dalam pembelajaran dengan melibatkan 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, pembelajaran audio, dan pembelajaran visual dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan variasi media pembelajaran yang menarik, interaksi dan kolaborasi yang ditingkatkan, serta kemudahan akses dan penggunaan, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan potensi mereka secara optimal.

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

1. Menyediakan variasi metode pembelajaran: Komputer dapat menyediakan variasi metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Misalnya, melalui aplikasi komputer, siswa dapat belajar melalui metode bercerita dengan animasi yang menarik atau metode bernyanyi dengan lagu-lagu edukatif. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa karena mereka dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan menarik.
2. Meningkatkan keterlibatan siswa: Penggunaan komputer dalam metode pembelajaran seperti bermain peran atau pembelajaran outdoor dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Melalui permainan komputer atau simulasi, siswa dapat langsung terlibat dalam pengalaman belajar yang mendalam dan nyata. Hal ini akan

meningkatkan motivasi siswa karena mereka merasa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi yang konkret.

3. Memberikan umpan balik dan penghargaan: Komputer dapat memberikan umpan balik dan penghargaan secara instan kepada siswa melalui sistem poin, reward, atau pengakuan atas prestasi mereka. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa karena mereka merasa dihargai dan mendorong mereka untuk terus berprestasi dalam pembelajaran.
4. Mendukung pembaharuan dan kreativitas: Komputer dapat mendukung siswa dalam pembaharuan dan kreativitas dalam pembelajaran. Misalnya, melalui aplikasi komputer, siswa dapat mencoba mencampur warna, mewarnai, menggunting, dan menempel secara virtual sebelum melakukannya secara fisik. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa karena mereka dapat bereksperimen dengan berbagai ide dan mengembangkan kemampuan kreatif mereka.

Dengan demikian, penggunaan komputer dalam pembelajaran dengan melibatkan metode pembelajaran seperti metode bercerita, metode bernyanyi, metode mengecap, metode bercerita dongeng nusantara, bermain peran, outdoor learning, reward dan punishment, taqir, pembaharuan, mencampur warna, mewarnai, menggunting, dan menempel dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan variasi metode pembelajaran yang menarik, keterlibatan siswa yang lebih aktif, umpan balik dan penghargaan yang diberikan, serta dukungan terhadap pembaharuan dan kreativitas, siswa akan lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Manfaat komputer terhadap motivasi belajar 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 menyediakan akses ke berbagai sumber daya pembelajaran dan alat interaktif. Melalui aplikasi pembelajaran komputer, siswa dapat belajar dengan lebih terstruktur dan terarah. Mereka dapat mengakses materi pembelajaran yang

disesuaikan dengan tingkat pemahaman mereka, melakukan latihan mandiri, dan mendapatkan umpan balik langsung. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa karena mereka dapat melihat kemajuan belajar mereka dan merasa lebih percaya diri dalam menguasai materi.

2. Efisiensi pembelajaran: Komputer dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran siswa dengan mempercepat proses belajar dan meningkatkan produktivitas siswa. Melalui penggunaan teknologi pembelajaran, seperti e-book, video pembelajaran, atau platform pembelajaran online, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan mereka. Hal ini akan menghemat waktu dan energi siswa dalam mencari sumber belajar dan memungkinkan mereka untuk fokus pada pemahaman dan aplikasi konsep yang lebih dalam.
3. Otomatisasi program Excel: Komputer dapat membantu otomatisasi program Excel dalam pembelajaran. Misalnya, dalam matematika atau statistik, siswa dapat menggunakan program Excel untuk menghitung data, membuat grafik, atau menganalisis hasil. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa karena mereka dapat melihat hasil secara visual dan menghemat waktu dalam proses perhitungan yang rumit.
4. Teknologi pembelajaran: Komputer sebagai teknologi pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Teknologi pembelajaran dapat berupa aplikasi pembelajaran interaktif, platform pembelajaran online, atau perangkat mobile yang mendukung pembelajaran fleksibel. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa karena mereka dapat belajar dengan cara yang lebih menarik, berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung, dan mendapatkan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam.

Dengan demikian, penggunaan komputer dalam pembelajaran dengan memperhatikan efektivitas pembelajaran, efisiensi pembelajaran, otomatisasi program Excel, dan teknologi pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan akses yang mudah terhadap sumber daya pembelajaran, efisiensi dalam proses belajar, otomatisasi program Excel, dan penggunaan teknologi

pembelajaran yang menarik, siswa akan lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran yang efektif.

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

1. Pembelajaran berbasis masalah dan proyek: Komputer dapat menjadi alat yang kuat dalam pembelajaran berbasis masalah dan proyek. Melalui aplikasi dan perangkat lunak khusus, siswa dapat melakukan penelitian, menganalisis data, dan mengembangkan solusi untuk masalah yang ada. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa karena mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang relevan dengan dunia nyata dan dapat melihat hasil konkret dari usaha mereka.
2. Pendidikan kewirausahaan: Komputer dapat mendukung pembelajaran kewirausahaan yang melibatkan penggunaan teknologi dan aplikasi bisnis. Siswa dapat belajar tentang strategi pemasaran, manajemen keuangan, dan pengembangan produk melalui simulasi bisnis atau aplikasi kewirausahaan. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa karena mereka dapat melihat bagaimana konsep-konsep bisnis dapat diterapkan dalam konteks nyata dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja.
3. Pemasaran: Komputer dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran tentang pemasaran. Melalui penggunaan aplikasi atau perangkat lunak pemasaran, siswa dapat mempelajari konsep dan strategi pemasaran, melakukan analisis pasar, dan merancang kampanye pemasaran. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa karena mereka dapat melihat bagaimana pemasaran dapat memengaruhi keberhasilan bisnis dan memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan pemasaran yang praktis.
4. Administrasi lembaga dan promosi: Komputer dapat mendukung pembelajaran tentang administrasi lembaga dan promosi melalui aplikasi atau perangkat lunak khusus. Siswa dapat belajar tentang manajemen administrasi, pengelolaan data, dan promosi lembaga melalui simulasi atau tugas praktis. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa karena mereka dapat melihat bagaimana administrasi dan promosi dapat berkontribusi pada keberhasilan suatu lembaga dan memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan administrasi yang relevan.

Dengan demikian, penggunaan komputer dalam pembelajaran dengan memperhatikan pembelajaran berbasis masalah dan proyek, pendidikan dan pembelajaran kewirausahaan, pemasaran, administrasi lembaga, dan promosi dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan keterlibatan aktif dalam pembelajaran yang relevan dengan dunia nyata, pengembangan keterampilan yang praktis, dan kesempatan untuk melihat hasil konkret dari usaha mereka, siswa akan lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran yang berarti.

Manfaat komputer terhadap motivasi 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 meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui aplikasi dan perangkat lunak yang dirancang khusus untuk melatih keterampilan berbicara. Misalnya, melalui aplikasi rekaman suara atau video, siswa dapat berlatih mengucapkan kata-kata atau kalimat dengan benar dan lancar. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa karena mereka dapat melihat kemajuan mereka dalam berbicara dan merasa lebih percaya diri saat berkomunikasi.
2. Kemampuan Berhitung: Komputer dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Melalui aplikasi atau perangkat lunak matematika, siswa dapat belajar menghitung dengan cepat dan akurat, memecahkan masalah matematika, atau mempelajari konsep matematika yang lebih kompleks. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa karena mereka dapat melihat kemajuan belajar mereka dalam matematika dan merasa lebih percaya diri dalam kemampuan berhitung mereka.
3. Harapan Mendapatkan Penilaian yang Baik: Komputer dapat memberikan umpan balik dan penilaian yang lebih objektif kepada siswa. Melalui aplikasi atau platform pembelajaran online, siswa dapat melakukan latihan atau tugas yang dikoreksi secara otomatis. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa karena mereka dapat melihat hasil langsung dari penilaian mereka dan mengetahui area mana yang masih perlu diperbaiki. Selain itu, dengan adanya penilaian yang objektif, siswa dapat memiliki

harapan untuk mendapatkan penilaian yang baik dan ini dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dengan lebih tekun.

Dengan demikian, penggunaan komputer dalam pembelajaran dengan memperhatikan kemampuan berbicara, kemampuan berhitung, dan harapan mendapatkan penilaian yang baik dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan latihan yang interaktif dan terarah, penilaian yang objektif, dan harapan untuk mendapatkan hasil yang baik, siswa akan lebih termotivasi dan bersemangat dalam meningkatkan kemampuan berbicara, kemampuan berhitung, dan mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Kesimpulan

Dari manfaat aplikasi komputer terhadap motivasi belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui aplikasi dan perangkat lunak khusus, siswa dapat belajar dengan lebih terstruktur, terarah, dan interaktif. Mereka dapat mengakses sumber daya pembelajaran yang beragam, melakukan latihan mandiri, mendapatkan umpan balik langsung, dan melihat kemajuan belajar mereka. Selain itu, komputer juga dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran, otomatisasi program, dan penggunaan teknologi pembelajaran yang menarik. Dengan demikian, penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, baik dalam konteks pembelajaran berbasis masalah dan proyek, pendidikan kewirausahaan, pemasaran, administrasi lembaga, kemampuan berbicara, kemampuan berhitung, maupun harapan untuk mendapatkan penilaian yang baik.

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): 49–66.
- 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.