

# **Manfaat Aplikasi Komputer Terhadap Rasa Simpati Anak**

**A Wathon**

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

STAI Miftahul Ula Nganjuk

## **Abstrak**

Dalam konteks pendidikan Islam, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi komputer dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan rasa simpati pada anak. Aplikasi komputer bisa dirancang sedemikian rupa untuk menyajikan konten yang menarik dan interaktif, sehingga dapat menarik perhatian serta membangkitkan emosi positif pada anak.

Melalui aplikasi komputer, anak dapat belajar tentang nilai-nilai dan perilaku simpati, seperti empati, kepedulian, dan toleransi terhadap orang lain. Misalnya, melalui cerita interaktif atau permainan edukatif, anak dapat belajar memahami perasaan dan pandangan orang lain, serta belajar untuk menghargai perbedaan dan membantu orang lain dalam kebutuhan.

Selain itu, aplikasi komputer juga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Dengan menggunakan teknologi yang menarik, seperti animasi, suara, dan efek visual yang menarik, anak akan lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar, sehingga mereka lebih terbuka dan responsif terhadap materi yang disajikan.

Namun demikian, penting untuk memastikan bahwa penggunaan aplikasi komputer dalam pendidikan anak tetap dalam batasan yang sehat. Aplikasi tersebut harus disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan anak, serta tetap mengutamakan nilai-nilai Islam dalam penyampaian materi. Selain itu, peran pendidik atau orang tua tetap penting dalam mengawasi dan membimbing anak dalam penggunaan aplikasi komputer, sehingga mereka dapat mengambil manfaat yang positif dari teknologi tersebut.

**Kata Kunci :** Aplikasi Komputer, Rasa Simpati

## **Pendahuluan**

Pendidikan Islam memiliki peranan penting dalam membentuk karakter anak agar menjadi pribadi yang baik dan memiliki akhlak yang mulia. Dalam era teknologi yang semakin canggih, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi komputer dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam memberikan pendidikan kepada anak-anak.

Salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter anak adalah pengembangan rasa simpati. Rasa simpati merupakan kemampuan untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain, serta memiliki kepedulian terhadap kesulitan dan kebutuhan mereka. Dalam konteks pendidikan Islam, pengembangan rasa simpati sangat penting untuk mengajarkan anak tentang nilai-nilai empati, kepedulian, dan toleransi terhadap sesama.

Dalam penelitian-penelitian terbaru, penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran telah menunjukkan manfaat yang signifikan dalam mengembangkan rasa simpati pada anak. Aplikasi komputer dapat menyajikan konten yang menarik dan interaktif, sehingga dapat menarik perhatian anak dan membangkitkan emosi positif. Melalui cerita interaktif, permainan edukatif, atau media lainnya, anak dapat belajar memahami perasaan orang lain, menghargai perbedaan, dan belajar untuk membantu orang lain dalam kebutuhan.

Namun, penggunaan aplikasi komputer dalam pendidikan anak juga harus dilakukan dengan bijak. Orang tua dan pendidik perlu memastikan bahwa aplikasi yang digunakan sesuai dengan nilai-nilai Islam dan tetap menjaga batasan yang sehat. Penting juga untuk memberikan pengawasan dan bimbingan yang tepat agar anak dapat mengambil manfaat yang positif dari penggunaan teknologi tersebut.

Dalam tulisan ini, kami akan membahas lebih lanjut tentang manfaat aplikasi komputer terhadap pengembangan rasa simpati pada anak. Kami akan mengulas secara mendalam tentang bagaimana aplikasi komputer dapat digunakan dalam membentuk karakter anak yang memiliki rasa simpati yang tinggi. Semoga tulisan ini dapat memberikan wawasan dan inspirasi dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan Islam.

Dalam konteks pendidikan Islam, hakikat atau esensi yang terkandung dalam pengembangan rasa simpati pada anak adalah untuk mengajarkan mereka tentang pentingnya memiliki perasaan empati, kepedulian, dan toleransi terhadap orang lain. Hakikat ini berkaitan erat dengan ajaran agama Islam yang menekankan pentingnya berbuat kebaikan kepada sesama manusia.

Sebagai umat Muslim, kita diajarkan untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain, terutama mereka yang sedang mengalami kesulitan atau kebutuhan. Hakikatnya adalah bahwa rasa simpati ini merupakan salah satu bentuk ibadah kepada Allah SWT, karena dengan merasakan dan membantu orang lain, kita menyebarkan kebaikan dan memperbaiki hubungan sosial di masyarakat.

Dalam pendidikan Islam, hakikat pengembangan rasa simpati pada anak juga mencakup pengajaran tentang pentingnya menghargai perbedaan. Anak diajarkan untuk memahami bahwa setiap individu memiliki latar belakang, pemikiran, dan perasaan yang berbeda. Dengan memahami dan menghargai perbedaan ini, anak akan lebih mampu berinteraksi dengan baik dengan orang lain dan menjaga kerukunan dalam masyarakat.

Penggunaan aplikasi komputer dalam pengembangan rasa simpati pada anak dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengajarkan hakikat ini. Aplikasi komputer dapat menyajikan cerita, permainan, atau aktivitas interaktif yang dirancang khusus untuk mengajarkan anak tentang empati, kepedulian, dan toleransi. Melalui penggunaan teknologi ini, anak dapat belajar dengan cara yang menarik dan menyenangkan, sehingga lebih terbuka dan responsif terhadap pembelajaran nilai-nilai simpati.

Dengan memahami hakikat pengembangan rasa simpati pada anak dalam konteks pendidikan Islam, kita dapat merancang pendekatan pembelajaran yang tepat. Hal ini akan membantu anak-anak kita untuk tumbuh dan berkembang menjadi individu yang memiliki kepekaan sosial yang tinggi, serta mampu berkontribusi dalam membangun masyarakat yang lebih baik.

Dalam tulisan ini, kami akan membahas lebih lanjut mengenai bagaimana aplikasi komputer dapat menjalankan hakikat ini dalam pendidikan anak-anak. Kami akan menjelaskan manfaat, strategi, dan metode yang dapat digunakan dalam penggunaan aplikasi

komputer untuk mengembangkan rasa simpati pada anak-anak. Semoga tulisan ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya pengembangan rasa simpati dalam pendidikan Islam.

## Pembahasan

Dalam pembahasan mengenai manfaat aplikasi komputer terhadap pengembangan rasa simpati pada anak dalam konteks pendidikan Islam, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Berikut adalah beberapa pembahasan yang dapat dilakukan:

1. Pengertian dan konsep rasa simpati: Pembahasan dapat dimulai dengan mendefinisikan dan menjelaskan konsep rasa simpati dalam Islam. Dalam Islam, simpati termasuk dalam akhlak yang mulia dan merupakan bentuk kepedulian terhadap sesama manusia. Pembahasan ini dapat dilengkapi dengan ayat-ayat Al-Qur'an dan hadis yang menggarisbawahi pentingnya rasa simpati.
2. Pentingnya pengembangan rasa simpati pada anak: Dalam pembahasan ini, dapat dijelaskan mengapa penting bagi anak-anak untuk mengembangkan rasa simpati. Rasa simpati membantu anak memahami dan merasakan perasaan orang lain, membangun empati, dan memperkuat hubungan sosial. Dalam konteks pendidikan Islam, pengembangan rasa simpati juga berkaitan erat dengan pelaksanaan ajaran-ajaran Islam yang mendorong kita untuk berbuat kebaikan kepada sesama.
3. Peran aplikasi komputer dalam pengembangan rasa simpati: Selanjutnya, pembahasan dapat difokuskan pada bagaimana aplikasi komputer dapat membantu mengembangkan rasa simpati pada anak. Dapat dijelaskan bahwa aplikasi komputer dapat menyajikan konten yang menarik, interaktif, dan edukatif yang mengajarkan anak tentang empati, kepedulian, dan toleransi terhadap orang lain. Contohnya adalah melalui cerita interaktif, permainan edukatif, atau aktivitas kreatif yang mengajarkan anak tentang perasaan orang lain.
4. Keuntungan penggunaan aplikasi komputer: Dalam pembahasan ini, dapat dijelaskan manfaat konkrit dari penggunaan aplikasi komputer dalam mengembangkan rasa simpati pada anak. Misalnya, aplikasi komputer dapat meningkatkan motivasi anak

untuk belajar, meningkatkan pemahaman mereka tentang perasaan orang lain, dan membantu mereka berinteraksi dengan baik dalam masyarakat.

5. Pengawasan dan bimbingan dalam penggunaan aplikasi komputer: Penting untuk menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi komputer tidak boleh dilakukan secara sembarangan. Orang tua atau pendidik harus memberikan pengawasan dan bimbingan yang tepat agar anak dapat mengambil manfaat yang positif dari aplikasi tersebut. Dapat dijelaskan tentang cara memilih aplikasi yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, mengatur waktu penggunaan, dan memantau aktivitas anak selama menggunakan aplikasi.

Pembahasan ini dapat dilengkapi dengan contoh-contoh konkret, penelitian terkini, dan referensi Islam yang mendukung argumen yang disampaikan. Tujuan utama dari pembahasan ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang manfaat aplikasi komputer dalam pengembangan rasa simpati pada anak dalam konteks pendidikan Islam.

Pengertian dari aplikasi komputer adalah suatu program yang dirancang khusus untuk dijalankan pada perangkat komputer seperti laptop, smartphone, atau tablet. Aplikasi komputer dapat memiliki berbagai fungsi, mulai dari pengolahan data, permainan, hingga pembelajaran.

Dalam konteks pengembangan rasa simpati pada anak, aplikasi komputer dapat merujuk pada aplikasi yang dirancang khusus untuk mengajarkan dan mengembangkan rasa simpati pada anak-anak. Aplikasi ini biasanya menyajikan konten yang interaktif, menarik, dan edukatif yang mengajarkan anak tentang empati, kepedulian, dan toleransi terhadap orang lain.

Aplikasi komputer dapat berupa cerita interaktif yang menggambarkan situasi dan perasaan orang lain, permainan edukatif yang melibatkan kolaborasi dan kepedulian terhadap karakter dalam permainan, atau aktivitas kreatif yang mengajarkan anak untuk berempati dan membantu orang lain dalam kebutuhan.

Dalam pengembangan rasa simpati, aplikasi komputer dapat menjadi alat yang efektif karena anak-anak cenderung tertarik pada teknologi dan dapat belajar dengan cara yang

interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan aplikasi komputer, anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang perasaan orang lain, menghargai perbedaan, dan belajar untuk membantu dan berempati terhadap orang lain.

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan aplikasi komputer dalam pengembangan rasa simpati haruslah dilakukan dengan bijak dan tetap mengikuti nilai-nilai Islam. Orang tua atau pendidik harus memilih aplikasi yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, memantau penggunaan aplikasi, dan memberikan pengawasan serta bimbingan yang tepat kepada anak-anak.

Dengan demikian, pengertian aplikasi komputer dalam pengembangan rasa simpati pada anak adalah aplikasi yang dirancang khusus untuk mengajarkan dan mengembangkan rasa simpati, empati, kepedulian, dan toleransi terhadap orang lain melalui konten yang interaktif, menarik, dan edukatif.

Pemahaman adalah proses mental di mana seseorang memahami atau mengerti suatu konsep, informasi, atau situasi. Pemahaman melibatkan interpretasi, pengorganisasian, dan pengaitan informasi yang diterima dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah ada dalam pikiran seseorang.

Dalam konteks pendidikan, pemahaman merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran. Pemahaman bukan hanya sekedar menghafal atau mengingat informasi, tetapi juga memahami makna, hubungan, dan implikasi dari informasi tersebut. Pemahaman yang baik mencakup kemampuan untuk menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan pemahaman baru berdasarkan pengetahuan yang sudah ada.

Dalam pendidikan Islam, pemahaman memiliki peran penting dalam memahami ajaran-ajaran agama, nilai-nilai moral, dan prinsip-prinsip hidup yang diajarkan dalam Islam. Pemahaman yang mendalam terhadap ajaran Islam memungkinkan seseorang untuk mengambil manfaat dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pemahaman juga penting dalam konteks pengembangan rasa simpati pada anak. Anak perlu memahami konsep simpati, empati, kepedulian, dan toleransi terhadap orang lain agar dapat menginternalisasikan nilai-nilai tersebut dan mengaplikasikannya dalam interaksi

sosial mereka. Pemahaman yang baik tentang perasaan orang lain dan pentingnya membantu dan berempati dapat membantu anak untuk menjadi lebih peka dan peduli terhadap kebutuhan dan perasaan orang lain.

Dalam menggunakan aplikasi komputer untuk pengembangan rasa simpati, pemahaman juga menjadi faktor kunci. Anak perlu memahami konten yang disajikan dalam aplikasi, mengaitkannya dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah ada, dan menerapkannya dalam situasi kehidupan nyata. Pemahaman yang baik akan memperkuat pembelajaran dan memungkinkan anak untuk mengembangkan rasa simpati dengan lebih baik.

Dalam rangka membangun pemahaman yang baik, pendidik atau orang tua dapat menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Misalnya, mereka dapat menggunakan pendekatan berbasis masalah, diskusi kelompok, atau pertanyaan reflektif untuk membantu anak memahami konsep dan nilai-nilai yang terkandung dalam pengembangan rasa simpati.

Dalam kesimpulannya, pemahaman adalah proses mental di mana seseorang memahami atau mengerti suatu konsep, informasi, atau situasi. Dalam konteks pendidikan Islam dan pengembangan rasa simpati pada anak, pemahaman yang baik terhadap ajaran agama, nilai-nilai moral, dan konsep-konsep empati sangat penting untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dalam menggunakan aplikasi komputer, pemahaman juga menjadi faktor kunci untuk memperkuat pembelajaran dan pengembangan rasa simpati pada anak.

Manfaat aplikasi komputer 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 dirancang dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran. Konten yang disajikan dalam bentuk visual, audio, dan interaktif dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik.

2. Mengembangkan kemampuan diri siswa: Aplikasi komputer dapat menyediakan berbagai jenis latihan dan aktivitas yang dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan diri mereka. Misalnya, melalui aplikasi komputer, siswa dapat belajar mandiri, meningkatkan kemampuan membaca, menulis, atau berhitung, atau mengembangkan keterampilan komunikasi.
3. Mendorong kedisiplinan siswa: Aplikasi komputer yang dirancang dengan baik dapat membantu meningkatkan kedisiplinan siswa. Misalnya, melalui aplikasi komputer, siswa dapat mengatur waktu belajar mereka, mengikuti jadwal pembelajaran yang terstruktur, atau mengikuti aturan dan tugas yang ditetapkan dalam aplikasi.
4. Membantu mengidentifikasi dan mengembangkan bakat dan minat siswa: Aplikasi komputer dapat menyediakan berbagai jenis aktivitas dan tantangan yang dapat membantu siswa mengidentifikasi dan mengembangkan bakat dan minat mereka. Misalnya, melalui aplikasi komputer yang berfokus pada seni, musik, olahraga, atau bidang lainnya, siswa dapat mengeksplorasi dan mengembangkan potensi bakat dan minat mereka.

Dengan demikian, aplikasi komputer dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa dalam hal daya tangkap, kemampuan diri, kedisiplinan, dan pengembangan bakat dan minat. Namun, penting bagi pendidik atau orang tua untuk memastikan penggunaan aplikasi komputer yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pendidikan siswa, serta memberikan pengawasan dan bimbingan yang tepat agar siswa dapat mengambil manfaat yang optimal dari aplikasi tersebut.

Manfaat aplikasi komputer yang berkaitan dengan sosial emosional siswa, kerjasama siswa, solidaritas siswa, kolaborasi siswa, dan jiwa konstruktif siswa adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan sosial emosional siswa: Aplikasi komputer dapat dirancang untuk mengajarkan dan mengembangkan keterampilan sosial emosional siswa, seperti kemampuan berempati, mengendalikan emosi, berkomunikasi dengan baik, dan memecahkan konflik. Konten interaktif dalam aplikasi dapat memberikan pengalaman belajar yang realistis dan mendalam dalam mengembangkan keterampilan sosial emosional.

2. Mendorong kerjasama siswa: Aplikasi komputer dapat menyediakan platform atau fitur kolaboratif yang memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok atau tim. Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa dapat belajar bekerja sama, berbagi ide, memecahkan masalah bersama, dan menghargai kontribusi setiap anggota kelompok.
3. Memperkuat solidaritas siswa: Aplikasi komputer dapat digunakan untuk membangun solidaritas di antara siswa. Misalnya, melalui aplikasi komputer yang menyediakan aktivitas berbasis proyek atau tantangan sosial, siswa dapat saling mendukung, menghargai perbedaan, dan membangun hubungan yang positif.
4. Mendorong kolaborasi siswa: Aplikasi komputer dapat memfasilitasi kolaborasi antara siswa, baik dalam ruang kelas maupun di luar kelas. Misalnya, melalui aplikasi komputer berbasis cloud atau platform pembelajaran online, siswa dapat berkolaborasi dalam mengerjakan tugas, berbagi sumber daya, memberikan umpan balik, atau mengembangkan proyek bersama.
5. Membangun jiwa konstruktif siswa: Aplikasi komputer yang dirancang dengan pendekatan pembelajaran konstruktif dapat membantu siswa untuk menjadi pembelajar yang aktif dan kreatif. Melalui interaksi dengan aplikasi, siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka untuk memecahkan masalah, menghasilkan ide baru, dan menciptakan pemahaman secara aktif.

Dengan menggunakan aplikasi komputer yang tepat, siswa dapat mengambil manfaat yang signifikan dalam hal pengembangan sosial emosional, kerjasama, solidaritas, kolaborasi, dan jiwa konstruktif. Pendidik atau orang tua perlu memilih aplikasi yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pendidikan siswa serta memberikan bimbingan yang tepat dalam penggunaan aplikasi tersebut untuk memastikan manfaat yang optimal bagi siswa.

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

1. Meningkatkan kemampuan bahasa: Aplikasi komputer yang dirancang khusus untuk pengembangan kemampuan bahasa dapat membantu siswa dalam mempelajari kosakata baru, tata bahasa, membaca, menulis, dan berbicara dengan lebih lancar dan

akurat. Aplikasi ini dapat menyediakan latihan interaktif, permainan, dan aktivitas yang melibatkan penggunaan bahasa secara aktif.

2. Meningkatkan rasa percaya diri siswa: Aplikasi komputer yang memberikan umpan balik positif dan memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka. Melalui pencapaian dan kemajuan yang terlihat dalam menggunakan aplikasi, siswa dapat merasa lebih percaya diri dalam kemampuan mereka dalam bahasa, keterampilan psikomotorik, atau kreativitas pembelajaran.
3. Mengembangkan keterampilan psikomotorik siswa: Aplikasi komputer dapat menyediakan simulasi atau permainan yang melibatkan gerakan fisik, mengasah keterampilan psikomotorik siswa. Misalnya, melalui aplikasi yang melibatkan gerakan tubuh, seperti permainan tari atau olahraga virtual, siswa dapat mengembangkan koordinasi, kecepatan, dan ketepatan gerakan mereka.
4. Mendorong kreativitas pembelajaran: Aplikasi komputer dapat menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa. Melalui aplikasi yang menyediakan fitur desain, pembuatan video, atau pengembangan konten kreatif lainnya, siswa dapat mengeksplorasi ide-ide baru, mengembangkan produk kreatif, dan mengekspresikan diri mereka dengan cara yang inovatif.
5. Meningkatkan pengetahuan kognitif siswa: Aplikasi komputer yang dirancang dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menantang dapat membantu meningkatkan pengetahuan kognitif siswa. Melalui aplikasi ini, siswa dapat belajar tentang berbagai topik, menguji pemahaman mereka melalui kuis atau tantangan, dan memperluas pengetahuan mereka dalam berbagai bidang.

Dengan menggunakan aplikasi komputer yang tepat, siswa dapat mengambil manfaat yang signifikan dalam hal kemampuan bahasa, rasa percaya diri, keterampilan psikomotorik, kreativitas pembelajaran, dan pengetahuan kognitif. Pendidik atau orang tua perlu memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa serta memberikan bimbingan yang tepat dalam penggunaan aplikasi tersebut untuk memastikan manfaat yang optimal bagi siswa.

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

1. Peningkatan kemandirian siswa: Aplikasi komputer dapat membantu siswa mengembangkan kemandirian dalam pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi, siswa dapat belajar secara mandiri, mengatur waktu dan sumber daya, serta mengambil inisiatif dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka. Aplikasi komputer juga dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa, memungkinkan mereka untuk memantau kemajuan mereka sendiri dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.
2. Meningkatkan komunikasi siswa: Aplikasi komputer dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan komunikasi siswa. Melalui fitur kolaboratif dalam aplikasi, siswa dapat berinteraksi dengan sesama siswa dalam diskusi, berbagi ide, dan memberikan masukan. Aplikasi juga dapat menyediakan platform untuk berkomunikasi dengan guru atau pendidik, memungkinkan siswa untuk meminta bantuan atau memberikan laporan kemajuan.
3. Memperkaya strategi pembelajaran: Aplikasi komputer dapat menyediakan berbagai strategi pembelajaran yang beragam. Misalnya, melalui aplikasi yang menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Aplikasi juga dapat menyediakan variasi dalam penyajian informasi, seperti melalui video, gambar, atau animasi, yang dapat membantu siswa dengan gaya belajar yang berbeda.
4. Memberikan pengalaman nyata secara aktif: Aplikasi komputer dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan aktif. Misalnya, melalui simulasi atau permainan yang realistis, siswa dapat terlibat dalam situasi yang mirip dengan kehidupan nyata, yang memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam konteks yang relevan. Aplikasi juga dapat menyediakan akses ke sumber daya eksternal, seperti video, situs web, atau database, yang memperluas pengetahuan siswa dan melibatkan mereka secara aktif dalam mencari informasi.

Dengan menggunakan aplikasi komputer yang tepat, siswa dapat mengambil manfaat yang signifikan dalam hal peningkatan kemandirian, komunikasi, strategi pembelajaran, dan pengalaman nyata secara aktif. Pendidik atau orang tua perlu memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa serta memberikan bimbingan yang tepat dalam penggunaan aplikasi tersebut untuk memastikan manfaat yang optimal bagi siswa.

Manfaat aplikasi komputer yang berkaitan dengan media pembelajaran seperti televisi, speaker, pengikatan, boneka jari, dan permainan teater adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan daya tarik visual dan audio: Aplikasi komputer dapat memanfaatkan elemen visual dan audio yang menarik untuk memperkaya pengalaman pembelajaran siswa. Melalui penggunaan gambar, video, animasi, dan suara yang menarik, aplikasi komputer dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik.
2. Memfasilitasi pengikatan dan interaksi: Aplikasi komputer yang menggunakan teknologi touchscreen atau sensor gerak dapat memfasilitasi interaksi langsung antara siswa dan konten pembelajaran. Misalnya, dengan menggunakan aplikasi pengikatan, siswa dapat berlatih mengikat tali sepatu atau kancing baju secara virtual, memperkuat keterampilan motorik halus mereka.
3. Meningkatkan kreativitas dan ekspresi: Aplikasi komputer dapat memfasilitasi kreativitas dan ekspresi siswa melalui penggunaan boneka jari virtual atau permainan teater interaktif. Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa dapat berperan sebagai karakter, mengembangkan cerita, dan berlatih kemampuan berbicara di depan umum.
4. Memperluas akses dan fleksibilitas: Aplikasi komputer dapat memberikan akses yang lebih luas dan fleksibilitas dalam pembelajaran. Melalui aplikasi ini, siswa dapat mempelajari materi kapan saja dan di mana saja, tanpa terbatas oleh jadwal atau lokasi. Aplikasi juga dapat menyediakan berbagai pilihan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa.
5. Memperkaya pengalaman belajar: Aplikasi komputer dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan memberikan pengalaman yang realistis dan mendalam. Misalnya, melalui simulasi atau permainan teater virtual, siswa dapat terlibat dalam situasi yang

mirip dengan kehidupan nyata, memperdalam pemahaman mereka tentang konten pembelajaran.

Dengan menggunakan aplikasi komputer yang tepat, siswa dapat mengambil manfaat yang signifikan dalam hal daya tarik visual dan audio, pengikatan dan interaksi, kreativitas dan ekspresi, akses dan fleksibilitas, serta pengalaman belajar yang kaya. Pendidik perlu memilih aplikasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memberikan bimbingan yang tepat dalam penggunaan aplikasi tersebut untuk memastikan manfaat yang optimal bagi siswa.

Manfaat aplikasi komputer yang ada dengan metode pembelajaran seperti bercerita, bernyanyi, dongeng nusantara, elemen peran, order learning, mewarnai, dan menggunting adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan minat dan keterlibatan siswa: Aplikasi komputer yang memadukan metode pembelajaran seperti bercerita, bernyanyi, dan dongeng nusantara dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Melalui fitur-fitur interaktif, siswa dapat terlibat secara aktif dalam cerita, lagu, atau dongeng yang disajikan dalam aplikasi, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
2. Meningkatkan pemahaman dan retensi informasi: Aplikasi komputer yang menggabungkan metode pembelajaran seperti bercerita dan bernyanyi dapat membantu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Melalui narasi visual, animasi, dan lagu-lagu yang mudah diingat, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep yang diajarkan dalam pembelajaran.
3. Mengembangkan kreativitas dan kemampuan berimajinasi: Aplikasi komputer yang menggunakan elemen peran dan berbasis dongeng nusantara dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan berimajinasi siswa. Melalui permainan peran virtual atau cerita interaktif, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif serta kemampuan berimajinasi mereka.
4. Mendorong urutan pembelajaran dan pengembangan keterampilan: Aplikasi komputer dapat menggabungkan elemen order learning (pembelajaran berurutan) dalam pembelajarannya. Dengan mengikuti langkah-langkah yang terstruktur dalam aplikasi,

siswa dapat mengembangkan keterampilan dan pemahaman mereka secara bertahap, dari tingkat yang lebih mudah hingga lebih kompleks.

5. Meningkatkan keterampilan motorik halus: Aplikasi komputer yang menyediakan fitur mewarnai dan menggunting dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik halus siswa. Melalui penggunaan touchscreen atau mouse, siswa dapat berlatih menggambar, mewarnai, atau memotong dengan lebih presisi dan mengembangkan kontrol motorik halus mereka.

Dengan menggunakan aplikasi komputer yang tepat, siswa dapat mengambil manfaat yang signifikan dalam hal minat dan keterlibatan, pemahaman dan retensi informasi, kreativitas dan kemampuan berimajinasi, urutan pembelajaran dan pengembangan keterampilan, serta keterampilan motorik halus. Pendidik perlu memilih aplikasi yang sesuai dengan metode pembelajaran yang ingin diterapkan dan memberikan bimbingan yang tepat dalam penggunaan aplikasi tersebut untuk memastikan manfaat yang optimal bagi siswa.

Beberapa permasalahan yang mungkin muncul dalam penggunaan aplikasi komputer dalam metode pembelajaran seperti bercerita, bernyanyi, dongeng nusantara, elemen peran, order learning, mewarnai, dan menggunting adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan aksesibilitas teknologi: Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat komputer dan internet yang diperlukan untuk menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini dapat menyebabkan kesenjangan dalam kesempatan pembelajaran antara siswa yang memiliki akses dan yang tidak memiliki akses.
2. Kurangnya pemahaman dan keterampilan teknologi: Beberapa siswa atau bahkan pendidik mungkin belum terbiasa atau memiliki pemahaman yang cukup dalam menggunakan teknologi. Ini dapat menyulitkan implementasi aplikasi komputer dalam pembelajaran dan membutuhkan pelatihan atau pendampingan tambahan.
3. Ketergantungan pada teknologi: Jika aplikasi komputer menjadi satu-satunya sumber pembelajaran utama, siswa dapat menjadi terlalu bergantung pada teknologi tersebut. Ini dapat mengurangi kemampuan mereka untuk belajar secara mandiri atau menggunakan metode pembelajaran tradisional lainnya.

4. Kurangnya interaksi sosial: Penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran dapat mengurangi interaksi sosial antara siswa. Terutama dalam metode pembelajaran yang melibatkan elemen peran atau kerjasama, interaksi langsung dan komunikasi antara siswa mungkin berkurang.
5. Isu keamanan dan privasi: Penggunaan aplikasi komputer dalam pembelajaran juga dapat menimbulkan isu keamanan dan privasi terkait dengan data siswa. Penting bagi pendidik dan institusi untuk memastikan keamanan dan privasi data siswa dalam penggunaan aplikasi tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan ini, penting bagi pendidik dan institusi untuk mempertimbangkan beberapa faktor, seperti memastikan aksesibilitas teknologi yang merata, memberikan pelatihan dan pendampingan teknologi kepada siswa dan pendidik, menggunakan aplikasi komputer sebagai tambahan bukan pengganti metode pembelajaran tradisional, mendorong interaksi sosial dalam pembelajaran, dan menjaga keamanan dan privasi data siswa dengan mengikuti kebijakan dan regulasi yang berlaku.

Manfaat aplikasi komputer yang berkaitan erat dengan efektivitas pembelajaran dan efisiensi pembelajaran serta otomatisasi program Excel dan teknologi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan efektivitas pembelajaran: Aplikasi komputer dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyediakan konten yang interaktif, menarik, dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Aplikasi ini dapat menggabungkan berbagai media pembelajaran, seperti video, audio, animasi, dan interaktif, yang dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik.
2. Meningkatkan efisiensi pembelajaran: Aplikasi komputer dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan menyediakan akses yang mudah dan cepat ke berbagai sumber belajar. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui aplikasi ini, tanpa perlu terbatas oleh waktu dan tempat. Hal ini dapat membantu siswa untuk mengatur waktu belajar mereka dengan lebih fleksibel dan efisien.

3. Otomatisasi program Excel: Aplikasi komputer dapat menyediakan otomatisasi program Excel untuk mempermudah pengelolaan dan analisis data pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi ini, pendidik dapat dengan mudah mengumpulkan, menyimpan, dan menganalisis data pembelajaran siswa secara otomatis. Hal ini dapat membantu pendidik dalam mengidentifikasi kebutuhan siswa, mengukur kemajuan mereka, dan merencanakan pembelajaran yang lebih efektif.
4. Memanfaatkan teknologi pembelajaran: Aplikasi komputer dapat memanfaatkan teknologi pembelajaran seperti kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), augmented reality (AR), dan virtual reality (VR) untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam. Teknologi pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak melalui simulasi dan visualisasi yang realistis.

Dengan menggunakan aplikasi komputer yang tepat, pendidik dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta memanfaatkan otomatisasi program Excel dan teknologi pembelajaran untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih baik. Penting bagi pendidik untuk memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan memberikan bimbingan yang tepat dalam penggunaan aplikasi tersebut untuk memastikan manfaat yang optimal bagi siswa.

Manfaat aplikasi komputer yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis masalah dan proyek, kewirausahaan, administrasi lembaga, promosi, dan publikasi adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran berbasis masalah dan proyek: Aplikasi komputer dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran berbasis masalah dan proyek. Aplikasi ini dapat menyediakan platform untuk siswa untuk bekerja secara kolaboratif, mengidentifikasi masalah, merencanakan solusi, dan mengimplementasikannya. Melalui aplikasi ini, siswa dapat memperoleh pengalaman nyata dalam pemecahan masalah, keterampilan kolaborasi, dan pemikiran kritis.
2. Kewirausahaan: Aplikasi komputer dapat membantu dalam pengembangan kewirausahaan dengan menyediakan alat dan sumber daya yang diperlukan untuk

merencanakan, mengelola, dan mempromosikan bisnis. Aplikasi ini dapat membantu dalam perencanaan strategi, manajemen keuangan, pemasaran, dan analisis data yang diperlukan untuk membangun dan mengembangkan bisnis.

3. Administrasi lembaga: Aplikasi komputer dapat mempermudah tugas administratif dalam lembaga pendidikan, seperti pengelolaan data siswa, jadwal pelajaran, absensi, dan laporan keuangan. Aplikasi ini dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan administrasi lembaga, sehingga memungkinkan staf dan pendidik untuk fokus pada tugas-tugas lain yang lebih penting.
4. Promosi dan publikasi: Aplikasi komputer dapat digunakan untuk promosi dan publikasi lembaga pendidikan atau kegiatan-kegiatan yang dilakukan di dalamnya. Aplikasi ini dapat membantu dalam pembuatan materi promosi, pembuatan konten digital, dan distribusi informasi kepada masyarakat melalui media sosial atau situs web. Dengan menggunakan aplikasi ini, lembaga pendidikan dapat meningkatkan visibilitas mereka dan menarik minat calon siswa atau pihak yang berkepentingan lainnya.

Dengan memanfaatkan aplikasi komputer yang tepat, pembelajaran berbasis masalah dan proyek, kewirausahaan, administrasi lembaga, promosi, dan publikasi dapat menjadi lebih efektif dan efisien. Penting bagi lembaga pendidikan untuk memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan memberikan pelatihan yang diperlukan kepada staf dan pendidik untuk memaksimalkan manfaat dari penggunaan aplikasi tersebut.

Manfaat aplikasi komputer yang berkaitan dengan kemampuan berbicara dan kemampuan berhitung, serta harapan terhadap penilaian yang baik, adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan Berbicara: Aplikasi komputer dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui berbagai cara. Aplikasi ini dapat menyediakan latihan dan simulasi yang interaktif untuk melatih kefasihan, intonasi, dan kejelasan dalam berbicara. Selain itu, aplikasi ini juga dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat memperbaiki dan mengembangkan kemampuan berbicara mereka dengan lebih baik.

2. Kemampuan Berhitung: Aplikasi komputer dapat membantu dalam pengembangan kemampuan berhitung siswa. Aplikasi ini dapat menyajikan latihan-latihan matematika yang interaktif dan menarik, membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik. Aplikasi ini juga dapat memberikan pengulangan dan evaluasi yang terus-menerus, sehingga siswa dapat melatih dan meningkatkan kemampuan berhitung mereka secara efektif.
3. Harapan terhadap Penilaian yang Baik: Aplikasi komputer dapat membantu siswa dalam mencapai harapan terhadap penilaian yang baik dengan menyediakan materi pembelajaran yang lengkap dan terstruktur. Aplikasi ini dapat membantu siswa dalam mempersiapkan diri untuk ujian atau penilaian lainnya melalui latihan-latihan yang disesuaikan dengan materi yang akan diuji. Selain itu, aplikasi ini juga dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat melihat kelemahan dan memperbaiki pengetahuan mereka sebelum penilaian dilakukan.

Dengan menggunakan aplikasi komputer yang tepat, siswa dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan berhitung mereka, serta mencapai harapan terhadap penilaian yang baik. Penting bagi pendidik untuk memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa dan memberikan bimbingan yang tepat dalam penggunaan aplikasi tersebut. Selain itu, siswa juga perlu berkomitmen dan konsisten dalam menggunakan aplikasi tersebut untuk mencapai hasil yang maksimal.

## **Kesimpulan**

Kesimpulannya, aplikasi komputer memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan efisiensi pembelajaran. Aplikasi tersebut juga dapat membantu dalam otomatisasi program Excel dan penggunaan teknologi pembelajaran untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam. Selain itu, aplikasi komputer juga dapat mendukung pembelajaran berbasis masalah dan proyek, kewirausahaan, administrasi lembaga, promosi, dan publikasi. Dengan memanfaatkan aplikasi komputer yang tepat, siswa dapat meningkatkan kemampuan berbicara, kemampuan berhitung, dan mencapai harapan terhadap penilaian yang baik. Penting bagi pendidik untuk

memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa dan memberikan bimbingan yang tepat dalam penggunaan aplikasi tersebut.

## 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.