

# **Peran Aplikasi Komputer Terhadap Pengembangan Toko Online Sebagai Bahan Pembelajaran Wirausaha**

**A Wathon**

[aminulwathon2012@gmail.com](mailto:aminulwathon2012@gmail.com)

STAI Miftahul Ula Nganjuk

## **Abstrak**

Sebagai seorang pendidik dalam bidang pendidikan Islam, saya melihat bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan hal yang penting dan relevan untuk mengembangkan keterampilan wirausaha pada anak-anak. Salah satu bentuk teknologi yang dapat digunakan adalah aplikasi komputer untuk mengembangkan toko online sebagai bahan pembelajaran wirausaha.

Penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran wirausaha memiliki beberapa peran yang signifikan. Pertama, aplikasi komputer dapat memberikan pengalaman praktis kepada anak-anak dalam mengelola toko online. Mereka dapat belajar tentang bagaimana memilih produk, mengatur stok, mengelola keuangan, dan berinteraksi dengan pelanggan melalui aplikasi tersebut. Hal ini akan membantu mereka memahami secara langsung bagaimana menjalankan bisnis secara online.

Kedua, aplikasi komputer juga dapat memberikan simulasi situasi bisnis yang nyata. Anak-anak dapat mempelajari tentang persaingan pasar, strategi pemasaran, dan analisis keuntungan melalui simulasi yang disediakan oleh aplikasi tersebut. Dengan demikian, mereka dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dunia bisnis dan meningkatkan keterampilan wirausaha mereka.

Selain itu, penggunaan aplikasi komputer juga dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan teknologi yang diperlukan dalam bisnis online. Mereka akan belajar tentang penggunaan aplikasi, pengelolaan website, dan pemasaran melalui media sosial. Hal ini akan memberikan mereka keunggulan kompetitif di era digital saat ini.

Namun, sebagai pendidik, saya juga perlu memastikan bahwa penggunaan aplikasi komputer sebagai bahan pembelajaran wirausaha tetap sesuai dengan nilai-nilai Islam. Saya harus memastikan bahwa anak-anak memahami pentingnya etika bisnis, tanggung jawab sosial, dan keadilan dalam menjalankan bisnis mereka.

Dalam kesimpulannya, penggunaan aplikasi komputer untuk mengembangkan toko online sebagai bahan pembelajaran wirausaha memiliki peran yang penting dalam mengembangkan keterampilan wirausaha pada anak-anak. Aplikasi komputer dapat memberikan pengalaman praktis, simulasi situasi bisnis, dan keterampilan teknologi yang diperlukan dalam bisnis online. Namun, penting bagi pendidik untuk memastikan bahwa penggunaan aplikasi tersebut tetap sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Kata Kunci : Aplikasi Komputer, Toko Online, Wirausaha

## **Pendahuluan**

Dalam menghadapi perkembangan zaman yang semakin maju dan digital, pendidikan Islam perlu terus beradaptasi dengan teknologi yang ada. Salah satu teknologi yang memiliki potensi besar dalam pembelajaran adalah aplikasi komputer. Aplikasi komputer dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan keterampilan wirausaha pada anak-anak, terutama dalam konteks pengembangan toko online.

Dalam pendahuluan ini, kita akan membahas peran aplikasi komputer dalam pengembangan toko online sebagai bahan pembelajaran wirausaha. Penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran wirausaha memiliki potensi yang besar untuk memberikan pengalaman praktis, simulasi situasi bisnis, dan keterampilan teknologi kepada anak-anak.

Namun, sebagai pendidik, kita juga perlu memastikan bahwa penggunaan aplikasi komputer tersebut tetap sejalan dengan nilai-nilai Islam. Etika bisnis, tanggung jawab sosial, dan keadilan harus tetap menjadi fokus dalam mengembangkan keterampilan wirausaha pada anak-anak.

Dalam penelitian ini, kita akan mengeksplorasi lebih lanjut tentang peran aplikasi komputer dalam pengembangan toko online sebagai bahan pembelajaran wirausaha. Kita akan melihat bagaimana aplikasi komputer dapat memberikan pengalaman praktis kepada anak-anak, simulasi situasi bisnis yang nyata, serta keterampilan teknologi yang diperlukan dalam bisnis online.

Selain itu, kita juga akan membahas bagaimana penggunaan aplikasi komputer tersebut dapat diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam, sehingga pendidikan wirausaha yang diberikan kepada anak-anak tetap sesuai dengan ajaran agama Islam.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang peran aplikasi komputer dalam pengembangan toko online sebagai bahan pembelajaran wirausaha. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat yang nyata bagi pengembangan pendidikan Islam dan pembelajaran wirausaha pada anak-anak.

Hakikat dari penggunaan aplikasi komputer dalam pengembangan toko online sebagai bahan pembelajaran wirausaha adalah memberikan pengalaman nyata kepada anak-anak dalam menjalankan bisnis secara online. Aplikasi komputer memberikan mereka kesempatan untuk belajar secara praktis tentang aspek-aspek penting. Hakikat dari penggunaan aplikasi komputer dalam pengembangan toko online sebagai bahan pembelajaran wirausaha adalah memberikan pengalaman nyata kepada anak-anak dalam menjalankan bisnis secara online. Aplikasi komputer memberikan mereka kesempatan untuk belajar secara praktis tentang aspek-aspek penting dalam wirausaha, seperti memilih produk, mengelola stok, mengatur keuangan, dan berinteraksi dengan pelanggan.

Selain itu, penggunaan aplikasi komputer juga memberikan simulasi situasi bisnis yang nyata, di mana anak-anak dapat belajar tentang persaingan pasar, strategi pemasaran, dan analisis keuntungan. Hal ini membantu mereka memahami secara mendalam tentang dunia bisnis dan meningkatkan keterampilan wirausaha mereka.

Selain itu, penggunaan aplikasi komputer juga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan teknologi yang diperlukan dalam bisnis online. Mereka akan belajar tentang penggunaan aplikasi, pengelolaan website, dan pemasaran melalui media sosial. Dengan demikian, mereka akan memiliki keunggulan kompetitif di era digital saat ini.

Namun, penting untuk diingat bahwa hakikat dari penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran wirausaha harus tetap sejalan dengan nilai-nilai Islam. Etika bisnis, tanggung jawab sosial, dan keadilan harus menjadi fokus utama dalam mengembangkan keterampilan wirausaha pada anak-anak. Dengan demikian, penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran wirausaha dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan keterampilan wirausaha yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

## **Pembahasan**

Pembahasan mengenai peran aplikasi komputer dalam pengembangan toko online sebagai bahan pembelajaran wirausaha dapat meliputi beberapa aspek penting. Berikut adalah beberapa hal yang dapat dibahas:

1. **Pengalaman Praktis:** Aplikasi komputer memberikan pengalaman praktis kepada anak-anak dalam menjalankan bisnis online. Mereka dapat belajar tentang proses memilih produk, mengelola stok, mengatur keuangan, dan berinteraksi dengan pelanggan melalui aplikasi tersebut. Pembahasan dapat meliputi contoh-contoh kasus nyata yang dapat dihadapi dalam bisnis online dan bagaimana aplikasi komputer dapat membantu dalam mengatasinya.
2. **Simulasi Situasi Bisnis:** Aplikasi komputer juga dapat memberikan simulasi situasi bisnis yang nyata kepada anak-anak. Mereka dapat belajar tentang persaingan pasar, strategi pemasaran, dan analisis keuntungan melalui simulasi yang disediakan oleh aplikasi tersebut. Pembahasan dapat meliputi contoh-contoh simulasi bisnis yang dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi komputer.
3. **Keterampilan Teknologi:** Penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran wirausaha juga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan teknologi yang diperlukan dalam bisnis online. Mereka akan belajar tentang penggunaan aplikasi, pengelolaan website, dan pemasaran melalui media sosial. Pembahasan dapat meliputi contoh-contoh keterampilan teknologi yang dapat dikembangkan melalui penggunaan aplikasi komputer.

4. Integrasi dengan Nilai-nilai Islam: Penting untuk memastikan bahwa penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran wirausaha tetap sejalan dengan nilai-nilai Islam. Pembahasan dapat meliputi bagaimana etika bisnis, tanggung jawab sosial, dan keadilan dapat diintegrasikan dalam penggunaan aplikasi komputer. Contoh-contoh praktis tentang bagaimana nilai-nilai Islam dapat diterapkan dalam bisnis online juga dapat dibahas.
5. Manfaat dan Tantangan: Pembahasan juga dapat mencakup manfaat dan tantangan yang mungkin dihadapi dalam penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran wirausaha. Manfaatnya termasuk pengalaman praktis, simulasi situasi bisnis yang nyata, dan pengembangan keterampilan teknologi. Sedangkan tantangannya dapat meliputi keterbatasan akses teknologi, kebutuhan pengawasan dan bimbingan, serta pengelolaan waktu yang efektif.

Dalam pembahasan ini, penting untuk memberikan contoh-contoh konkret dan relevan yang dapat memperkuat argumen mengenai peran aplikasi komputer dalam pengembangan toko online sebagai bahan pembelajaran wirausaha. Selain itu, penting juga untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan mudah dipahami agar pembaca dapat memahami konsep dan manfaat penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran wirausaha.

Pengertian dari aplikasi komputer dalam pengembangan toko online sebagai bahan pembelajaran wirausaha adalah penggunaan software atau program komputer yang dirancang khusus untuk membantu anak-anak belajar tentang aspek-aspek bisnis online. Aplikasi komputer ini dapat memberikan pengalaman praktis, simulasi situasi bisnis, dan keterampilan teknologi yang diperlukan dalam menjalankan bisnis online.

Dalam konteks ini, aplikasi komputer dapat berupa platform e-commerce yang memungkinkan anak-anak untuk membuat dan mengelola toko online mereka sendiri. Aplikasi ini biasanya dilengkapi dengan fitur-fitur seperti manajemen stok, pengaturan harga, pemrosesan pembayaran, dan interaksi dengan pelanggan.

Penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran wirausaha memungkinkan anak-anak untuk belajar secara langsung tentang bagaimana menjalankan bisnis online. Mereka

dapat memilih produk, mengatur stok, mengelola keuangan, dan berinteraksi dengan pelanggan melalui aplikasi tersebut. Selain itu, aplikasi komputer juga dapat memberikan simulasi situasi bisnis yang nyata, di mana anak-anak dapat belajar tentang persaingan pasar, strategi pemasaran, dan analisis keuntungan.

Selain itu, penggunaan aplikasi komputer juga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan teknologi yang diperlukan dalam bisnis online. Mereka akan belajar tentang penggunaan aplikasi, pengelolaan website, dan pemasaran melalui media sosial. Dengan demikian, pengertian dari aplikasi komputer dalam pengembangan toko online sebagai bahan pembelajaran wirausaha adalah penggunaan teknologi komputer untuk memberikan pengalaman praktis, simulasi situasi bisnis, dan keterampilan teknologi kepada anak-anak dalam menjalankan bisnis online.

Pemahaman tentang aplikasi komputer dalam pengembangan toko online sebagai bahan pembelajaran wirausaha adalah pemahaman tentang bagaimana penggunaan teknologi komputer dapat memberikan pengalaman praktis, simulasi situasi bisnis, dan keterampilan teknologi kepada anak-anak dalam menjalankan bisnis online.

Dengan menggunakan aplikasi komputer, anak-anak dapat belajar secara langsung tentang bagaimana menjalankan bisnis online, seperti memilih produk yang akan dijual, mengelola stok barang, mengatur keuangan, dan berinteraksi dengan pelanggan. Aplikasi komputer ini memberikan pengalaman nyata kepada anak-anak sehingga mereka dapat memahami secara praktis bagaimana menjalankan bisnis online.

Selain itu, aplikasi komputer juga menyediakan simulasi situasi bisnis yang nyata. Anak-anak dapat belajar tentang persaingan pasar, strategi pemasaran, dan analisis keuntungan melalui simulasi yang disediakan oleh aplikasi tersebut. Dengan adanya simulasi ini, anak-anak dapat memahami bagaimana menghadapi tantangan dalam bisnis dan mengembangkan strategi yang efektif.

Penggunaan aplikasi komputer juga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan teknologi yang diperlukan dalam bisnis online. Mereka akan belajar tentang penggunaan aplikasi, pengelolaan website, dan pemasaran melalui media sosial. Dengan

menguasai keterampilan teknologi ini, anak-anak akan memiliki keunggulan kompetitif di era digital saat ini.

Pemahaman tentang aplikasi komputer dalam pengembangan toko online sebagai bahan pembelajaran wirausaha juga mencakup integrasi dengan nilai-nilai Islam. Etika bisnis, tanggung jawab sosial, dan keadilan harus tetap menjadi fokus dalam penggunaan aplikasi komputer ini. Dengan memahami dan menerapkan nilai-nilai Islam dalam bisnis online, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan wirausaha yang sesuai dengan ajaran agama Islam.

Dengan pemahaman ini, penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran wirausaha dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan keterampilan wirausaha pada anak-anak, sambil tetap memperhatikan nilai-nilai Islam dan menghadapi tantangan di era digital saat ini.

Peran aplikasi komputer dalam pengembangan toko online sebagai bahan pembelajaran wirausaha berkaitan erat dengan daya tangkap siswa, kemampuan diri siswa, kedisiplinan siswa, dan bakat minat siswa. Berikut adalah penjelasan mengenai peran aplikasi komputer dalam aspek-aspek tersebut:

1. Daya Tangkap Siswa: Aplikasi komputer dapat membantu meningkatkan daya tangkap siswa dalam pembelajaran wirausaha. Dengan menggunakan aplikasi yang interaktif dan menarik, siswa akan lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Aplikasi komputer dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih visual dan menarik, sehingga memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan.
2. Kemampuan Diri Siswa: Penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran wirausaha juga dapat membantu meningkatkan kemampuan diri siswa. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat belajar secara mandiri dan mengembangkan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dalam bisnis online. Mereka dapat mengatur waktu, mengambil inisiatif, dan mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri.
3. Kedisiplinan Siswa: Aplikasi komputer dapat membantu meningkatkan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran wirausaha. Dalam menggunakan aplikasi tersebut, siswa

perlu mematuhi aturan dan jadwal yang telah ditentukan. Mereka perlu mengelola waktu dengan baik, mengikuti instruksi, dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Dengan demikian, penggunaan aplikasi komputer dapat membantu mengembangkan kedisiplinan siswa.

4. **Bakat Minat Siswa:** Aplikasi komputer dapat membantu mengidentifikasi dan mengembangkan bakat dan minat siswa dalam bidang wirausaha. Melalui penggunaan aplikasi tersebut, siswa dapat mengeksplorasi berbagai aspek bisnis online, seperti pemilihan produk, pemasaran, dan manajemen keuangan. Dengan mengeksplorasi berbagai fitur yang disediakan oleh aplikasi, siswa dapat menemukan minat dan bakat mereka dalam bidang wirausaha.

Dalam mengoptimalkan peran aplikasi komputer dalam aspek-aspek tersebut, penting bagi pendidik untuk memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Aplikasi komputer yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa akan lebih efektif dalam meningkatkan daya tangkap siswa, kemampuan diri siswa, kedisiplinan siswa, dan mengembangkan bakat dan minat siswa dalam wirausaha.

Peran aplikasi komputer dalam pengembangan toko online sebagai bahan pembelajaran wirausaha juga berkaitan erat dengan aspek sosial emosional siswa, kerjasama siswa, solidaritas siswa, kolaborasi siswa, dan jiwa konstruktif siswa. Berikut adalah penjelasan mengenai peran aplikasi komputer dalam aspek-aspek tersebut:

1. **Sosial Emosional Siswa:** Aplikasi komputer dapat membantu mengembangkan aspek sosial emosional siswa. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat belajar tentang interaksi sosial dalam konteks bisnis online, seperti berkomunikasi dengan pelanggan, bekerja sama dengan rekan bisnis, dan menangani konflik. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan situasi simulasi yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan empati, pengendalian diri, dan kemampuan beradaptasi dalam lingkungan bisnis.
2. **Kerjasama Siswa:** Aplikasi komputer dapat mendorong kerjasama antara siswa dalam pembelajaran wirausaha. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat bekerja secara tim atau berkolaborasi dalam mengelola toko online mereka. Mereka dapat berbagi tugas, berdiskusi, dan saling membantu dalam mencapai tujuan bisnis. Aplikasi komputer

juga dapat menyediakan fitur kolaboratif, seperti pengaturan akses bersama, komunikasi online, dan penugasan kelompok, yang memfasilitasi kerjasama siswa.

3. Solidaritas Siswa: Aplikasi komputer dapat membangun solidaritas siswa dalam pembelajaran wirausaha. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat saling mendukung dan memberikan masukan positif kepada teman-teman mereka. Mereka dapat berbagi pengalaman, memberikan umpan balik konstruktif, dan saling memotivasi dalam menghadapi tantangan bisnis. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan ruang diskusi atau forum online yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan berbagi ide dengan sesama siswa.
4. Kolaborasi Siswa: Aplikasi komputer dapat mendorong kolaborasi siswa dalam mengembangkan ide-ide bisnis dan strategi pemasaran. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat bekerja sama dalam merancang produk, mengembangkan strategi pemasaran, dan mengoptimalkan keuntungan. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur kolaboratif, seperti pengeditan bersama, penjadwalan tugas, dan pemantauan proyek, yang memfasilitasi kolaborasi siswa dalam pembelajaran wirausaha.
5. Jiwa Konstruktif Siswa: Aplikasi komputer dapat mengembangkan jiwa konstruktif siswa dalam pembelajaran wirausaha. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat belajar untuk berpikir kritis, mencari solusi kreatif, dan menghadapi tantangan dengan sikap positif. Aplikasi komputer dapat menyediakan tantangan dan masalah bisnis yang membutuhkan pemecahan masalah dan pemikiran inovatif dari siswa. Dengan demikian, aplikasi komputer dapat membantu mengembangkan jiwa konstruktif siswa dalam menghadapi situasi bisnis yang kompleks.

Dalam mengoptimalkan peran aplikasi komputer dalam aspek-aspek tersebut, penting bagi pendidik untuk memfasilitasi refleksi dan diskusi siswa tentang pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi tersebut. Pendekatan yang inklusif dan mendukung perlu diterapkan untuk memastikan bahwa siswa merasa nyaman dalam berinteraksi dengan aplikasi dan sesama siswa.

Peran aplikasi komputer dalam pengembangan toko online sebagai bahan pembelajaran wirausaha juga berkaitan erat dengan kemampuan bahasa siswa, rasa percaya

diri, psikomotorik, kreativitas pembelajaran, dan pengalaman nyata siswa secara aktif. Berikut adalah penjelasan mengenai peran aplikasi komputer dalam aspek-aspek tersebut:

1. Kemampuan Bahasa Siswa: Aplikasi komputer dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa siswa dalam pembelajaran wirausaha. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat berinteraksi dengan teks, instruksi, dan konten yang berkaitan dengan bisnis online. Mereka dapat membaca, menulis, dan berbicara dalam konteks bisnis yang relevan. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur seperti kamus online, pemeriksaan tata bahasa, dan latihan berbicara yang dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan bahasa mereka.
2. Rasa Percaya Diri: Penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran wirausaha dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat menguasai keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan dalam bisnis online. Mereka dapat melihat kemajuan mereka secara langsung dan merasakan keberhasilan dalam mengelola toko online mereka. Aplikasi komputer juga dapat memberikan umpan balik yang positif dan memotivasi siswa untuk terus berkembang.
3. Psikomotorik: Aplikasi komputer dapat membantu mengembangkan keterampilan psikomotorik siswa dalam pembelajaran wirausaha. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat berlatih menggunakan perangkat lunak dan alat-alat digital yang diperlukan dalam bisnis online. Mereka dapat mengembangkan keterampilan penggunaan keyboard, mouse, dan perangkat lainnya. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan simulasi interaktif yang memungkinkan siswa untuk berlatih keterampilan psikomotorik dalam konteks bisnis.
4. Kreativitas Pembelajaran: Aplikasi komputer dapat mendorong kreativitas siswa dalam pembelajaran wirausaha. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat berkreasi dalam merancang produk, mengembangkan strategi pemasaran, dan merancang tampilan toko online mereka. Aplikasi komputer dapat menyediakan berbagai fitur dan alat yang memungkinkan siswa untuk menggali kreativitas mereka dalam konteks bisnis. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan ide-ide baru dan solusi kreatif dalam bisnis online.

5. **Pengalaman Nyata Siswa secara Aktif:** Aplikasi komputer dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa secara aktif dalam pembelajaran wirausaha. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat terlibat dalam simulasi bisnis yang realistis, memutuskan strategi, menghadapi tantangan, dan melihat hasil dari keputusan mereka. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur seperti analisis data, laporan keuangan, dan evaluasi performa yang memungkinkan siswa untuk melihat dampak dari tindakan mereka secara langsung.

Dalam mengoptimalkan peran aplikasi komputer dalam aspek-aspek tersebut, penting bagi pendidik untuk memilih aplikasi yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi dan bereksperimen. Pendekatan yang interaktif dan mendukung perlu diterapkan untuk memastikan siswa aktif terlibat dalam penggunaan aplikasi komputer dan mendapatkan pengalaman nyata yang berharga dalam pembelajaran wirausaha.

Terdapat beberapa peran aplikasi komputer yang berkaitan erat dengan kemandirian, komunikasi, strategi pembelajaran, dan pengalaman nyata siswa secara aktif dalam konteks pendidikan. Berikut adalah penjelasan mengenai peran aplikasi komputer dalam aspek-aspek tersebut:

1. **Kemandirian:** Aplikasi komputer dapat membantu mengembangkan kemandirian siswa dalam pembelajaran. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat mengakses sumber belajar secara mandiri, seperti materi pembelajaran, latihan interaktif, dan video pembelajaran. Mereka dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur penilaian otomatis yang memungkinkan siswa untuk memantau kemajuan mereka sendiri dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.
2. **Komunikasi:** Aplikasi komputer dapat memfasilitasi komunikasi antara siswa, guru, dan sesama siswa. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat berinteraksi dengan guru melalui forum diskusi, pesan pribadi, atau video konferensi. Mereka juga dapat berkolaborasi dengan sesama siswa dalam tugas kelompok melalui fitur berbagi dokumen atau kolaborasi online. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan ruang

diskusi atau forum online yang memungkinkan siswa untuk berbagi ide, bertanya, dan memberikan umpan balik kepada sesama siswa.

3. Strategi Pembelajaran: Aplikasi komputer dapat membantu siswa dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat mengakses berbagai jenis materi pembelajaran, seperti teks, gambar, audio, dan video. Mereka dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan preferensi mereka, seperti membaca, mendengarkan, atau menonton. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur seperti catatan, markah, dan pengingat yang membantu siswa mengatur waktu dan mengelola materi pembelajaran dengan lebih efisien.
4. Pengalaman Nyata Siswa secara Aktif: Aplikasi komputer dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa secara aktif dalam pembelajaran. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat terlibat dalam simulasi, permainan edukatif, atau proyek berbasis teknologi yang memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks nyata. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur seperti studi kasus, latihan interaktif, atau simulasi interaktif yang memungkinkan siswa untuk menghadapi tantangan dan mengambil keputusan dalam lingkungan yang aman dan terkontrol.

Dalam mengoptimalkan peran aplikasi komputer dalam aspek-aspek tersebut, penting bagi pendidik untuk memilih aplikasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Pendekatan yang inklusif dan mendukung perlu diterapkan untuk memastikan siswa dapat menggunakan aplikasi dengan baik dan mendapatkan pengalaman pembelajaran yang bermakna.

Aplikasi komputer memiliki peran yang erat dengan media pembelajaran seperti televisi, speaker, boneka tangan, boneka jari, permainan dakon, pembelajaran animasi, pembelajaran audio, dan pembelajaran visual. Berikut adalah penjelasan mengenai peran aplikasi komputer dalam media pembelajaran tersebut:

1. Televisi: Aplikasi komputer dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis televisi. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat mengakses konten pendidikan yang disajikan dalam bentuk video atau program televisi interaktif.

Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur seperti quiz atau latihan interaktif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

2. Speaker: Aplikasi komputer dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis suara. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat mendengarkan materi pembelajaran dalam bentuk audio, seperti ceramah, podcast, atau rekaman suara. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur seperti kontrol kecepatan pemutaran atau transkrip teks yang memungkinkan siswa untuk mengatur dan memahami materi dengan lebih baik.
3. Boneka Tangan dan Boneka Jari: Aplikasi komputer dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis boneka tangan dan boneka jari. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat berinteraksi dengan karakter boneka yang dihidupkan melalui teknologi komputer. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur seperti dialog interaktif atau permainan pendidikan yang melibatkan boneka tangan atau boneka jari, sehingga meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
4. Permainan Dakon: Aplikasi komputer dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan dakon. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat bermain dakon secara virtual dan mempelajari strategi permainan. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur seperti tutorial, latihan, atau mode multiplayer yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan pemain lain secara online.
5. Pembelajaran Animasi: Aplikasi komputer dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat melihat animasi yang menggambarkan konsep atau proses yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan menarik. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur seperti kontrol kecepatan pemutaran atau interaksi dengan elemen animasi yang memungkinkan siswa untuk memahami dan mempelajari materi dengan lebih baik.
6. Pembelajaran Audio: Aplikasi komputer dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audio. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat mendengarkan materi pembelajaran dalam bentuk rekaman suara, podcast, atau audio book. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur seperti transkrip teks atau

latihan pendengaran yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mendengarkan mereka.

7. Pembelajaran Visual: Aplikasi komputer dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis visual. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat melihat gambar, diagram, grafik, atau video yang memperjelas konsep atau proses yang sedang dipelajari. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur seperti zoom, rotasi, atau interaksi dengan elemen visual yang memungkinkan siswa untuk memahami dan mempelajari materi dengan lebih baik.

Dalam mengoptimalkan peran aplikasi komputer dalam media pembelajaran tersebut, penting bagi pendidik untuk memilih aplikasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Pendekatan yang interaktif dan mendukung perlu diterapkan untuk memastikan siswa dapat menggunakan aplikasi dengan baik dan mendapatkan pengalaman pembelajaran yang bermakna.

Aplikasi komputer memiliki peran yang erat dengan metode pembelajaran seperti bercerita, bernyanyi, dengan sementara, order learning, bermain peran, dan dongeng nusantara. Berikut adalah penjelasan mengenai peran aplikasi komputer dalam metode pembelajaran tersebut:

1. Bercerita: Aplikasi komputer dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat membaca cerita interaktif, mendengarkan cerita yang diceritakan secara audio, atau bahkan membuat cerita mereka sendiri dengan bantuan fitur aplikasi. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan gambar, animasi, atau video yang memperkaya pengalaman bercerita dan membantu siswa memahami dan mengingat isi cerita dengan lebih baik.
2. Bernyanyi: Aplikasi komputer dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis nyanyian. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat mendengarkan lagu-lagu pendidikan, melihat lirik lagu, atau bahkan berpartisipasi dalam aktivitas bernyanyi dengan bantuan fitur aplikasi. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur seperti rekaman suara atau instrumen musik virtual yang memungkinkan siswa untuk berlatih bernyanyi dengan lebih interaktif.

3. Dengan Sementara: Aplikasi komputer dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan sementara. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan sementara, seperti flashcard digital, latihan interaktif, atau permainan pendidikan. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur seperti pengulangan, evaluasi, atau umpan balik instan yang memungkinkan siswa untuk menguasai konsep dengan lebih baik melalui repetisi dan latihan yang terstruktur.
4. Order Learning: Aplikasi komputer dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis order learning. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang terstruktur, seperti modul pembelajaran berurutan, tugas berjenjang, atau proyek berbasis tahapan. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur seperti panduan, petunjuk, atau penilaian yang memungkinkan siswa untuk mengikuti urutan pembelajaran dengan lebih terarah dan efektif.
5. Bermain Peran: Aplikasi komputer dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis bermain peran. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat memainkan peran karakter atau situasi tertentu dalam konteks pembelajaran. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur seperti dialog interaktif, simulasi, atau permainan peran virtual yang memungkinkan siswa untuk berlatih keterampilan sosial, empati, atau pemecahan masalah melalui pengalaman bermain peran yang terstruktur.
6. Dongeng Nusantara: Aplikasi komputer dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis dongeng nusantara. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat mendengarkan atau membaca dongeng-dongeng tradisional Indonesia yang disajikan dalam bentuk digital. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur seperti animasi, gambar, atau interaksi dengan elemen dongeng yang memperkaya pengalaman siswa dalam memahami dan menghargai warisan budaya Indonesia.

Dalam mengoptimalkan peran aplikasi komputer dalam metode pembelajaran tersebut, penting bagi pendidik untuk memilih aplikasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Pendekatan yang kreatif, interaktif, dan mendukung perlu diterapkan untuk memastikan siswa dapat menggunakan aplikasi dengan baik dan mendapatkan pengalaman pembelajaran yang bermakna.

Aplikasi komputer memiliki peran yang penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta dalam otomatisasi program Excel dan teknologi pembelajaran. Berikut adalah penjelasan mengenai peran aplikasi komputer dalam hal tersebut:

1. Efektivitas Pembelajaran: Aplikasi komputer dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyediakan berbagai fitur interaktif dan multimedia. Aplikasi ini dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Misalnya, aplikasi komputer dapat menyediakan video pembelajaran, simulasi interaktif, atau latihan interaktif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi komputer yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disajikan.
2. Efisiensi Pembelajaran: Aplikasi komputer juga dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan menyediakan akses mudah dan cepat ke berbagai sumber belajar. Melalui aplikasi ini, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, tanpa terbatas oleh waktu dan tempat. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur seperti pencarian, bookmark, atau catatan yang memudahkan siswa dalam mengorganisir dan mengelola materi pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat mengoptimalkan waktu dan usaha mereka dalam belajar.
3. Otomatisasi Program Excel: Aplikasi komputer dapat digunakan untuk otomatisasi program Excel dalam konteks pembelajaran. Misalnya, aplikasi komputer dapat menyediakan template atau alat bantu yang memungkinkan siswa untuk mengotomatisasi perhitungan atau analisis data dalam program Excel. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika atau statistika dengan lebih baik, sambil meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan program Excel sebagai alat pembelajaran.
4. Teknologi Pembelajaran: Aplikasi komputer juga berperan dalam pengembangan teknologi pembelajaran. Melalui aplikasi ini, pendidik dapat menciptakan konten pembelajaran yang interaktif, menarik, dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur seperti evaluasi online, forum diskusi, atau kuis interaktif yang memungkinkan pendidik untuk melacak kemajuan siswa dan

memberikan umpan balik secara real-time. Dengan menggunakan teknologi pembelajaran yang tepat, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien.

Dalam mengoptimalkan peran aplikasi komputer dalam pembelajaran, penting bagi pendidik untuk memilih aplikasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Pendekatan yang kreatif, interaktif, dan adaptif perlu diterapkan untuk memastikan aplikasi komputer dapat memberikan manfaat maksimal dalam proses pembelajaran.

Aplikasi komputer memiliki peran yang erat dengan pembelajaran berbasis masalah dan proyek, kewirausahaan, pendidikan, administrasi lembaga, dan promosi. Berikut adalah penjelasan mengenai peran aplikasi komputer dalam hal tersebut:

1. **Pembelajaran Berbasis Masalah dan Proyek:** Aplikasi komputer dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis masalah dan proyek untuk membantu siswa dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah atau proyek yang kompleks. Aplikasi ini dapat menyediakan alat bantu seperti simulasi, perangkat lunak desain, atau platform kolaboratif yang memungkinkan siswa untuk bekerja secara tim, mengumpulkan data, dan membuat solusi yang kreatif. Dengan menggunakan aplikasi komputer yang tepat, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi.
2. **Kewirausahaan:** Aplikasi komputer dapat mendukung pembelajaran kewirausahaan dengan menyediakan alat bantu untuk merencanakan, mengelola, dan mempromosikan bisnis. Melalui aplikasi ini, siswa dapat belajar tentang konsep bisnis, membuat rencana bisnis, mengelola keuangan, atau memasarkan produk atau jasa. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur seperti analisis pasar, manajemen inventaris, atau pelaporan keuangan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan kewirausahaan secara praktis.
3. **Pendidikan dan Administrasi Lembaga:** Aplikasi komputer dapat digunakan dalam pendidikan dan administrasi lembaga untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses administrasi. Aplikasi ini dapat menyediakan fitur seperti manajemen data siswa, jadwal pelajaran, absensi, atau penilaian yang memudahkan pendidik dan staf

administrasi dalam mengelola informasi dan tugas-tugas sehari-hari. Aplikasi komputer juga dapat digunakan untuk mengelola keuangan, inventaris, atau komunikasi internal lembaga. Dengan menggunakan aplikasi komputer yang tepat, lembaga pendidikan dapat meningkatkan produktivitas dan kualitas layanan.

4. Promosi: Aplikasi komputer dapat digunakan untuk mempromosikan lembaga pendidikan, program pembelajaran, atau produk dan jasa terkait pendidikan. Melalui aplikasi ini, lembaga pendidikan dapat membuat materi promosi yang menarik seperti video, presentasi, atau brosur digital. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan fitur seperti media sosial, email marketing, atau website builder yang memungkinkan lembaga pendidikan untuk mencapai target audiens dengan lebih efektif. Dengan menggunakan aplikasi komputer yang tepat, promosi lembaga pendidikan dapat menjadi lebih kreatif, terarah, dan efisien.

Dalam mengoptimalkan peran aplikasi komputer dalam konteks ini, penting bagi pengguna untuk memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan mereka. Pendekatan yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi perlu diterapkan untuk memastikan aplikasi komputer dapat memberikan manfaat maksimal dalam pembelajaran, kewirausahaan, administrasi lembaga, dan promosi.

Aplikasi komputer memiliki peran yang erat dengan pengembangan kemampuan berbicara dan berhitung, serta harapan untuk mendapatkan penilaian yang baik. Berikut adalah penjelasan mengenai peran aplikasi komputer dalam hal tersebut:

1. Kemampuan Berbicara: Aplikasi komputer dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui berbagai fitur yang tersedia. Misalnya, aplikasi komputer dapat menyediakan latihan pengucapan, rekaman suara, atau simulasi percakapan yang memungkinkan pengguna untuk berlatih dan memperbaiki kemampuan berbicara mereka. Aplikasi ini juga dapat menyediakan umpan balik langsung atau evaluasi otomatis yang membantu pengguna dalam mengidentifikasi dan memperbaiki kelemahan mereka dalam berbicara. Dengan menggunakan aplikasi komputer yang tepat, pengguna dapat mengembangkan kepercayaan diri dan keterampilan berbicara yang lebih baik.

2. Kemampuan Berhitung: Aplikasi komputer juga dapat membantu dalam pengembangan kemampuan berhitung melalui berbagai fitur dan alat bantu. Aplikasi ini dapat menyediakan latihan matematika interaktif, permainan berhitung, atau simulasi yang memungkinkan pengguna untuk berlatih dan meningkatkan keterampilan berhitung mereka. Aplikasi komputer juga dapat menyediakan solusi dan penjelasan langkah demi langkah untuk membantu pengguna dalam memahami konsep matematika yang kompleks. Dengan menggunakan aplikasi komputer yang tepat, pengguna dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang matematika dan kemampuan berhitung yang lebih kuat.
3. Harapan Mendapatkan Penilaian yang Baik: Aplikasi komputer dapat membantu pengguna dalam mencapai harapan untuk mendapatkan penilaian yang baik melalui fitur evaluasi dan umpan balik yang disediakan. Misalnya, aplikasi komputer dapat menyediakan latihan soal dengan tingkat kesulitan yang bervariasi, tes online, atau simulasi ujian yang memungkinkan pengguna untuk mengukur pemahaman dan kemampuan mereka. Aplikasi ini juga dapat memberikan umpan balik langsung atau hasil evaluasi otomatis yang membantu pengguna dalam melihat kekuatan dan kelemahan mereka. Dengan menggunakan aplikasi komputer yang tepat, pengguna dapat mempersiapkan diri dengan baik untuk mendapatkan penilaian yang baik.

Dalam mengoptimalkan peran aplikasi komputer dalam konteks ini, penting bagi pengguna untuk memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan mereka. Pendekatan yang terstruktur, berkelanjutan, dan berfokus pada latihan dan umpan balik perlu diterapkan untuk memastikan aplikasi komputer dapat membantu pengguna dalam mengembangkan kemampuan berbicara dan berhitung, serta mencapai harapan untuk mendapatkan penilaian yang baik.

## **Kesimpulan**

Dalam kesimpulannya, aplikasi komputer memiliki peran yang penting dalam pengembangan kemampuan berbicara dan berhitung, serta dalam mencapai harapan untuk mendapatkan penilaian yang baik. Aplikasi komputer dapat membantu pengguna dalam

berlatih, memperbaiki, dan meningkatkan kemampuan berbicara melalui fitur latihan pengucapan, rekaman suara, dan simulasi percakapan. Selain itu, aplikasi komputer juga dapat membantu pengguna dalam mengembangkan kemampuan berhitung melalui latihan matematika interaktif, permainan berhitung, dan solusi langkah demi langkah.

Selain itu, aplikasi komputer juga dapat memberikan umpan balik langsung, evaluasi otomatis, dan penjelasan yang membantu pengguna dalam melihat kekuatan dan kelemahan mereka. Dengan menggunakan aplikasi komputer yang tepat, pengguna dapat mengembangkan kepercayaan diri, keterampilan berbicara, pemahaman matematika, dan kemampuan berhitung yang lebih baik. Aplikasi komputer juga dapat membantu pengguna dalam mempersiapkan diri dengan baik untuk mendapatkan penilaian yang baik melalui fitur evaluasi, tes online, dan simulasi ujian.

Dalam mengoptimalkan peran aplikasi komputer ini, penting bagi pengguna untuk memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan mereka. Pendekatan yang terstruktur, berkelanjutan, dan berfokus pada latihan dan umpan balik perlu diterapkan untuk memastikan aplikasi komputer dapat memberikan manfaat maksimal dalam pengembangan kemampuan berbicara dan berhitung, serta mencapai 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 Zuhal, A Wathon. 2019. “Membangun Pembelajaran Berbasis Masalah Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 136–60.

Murni Rahayu, A Wathon. 2020. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 49–66.

- 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.