

# **Pembuatan Software Zakat Melalui Aplikasi Komputer**

**A Wathon**

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

STAI Miftahul Ula Nganjuk

## **Abstrak**

Pembuatan software zakat melalui aplikasi komputer merupakan langkah inovatif dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran yang dapat mempermudah dan mempercepat proses pengelolaan zakat. Software ini dirancang khusus untuk memudahkan masyarakat dalam menghitung, mengelola, dan mendistribusikan zakat sesuai dengan prinsip-prinsip yang terdapat dalam agama Islam.

Aplikasi komputer ini memiliki fitur-fitur yang lengkap, mulai dari penghitungan zakat harta, zakat penghasilan, hingga zakat fitrah. Pengguna dapat memasukkan data yang diperlukan, seperti pendapatan, harta, dan pengeluaran, dan software akan secara otomatis menghitung jumlah zakat yang harus dikeluarkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur manajemen keuangan yang dapat membantu pengguna dalam melacak pengeluaran zakat yang telah dilakukan.

Dalam proses pembuatan software zakat ini, digunakan metode pengembangan perangkat lunak yang sistematis, seperti analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Selain itu, juga dilakukan studi literatur dan kajian agama yang mendalam untuk memastikan bahwa aplikasi ini sesuai dengan prinsip-prinsip agama Islam yang berlaku.

Diharapkan dengan adanya software zakat ini, masyarakat dapat lebih mudah dan efisien dalam melakukan kewajiban zakat. Selain itu, aplikasi ini juga dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang pentingnya zakat dalam agama Islam. Dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran, diharapkan pula bahwa software ini dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman dan pengamalan zakat bagi anak-anak dan generasi muda.

Kata Kunci: Software Zakat, Aplikasi Komputer

## **Pendahuluan**

Dalam agama Islam, zakat merupakan salah satu rukun Islam yang wajib dilaksanakan oleh umat Muslim yang mampu. Zakat memiliki peran penting dalam redistribusi kekayaan dan membantu meringankan beban bagi mereka yang membutuhkan. Namun, pengelolaan zakat yang efektif dan efisien seringkali menjadi tantangan bagi masyarakat.

Dalam era digital ini, teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Penggunaan teknologi pembelajaran dapat memperluas aksesibilitas dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, termasuk dalam pengelolaan zakat.

Pembuatan software zakat melalui aplikasi komputer merupakan solusi inovatif dalam memanfaatkan teknologi untuk memudahkan masyarakat dalam mengelola zakat. Dengan adanya software ini, diharapkan masyarakat dapat dengan mudah menghitung jumlah zakat yang harus dikeluarkan sesuai dengan ketentuan agama Islam. Selain itu, aplikasi ini juga dapat membantu dalam proses pengelolaan dan distribusi zakat secara transparan dan efisien.

Dalam penelitian ini, akan dilakukan pembuatan software zakat melalui aplikasi komputer dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak yang sistematis. Aplikasi ini akan dirancang dengan fitur-fitur yang lengkap dan mudah digunakan, sehingga dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Selain itu, juga akan dilakukan studi literatur dan kajian agama yang mendalam untuk memastikan bahwa aplikasi ini sesuai dengan prinsip-prinsip agama Islam yang berlaku.

Diharapkan dengan adanya software zakat ini, masyarakat dapat lebih mudah dan efisien dalam melaksanakan kewajiban zakat. Selain itu, aplikasi ini juga dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif dan menarik, terutama bagi anak-anak dan generasi muda, untuk meningkatkan pemahaman dan pengamalan zakat dalam agama Islam.

Hakikat pembuatan software zakat melalui aplikasi komputer adalah untuk mempermudah dan meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan zakat dalam agama Islam. Dalam agama Islam, zakat memiliki kedudukan yang sangat penting sebagai salah satu rukun Islam. Melalui zakat, umat Muslim diwajibkan untuk memberikan sebagian dari harta mereka kepada yang berhak menerimanya, seperti fakir miskin, mustahik, dan lain sebagainya.

Dalam praktiknya, pengelolaan zakat seringkali menghadapi berbagai kendala, seperti kesulitan dalam menghitung jumlah zakat yang harus dikeluarkan, kesulitan dalam melacak pengeluaran zakat yang telah dilakukan, serta kurangnya transparansi dalam proses distribusi zakat. Oleh karena itu, pembuatan software zakat melalui aplikasi komputer menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi masalah-masalah tersebut.

Dengan adanya software zakat, masyarakat dapat dengan mudah menghitung jumlah zakat yang harus dikeluarkan sesuai dengan ketentuan agama Islam. Aplikasi ini akan menyediakan fitur-fitur yang lengkap dan mudah digunakan, sehingga pengguna dapat dengan cepat dan akurat menghitung zakat harta, zakat penghasilan, dan zakat fitrah. Selain itu, aplikasi ini juga akan dilengkapi dengan fitur manajemen keuangan yang membantu pengguna dalam melacak dan mengatur pengeluaran zakat yang telah dilakukan.

Selain membantu dalam pengelolaan zakat secara individu, software zakat ini juga dapat membantu dalam pengelolaan zakat secara kolektif. Misalnya, lembaga zakat dapat menggunakan aplikasi ini untuk mengumpulkan data dan informasi tentang para muzaki, mengatur distribusi zakat secara adil dan efisien, serta memberikan laporan yang transparan kepada para donatur.

Dalam pembuatan software zakat ini, juga perlu memperhatikan prinsip-prinsip agama Islam yang berlaku. Aplikasi ini harus sesuai dengan ketentuan dan tuntunan dalam Islam mengenai zakat, sehingga pengguna dapat yakin bahwa pengelolaan zakat yang dilakukan melalui aplikasi ini adalah sah dan sesuai dengan syariat Islam.

Dalam kesimpulannya, hakikat dari pembuatan software zakat melalui aplikasi komputer adalah untuk mempermudah dan meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan zakat dalam agama Islam. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan masyarakat dapat lebih mudah,

akurat, dan transparan dalam melaksanakan kewajiban zakat serta meningkatkan pemahaman dan pengamalan zakat dalam agama Islam.

## **Pembahasan**

Pembuatan software zakat melalui aplikasi komputer merupakan langkah inovatif dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran untuk memudahkan dan meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan zakat. Dalam pembahasan ini, akan dijelaskan lebih lanjut mengenai manfaat, fitur, dan implikasi dari penggunaan software zakat.

Penggunaan software zakat memiliki beberapa manfaat, antara lain:

1. Kemudahan dan kecepatan: Dengan menggunakan aplikasi komputer, pengguna dapat dengan mudah dan cepat menghitung jumlah zakat yang harus dikeluarkan. Software ini akan secara otomatis melakukan perhitungan sesuai dengan ketentuan agama Islam, sehingga menghemat waktu dan usaha pengguna.
2. Akurasi: Software zakat akan melakukan perhitungan secara akurat, menghindari kesalahan manusia yang mungkin terjadi dalam menghitung zakat. Hal ini penting untuk memastikan bahwa zakat yang dikeluarkan sesuai dengan ketentuan agama Islam.
3. Manajemen keuangan: Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur manajemen keuangan yang dapat membantu pengguna dalam melacak pengeluaran zakat yang telah dilakukan. Pengguna dapat mencatat setiap transaksi zakat yang dilakukan, sehingga memudahkan dalam melihat riwayat pengeluaran zakat dan memastikan bahwa zakat telah dikeluarkan dengan tepat.
4. Transparansi: Dalam pengelolaan zakat secara kolektif, software zakat dapat meningkatkan transparansi dalam proses distribusi zakat. Lembaga zakat dapat menggunakan aplikasi ini untuk mengumpulkan data dan informasi tentang para muzaki, mengatur distribusi zakat secara adil, serta memberikan laporan yang transparan kepada para donatur.

Software zakat ini akan memiliki fitur-fitur yang lengkap dan mudah digunakan, antara lain:

1. Penghitungan zakat harta: Aplikasi ini akan menyediakan fitur penghitungan zakat harta, di mana pengguna dapat memasukkan data harta yang dimiliki, seperti uang, emas, dan investasi, dan software akan menghitung jumlah zakat yang harus dikeluarkan.
2. Penghitungan zakat penghasilan: Software ini juga akan memiliki fitur penghitungan zakat penghasilan, di mana pengguna dapat memasukkan data pendapatan dan pengeluaran, dan aplikasi akan menghitung jumlah zakat yang harus dikeluarkan berdasarkan persentase yang ditentukan.
3. Penghitungan zakat fitrah: Fitur penghitungan zakat fitrah juga akan tersedia dalam aplikasi ini. Pengguna dapat memasukkan jumlah anggota keluarga dan aplikasi akan menghitung jumlah zakat fitrah yang harus dikeluarkan.
4. Manajemen keuangan: Aplikasi ini akan dilengkapi dengan fitur manajemen keuangan yang membantu pengguna dalam melacak dan mengatur pengeluaran zakat yang telah dilakukan. Pengguna dapat mencatat setiap transaksi zakat, melihat riwayat pengeluaran, dan mengelola keuangan zakat dengan lebih efisien.

Penggunaan software zakat memiliki implikasi yang positif dalam pengelolaan zakat dan pendidikan agama Islam, antara lain:

1. Efisiensi: Dengan adanya aplikasi ini, pengelolaan zakat menjadi lebih efisien dan mudah dilakukan. Masyarakat dapat dengan cepat menghitung zakat yang harus dikeluarkan dan melacak pengeluaran zakat yang telah dilakukan.
2. Transparansi: Software zakat dapat meningkatkan transparansi dalam pengelolaan zakat. Lembaga zakat dapat menggunakan aplikasi ini untuk mengumpulkan data dan informasi tentang para muzaki, mengatur distribusi zakat secara adil, dan memberikan laporan yang transparan kepada para donatur.
3. Pendidikan agama Islam: Software zakat ini juga dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman dan pengamalan zakat dalam agama Islam. Anak-anak dan generasi muda dapat belajar tentang zakat melalui

aplikasi ini, sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya zakat dalam agama Islam.

Dalam kesimpulan, pembuatan software zakat melalui aplikasi komputer memiliki manfaat dalam mempermudah pengelolaan zakat, fitur-fitur yang lengkap dan mudah digunakan, serta implikasi positif dalam efisiensi pengelolaan zakat dan pendidikan agama Islam. Dengan adanya software zakat ini, diharapkan masyarakat dapat lebih mudah, akurat, transparan, dan teredukasi dalam melaksanakan kewajiban zakat sesuai dengan ajaran agama Islam.

Pengertian software zakat melalui aplikasi komputer adalah suatu program komputer yang dirancang khusus untuk memudahkan pengelolaan zakat dalam agama Islam. Software ini memiliki fitur-fitur yang memungkinkan pengguna untuk menghitung jumlah zakat yang harus dikeluarkan, melacak pengeluaran zakat yang telah dilakukan, serta mengatur distribusi zakat secara efisien dan transparan. Dengan menggunakan aplikasi komputer, pengelolaan zakat menjadi lebih mudah, cepat, dan akurat. Selain itu, software zakat ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan pengamalan zakat dalam agama Islam.

Pemahaman terhadap software zakat melalui aplikasi komputer adalah penting bagi umat Muslim agar dapat memanfaatkannya dengan baik. Software zakat ini dirancang untuk mempermudah dan meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan zakat sesuai dengan ajaran agama Islam.

Dengan menggunakan aplikasi komputer, pengguna dapat dengan mudah menghitung jumlah zakat yang harus dikeluarkan berdasarkan jenis zakat yang dihitung, seperti zakat harta, zakat penghasilan, atau zakat fitrah. Aplikasi ini akan memberikan hasil perhitungan yang akurat sesuai dengan ketentuan agama Islam.

Selain itu, software zakat ini juga dilengkapi dengan fitur manajemen keuangan yang memungkinkan pengguna untuk mencatat dan melacak pengeluaran zakat yang telah dilakukan. Hal ini membantu dalam mengatur keuangan zakat dengan lebih efisien dan transparan.

Pemahaman terhadap software zakat juga melibatkan pengertian tentang pentingnya zakat dalam agama Islam. Zakat merupakan salah satu rukun Islam yang wajib dilaksanakan oleh umat Muslim. Melalui zakat, umat Muslim diwajibkan untuk memberikan sebagian dari harta mereka kepada yang berhak menerimanya. Dengan menggunakan software zakat, pengelolaan zakat dapat dilakukan dengan lebih mudah, akurat, dan transparan, sehingga memastikan bahwa zakat yang dikeluarkan sesuai dengan tuntunan agama Islam.

Dalam pemahaman tentang software zakat, juga perlu dipahami bahwa penggunaan teknologi pembelajaran seperti aplikasi komputer dapat menjadi media yang efektif dalam mempelajari dan mengamalkan zakat. Pengguna dapat belajar tentang zakat melalui aplikasi ini, memahami ketentuan zakat dalam agama Islam, dan meningkatkan pemahaman serta amalan zakat secara keseluruhan.

Dengan pemahaman yang baik terhadap software zakat melalui aplikasi komputer, pengguna dapat memanfaatkannya dengan maksimal dalam pengelolaan zakat sesuai dengan ajaran agama Islam. Pengguna juga dapat lebih sadar akan pentingnya zakat dalam kehidupan beragama serta dapat meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam pengelolaan zakat mereka.

Sebagai seorang pengelola pendidikan Islam, peneliti menyadari bahwa ada beberapa permasalahan yang sering terjadi dalam pengelolaan pendidikan anak usia dini. Salah satu permasalahan yang sering muncul adalah kurangnya pemahaman dan kesadaran akan pentingnya pendidikan Islam pada usia dini. Banyak orang tua atau pengelola sekolah yang cenderung mengabaikan aspek keagamaan dalam pendidikan anak-anak pada usia dini.

Selain itu, permasalahan lain yang sering muncul adalah kurangnya sumber daya dan fasilitas yang memadai untuk mendukung pembelajaran Islam. Beberapa lembaga pendidikan Islam sering mengalami keterbatasan anggaran untuk membeli buku-buku, alat peraga, dan media pembelajaran yang sesuai dengan pendidikan Islam. Hal ini dapat menghambat proses pembelajaran dan menyebabkan kurangnya pemahaman dan minat anak-anak terhadap agama.

Permasalahan lain yang sering terjadi adalah kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran Islam. Teknologi pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak terhadap agama Islam. Namun, masih banyak

lembaga pendidikan Islam yang belum memanfaatkan teknologi dengan baik dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, diperlukan manajemen pendidikan Islam yang baik dan efektif. Pengelola pendidikan Islam perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang pendidikan Islam dan kemampuan dalam mengelola sumber daya yang ada secara efisien. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta pemanfaatan teknologi pembelajaran yang tepat juga dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam pada usia dini.

Sebagai seorang pengelola pendidikan Islam, peneliti menyadari bahwa ada beberapa faktor penghambat yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran agama Islam pada usia dini. Beberapa faktor tersebut antara lain:

1. Kurangnya pemahaman dan kesadaran: Beberapa orang tua atau pengelola sekolah belum sepenuhnya memahami pentingnya pendidikan agama Islam pada usia dini. Hal ini dapat menghambat upaya untuk mengintegrasikan nilai-nilai agama dalam pembelajaran anak-anak.
2. Kurangnya sumber daya dan fasilitas: Keterbatasan anggaran dapat menjadi penghambat dalam menyediakan sumber daya dan fasilitas yang memadai untuk pembelajaran agama Islam. Kurangnya buku-buku, alat peraga, dan media pembelajaran yang sesuai dapat menghambat proses pembelajaran yang efektif.
3. Ketidakmampuan pengelola dalam mengelola sumber daya: Pengelola pendidikan Islam perlu memiliki kemampuan dalam mengelola sumber daya yang ada secara efisien. Kurangnya kemampuan tersebut dapat menghambat pengembangan dan penyediaan sumber daya yang diperlukan untuk pembelajaran agama Islam.
4. Kurangnya penggunaan teknologi: Teknologi pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran agama Islam pada usia dini. Namun, masih banyak lembaga pendidikan Islam yang belum memanfaatkan teknologi dengan baik. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran dapat menjadi penghambat.

5. Tantangan budaya dan lingkungan: Beberapa komunitas atau lingkungan mungkin memiliki pandangan atau budaya yang tidak mendukung pendidikan agama Islam pada usia dini. Hal ini dapat menghambat upaya untuk menyampaikan nilai-nilai agama kepada anak-anak.

Untuk mengatasi faktor-faktor penghambat ini, diperlukan upaya kolaboratif antara orang tua, pengelola pendidikan, dan komunitas. Peningkatan pemahaman dan kesadaran, pengelolaan sumber daya yang efisien, penggunaan teknologi yang tepat, serta dukungan budaya dan lingkungan yang positif dapat membantu mengatasi hambatan dalam pembelajaran agama Islam pada usia dini.

Sebagai seorang pengelola pendidikan Islam, ada beberapa solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran agama Islam pada usia dini. Berikut adalah beberapa solusi yang dapat diimplementasikan:

1. Peningkatan pemahaman dan kesadaran: Melakukan program sosialisasi kepada orang tua dan pengelola sekolah mengenai pentingnya pendidikan agama Islam pada usia dini. Dapat dilakukan melalui seminar, workshop, atau pertemuan dengan melibatkan para ahli pendidikan agama Islam.
2. Peningkatan sumber daya dan fasilitas: Mengalokasikan anggaran yang cukup untuk memperoleh buku-buku, alat peraga, dan media pembelajaran yang sesuai dengan pendidikan agama Islam. Selain itu, dapat juga melakukan kerjasama dengan pihak luar seperti yayasan atau lembaga pendidikan Islam yang bisa memberikan bantuan sumber daya.
3. Peningkatan kemampuan pengelola: Mengadakan pelatihan dan workshop untuk meningkatkan kemampuan pengelola pendidikan Islam dalam mengelola sumber daya secara efisien. Dalam pelatihan tersebut, pengelola dapat belajar mengenai manajemen pendidikan Islam, pengelolaan anggaran, dan pengembangan sumber daya.
4. Pemanfaatan teknologi pembelajaran: Mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama Islam pada usia dini. Pengelola pendidikan Islam dapat memanfaatkan perangkat digital seperti tablet atau komputer untuk menyediakan aplikasi atau program pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi anak-anak.

5. Membangun dukungan komunitas: Melibatkan komunitas dalam mendukung pendidikan agama Islam pada usia dini. Dapat dilakukan melalui kerjasama dengan lembaga agama, mengadakan kegiatan yang melibatkan orang tua, dan mengajak tokoh agama untuk memberikan pengarahan dan motivasi kepada anak-anak.

Dengan mengimplementasikan solusi-solusi tersebut, diharapkan pembelajaran agama Islam pada usia dini dapat menjadi lebih efektif dan menyentuh hati anak-anak, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang berakhlak mulia dan memiliki pemahaman yang kuat tentang agama Islam.

Sebagai manajemen pendidikan Islam, terdapat beberapa faktor pendukung yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam hal penggunaan media dan teknologi. Pertama, adalah adanya dukungan dari pihak sekolah atau lembaga pendidikan dalam menyediakan fasilitas dan sarana pembelajaran yang memadai. Hal ini dapat mencakup ruang kelas yang dilengkapi dengan perangkat teknologi seperti proyektor atau komputer, serta akses internet yang stabil.

Selain itu, faktor pendukung lainnya adalah kompetensi dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media dan teknologi pembelajaran. Guru perlu memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam mengintegrasikan media dan teknologi ke dalam proses pembelajaran, serta mampu memilih serta mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Selanjutnya, dukungan dari orang tua atau wali murid juga menjadi faktor penting dalam memaksimalkan penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran. Orang tua perlu terlibat aktif dalam mendukung dan memantau proses pembelajaran anak, termasuk dalam mengawasi penggunaan media dan teknologi agar tetap bermanfaat dan tidak disalahgunakan.

Terakhir, adalah adanya kebijakan dan regulasi yang memadai dalam mengatur penggunaan media dan teknologi pembelajaran. Hal ini mencakup kebijakan terkait penggunaan gadget di sekolah, perlindungan privasi dan keamanan data peserta didik, serta pedoman penggunaan media sosial dan internet yang aman dan bertanggung jawab.

Dengan adanya faktor-faktor pendukung tersebut, diharapkan penggunaan media dan teknologi pembelajaran dalam manajemen pendidikan Islam dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik menjadi generasi yang kompeten dan berakhlak mulia.

## **Kesimpulan**

Dalam manajemen pendidikan Islam, faktor pendukung yang dapat meningkatkan efektivitas penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran meliputi fasilitas dan sarana yang memadai, kompetensi guru, dukungan orang tua, serta kebijakan dan regulasi yang mendukung. Dengan adanya faktor-faktor ini, diharapkan pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan berkualitas, serta mampu membentuk generasi yang kompeten dan berakhlak mulia.

## **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):

- 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 Akmla, 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.