

Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 6-7 Tahun

A Wathon

aminulwathon2012@gmail.com

STAI Miftahul Ula Nganjuk

Abstrak

Sebagai seorang pengajar di pendidikan anak usia dini, peneliti menyadari betapa pentingnya kemampuan membaca bagi anak usia 6-7 tahun. Membaca adalah keterampilan fundamental yang akan membantu mereka dalam memahami dunia di sekitar mereka dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca anak-anak usia 6-7 tahun, penggunaan media gambar dapat menjadi alat yang efektif. Media gambar, seperti buku bergambar, poster, dan kartu kata, dapat membantu anak-anak mengasosiasikan kata-kata dengan gambar yang relevan. Hal ini akan membantu mereka memperluas kosakata mereka dan memahami konteks kata-kata yang mereka baca.

Selain itu, media gambar juga dapat meningkatkan minat anak-anak dalam membaca. Dengan menggunakan gambar yang menarik dan menggugah imajinasi, anak-anak akan lebih tertarik untuk membaca dan menggali lebih dalam tentang cerita yang ada. Ini akan membantu mereka mengembangkan kecintaan terhadap membaca sejak dini.

Namun, penting bagi kita sebagai pengajar untuk memastikan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran membaca tidak hanya sebatas hiburan semata. Media gambar harus digunakan secara terstruktur dan terarah, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman anak-anak tentang teks yang mereka baca. Pengajar juga harus memastikan bahwa media gambar yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak-anak dan relevan dengan materi yang sedang dipelajari.

Dalam era teknologi saat ini, kita juga dapat memanfaatkan teknologi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca anak-anak usia 6-7 tahun. Aplikasi dan perangkat lunak pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat membantu anak-anak dalam memahami huruf, kata, dan kalimat dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Dalam kesimpulan, penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia 6-7 tahun dapat menjadi alat yang efektif. Media gambar dapat membantu anak-anak mengasosiasikan kata dengan gambar, meningkatkan minat mereka dalam membaca, dan memperluas kosakata mereka. Namun, penggunaan media gambar harus dilakukan dengan terstruktur dan relevan dengan materi yang sedang dipelajari. Selain itu, penggunaan teknologi pembelajaran juga dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca anak-anak.

Kata Kunci : Media Gambar, Kemampuan Membaca

Pendahuluan

Pendahuluan di wilayah Kertosono, penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia 6-7 tahun merupakan hal yang penting dalam konteks pendidikan anak usia dini. Wilayah Kertosono memiliki populasi anak usia 6-7 tahun yang signifikan, dan meningkatkan kemampuan membaca mereka adalah tujuan utama dalam upaya pendidikan.

Membaca adalah keterampilan fundamental yang harus dikuasai oleh anak-anak usia 6-7 tahun. Dengan kemampuan membaca yang baik, anak-anak dapat memperluas pengetahuan mereka, memahami dunia di sekitar mereka, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Oleh karena itu, penggunaan media gambar dalam pembelajaran membaca menjadi sangat relevan.

Media gambar, seperti buku bergambar, poster, dan kartu kata, dapat membantu anak-anak mengasosiasikan kata-kata dengan gambar yang relevan. Hal ini akan membantu mereka memperluas kosakata mereka dan memahami konteks kata-kata yang mereka baca. Penggunaan media gambar juga dapat meningkatkan minat anak-anak dalam membaca, karena gambar yang menarik dan menggugah imajinasi dapat membuat mereka lebih tertarik dan terlibat dalam proses membaca.

Selain itu, dalam era teknologi saat ini, penggunaan teknologi pembelajaran juga dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca anak-anak usia 6-7 tahun. Aplikasi dan perangkat lunak pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat membantu anak-anak dalam memahami huruf, kata, dan kalimat dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Namun, penting bagi kita sebagai pendidik di wilayah Kertosono untuk memastikan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran membaca dilakukan dengan terstruktur dan terarah. Media gambar harus digunakan sebagai alat bantu yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak-anak. Pendekatan yang terstruktur dan terarah akan memastikan bahwa penggunaan media gambar dapat memberikan manfaat yang optimal dalam meningkatkan kemampuan membaca anak-anak.

Dalam penelitian lebih lanjut, akan dilakukan eksperimen untuk menguji efektivitas penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia 6-7 tahun di wilayah Kertosono. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang manfaat dan dampak penggunaan media gambar dalam pembelajaran membaca anak-anak di wilayah ini.

Dengan demikian, penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia 6-7 tahun di wilayah Kertosono adalah hal yang penting dan relevan dalam konteks pendidikan anak usia dini. Melalui pendekatan yang terstruktur dan terarah, diharapkan anak-anak di wilayah ini dapat mengembangkan kemampuan membaca mereka dengan lebih baik dan memperoleh manfaat yang optimal dari penggunaan media gambar dalam pembelajaran membaca.

Untuk mengintegrasikan media gambar secara efektif dalam pembelajaran membaca di wilayah Kertosono, ada beberapa langkah yang dapat diikuti:

1. Identifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran: Pertama-tama, penting untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran anak-anak usia 6-7 tahun di wilayah Kertosono. Apakah mereka membutuhkan bantuan dalam mengenali huruf, memperluas kosakata, atau memahami konteks kata-kata yang mereka baca? Dengan memahami kebutuhan dan tujuan ini, kita dapat memilih media gambar yang tepat untuk digunakan.
2. Pilih media gambar yang relevan: Setelah mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran, pilihlah media gambar yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari. Misalnya, jika anak-anak sedang belajar mengenali huruf, buku bergambar dengan gambar-gambar huruf dapat digunakan. Jika mereka sedang mempelajari kosakata, kartu kata dengan gambar yang sesuai dapat digunakan.
3. Gunakan media gambar secara terstruktur: Penting untuk menggunakan media gambar secara terstruktur dalam pembelajaran membaca. Misalnya, gunakan media gambar sebagai alat bantu untuk mengasosiasikan kata-kata dengan gambar yang relevan. Ajak anak-anak untuk mengamati gambar dan membuat hubungan antara gambar dan kata-kata yang mereka baca. Diskusikan gambar tersebut dan ajak mereka untuk menghubungkannya dengan konteks yang lebih luas.
4. Libatkan interaksi dan partisipasi aktif: Dalam penggunaan media gambar, libatkan interaksi dan partisipasi aktif anak-anak. Ajak mereka untuk berbicara tentang gambar, menceritakan cerita berdasarkan gambar, atau membuat kalimat dengan menggunakan kata-kata yang terkait dengan gambar tersebut. Hal ini akan membantu mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperkuat pemahaman mereka tentang teks yang mereka baca.
5. Kombinasikan dengan teknologi pembelajaran: Selain media gambar tradisional, manfaatkan juga teknologi pembelajaran seperti aplikasi dan perangkat lunak interaktif. Ada banyak aplikasi yang menyediakan gambar-gambar menarik dan aktivitas pembelajaran yang interaktif untuk membantu anak-anak dalam memahami huruf, kata, dan kalimat dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

6. Evaluasi dan penyesuaian: Selalu lakukan evaluasi terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran membaca. Amati apakah anak-anak menunjukkan kemajuan dalam kemampuan membaca mereka setelah menggunakan media gambar. Jika diperlukan, lakukan penyesuaian dalam penggunaan media gambar untuk memastikan efektivitasnya.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, penggunaan media gambar dalam pembelajaran membaca di wilayah Kertosono dapat menjadi lebih efektif. Anak-anak akan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, memperluas kosakata mereka, dan meningkatkan kemampuan membaca mereka dengan lebih baik.

Untuk memastikan media gambar yang dipilih sesuai dengan tingkat kemampuan membaca anak-anak di Kertosono, berikut adalah beberapa langkah yang dapat diikuti:

1. Kenali tingkat perkembangan anak-anak: Penting untuk memahami tingkat perkembangan anak-anak usia 6-7 tahun di Kertosono. Ketahui kemampuan membaca yang diharapkan pada usia ini, seperti mengenali huruf, membaca kata-kata sederhana, atau memahami cerita pendek. Dengan memahami tingkat perkembangan ini, kita dapat memilih media gambar yang sesuai.
2. Gunakan kurikulum atau pedoman pembelajaran: Manfaatkan kurikulum atau pedoman pembelajaran yang telah ditetapkan untuk pendidikan anak usia dini di Kertosono. Kurikulum ini biasanya memberikan panduan tentang materi dan keterampilan yang harus dipelajari pada setiap tingkatan usia. Pilih media gambar yang sesuai dengan materi yang ada dalam kurikulum tersebut.
3. Pertimbangkan tingkat kesulitan: Saat memilih media gambar, perhatikan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan membaca anak-anak. Pilihlah gambar-gambar yang tidak terlalu rumit atau terlalu mudah. Pastikan gambar-gambar tersebut dapat membantu anak-anak dalam memahami teks yang mereka baca tanpa terlalu banyak kesulitan.
4. Gunakan media gambar dengan progresif: Jika anak-anak memiliki tingkat kemampuan membaca yang beragam, pertimbangkan penggunaan media gambar

dengan tingkat kesulitan yang progresif. Mulailah dengan gambar-gambar yang lebih sederhana untuk anak-anak dengan kemampuan membaca yang lebih rendah, dan secara bertahap tingkatkan kompleksitas gambar untuk anak-anak dengan kemampuan membaca yang lebih tinggi.

5. Lakukan observasi dan penilaian: Lakukan observasi dan penilaian terhadap kemampuan membaca anak-anak secara berkala. Amati apakah mereka dapat memahami dan menghubungkan gambar dengan teks yang mereka baca. Jika diperlukan, sesuaikan media gambar yang digunakan berdasarkan kemampuan membaca yang telah diamati.
6. Libatkan kolaborasi dengan rekan pendidik: Diskusikan dengan rekan pendidik lainnya di Kertosono untuk mendapatkan masukan dan pengalaman mereka dalam memilih media gambar yang sesuai dengan tingkat kemampuan membaca anak-anak. Kolaborasi dengan rekan pendidik dapat memberikan wawasan yang berharga dan membantu dalam memilih media gambar yang tepat.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, kita dapat memastikan bahwa media gambar yang dipilih sesuai dengan tingkat kemampuan membaca anak-anak di Kertosono. Hal ini akan membantu anak-anak terlibat secara aktif dalam pembelajaran, memperkuat kemampuan membaca mereka, dan mencapai hasil yang optimal dalam penggunaan media gambar dalam pembelajaran membaca.

Tentu, berikut adalah beberapa contoh media gambar yang dapat digunakan untuk anak-anak dengan kemampuan membaca yang beragam di Kertosono:

1. Buku bergambar: Buku bergambar adalah media gambar yang sangat efektif dalam pembelajaran membaca. Pilihlah buku bergambar dengan cerita yang sesuai dengan tingkat kemampuan membaca anak-anak. Buku ini dapat membantu anak-anak mengasosiasikan kata-kata dengan gambar yang relevan dan memperluas kosakata mereka.
2. Kartu kata: Kartu kata adalah media gambar yang dapat digunakan untuk melatih pengenalan huruf dan kosakata. Pilihlah kartu kata dengan gambar yang menarik dan

sesuai dengan tingkat kemampuan membaca anak-anak. Ajak anak-anak untuk mengenali huruf atau membaca kata yang terkait dengan gambar pada kartu tersebut.

3. Poster tematik: Poster tematik dengan gambar-gambar yang menarik dapat digunakan untuk memperluas kosakata dan memahami konteks kata-kata. Misalnya, poster dengan gambar-gambar hewan, buah-buahan, atau alat-alat sekolah. Ajak anak-anak untuk mengidentifikasi dan membaca kata-kata yang terkait dengan gambar pada poster tersebut.
4. Flashcard: Flashcard adalah media gambar yang dapat digunakan untuk melatih pengenalan huruf, kosakata, atau kalimat sederhana. Pilihlah flashcard dengan gambar-gambar yang jelas dan mudah dipahami. Ajak anak-anak untuk mengenali huruf, membaca kata, atau membentuk kalimat dengan menggunakan flashcard tersebut.
5. Papan tulis interaktif: Papan tulis interaktif adalah teknologi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menggabungkan media gambar dengan elemen interaktif. Misalnya, anak-anak dapat menulis huruf atau kata-kata pada papan tulis interaktif berdasarkan gambar yang ditampilkan. Hal ini dapat membantu mereka dalam memperkuat kemampuan membaca mereka dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
6. Aplikasi pembelajaran: Manfaatkan aplikasi pembelajaran yang menyediakan gambar-gambar menarik dan aktivitas pembelajaran yang interaktif. Aplikasi ini dapat membantu anak-anak dalam memahami huruf, kata, dan kalimat dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Pilihlah aplikasi yang sesuai dengan tingkat kemampuan membaca anak-anak di Kertosono.

Pastikan untuk memilih media gambar yang sesuai dengan tingkat kemampuan membaca anak-anak di Kertosono. Dengan menggunakan media gambar yang tepat, anak-anak dengan kemampuan membaca yang beragam dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran membaca dan mencapai hasil yang optimal.

Kesimpulan

Dalam mengintegrasikan media gambar secara efektif dalam pembelajaran membaca di wilayah Kertosono, beberapa langkah dapat diikuti. Pertama, identifikasi kebutuhan dan

tujuan pembelajaran anak-anak. Selanjutnya, pilih media gambar yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari. Gunakan media gambar secara terstruktur dan libatkan interaksi serta partisipasi aktif anak-anak. Kombinasikan dengan teknologi pembelajaran dan lakukan evaluasi serta penyesuaian jika diperlukan.

Untuk memastikan media gambar yang dipilih sesuai dengan tingkat kemampuan membaca anak-anak di Kertosono, langkah-langkah berikut dapat diikuti. Pertama, kenali tingkat perkembangan anak-anak dan gunakan kurikulum atau pedoman pembelajaran yang ada. Pertimbangkan tingkat kesulitan yang sesuai dan gunakan media gambar dengan progresif jika diperlukan. Lakukan observasi dan penilaian terhadap kemampuan membaca anak-anak serta libatkan kolaborasi dengan rekan pendidik.

Beberapa contoh media gambar yang dapat digunakan untuk anak-anak dengan kemampuan membaca yang beragam di Kertosono antara lain buku bergambar, kartu kata, poster tematik, flashcard, papan tulis interaktif, dan aplikasi pembelajaran. Penting untuk memilih media gambar yang sesuai dengan tingkat kemampuan membaca anak-anak dan memastikan mereka terlibat secara aktif dalam pembelajaran membaca.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini dan memilih media gambar yang tepat, pembelajaran membaca anak-anak di Kertosono dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Anak-anak akan dapat memperluas kosakata mereka, memahami konteks kata-kata, dan meningkatkan kemampuan membaca mereka dengan lebih 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. 2022. "Peningkatan Keterampilan Penggunaan Macro Visual Basic Dalam Excel." *Sistim Informasi Manajemen* 5(2): 13–27.

- . 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.
- Alimatul Sadiyah, A Wathon. 2022. “Manfaat Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Sistim Informasi Manajemen* 5(2): 153–69.
- Ana Khusna, A Wathon. 2023. “Upaya Meningkatkan Minat Anak Membaca Al-Qur’an Menggunakan Metode Tilawati.” *Sistim Informasi Manajemen* 6(1): 177–92.
- 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.
- . 2021. “Pengaturan Sound System Untuk Pembiasaan Hapalan.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 58–73.
- Antun Saifuddin, A Wathon. 2019. “Membangun Pembelajaran Kolaboratif Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 79–107.
- Arimbi Afrida, A Wathon. 2021. “Peran Televisi Terhadap Pengembangan Motivasi Belajar Anak.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 221–61.

- 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.
- Asmaul Fauziah, A Wathon. 2021. "Wisata Religi Membentuk Kolaborasi Dan Kerjasama." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 200–220.
- 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.
- Binti Roisatul Khabibah, Mohammad Ayyub Mubtadik, A Wathon. 2023. "Implementasi Pendidikan Karakter Disiplin Untuk Membangun Kedisiplinan Bagi Santri TPQ Thoriquul Huda." *Edukasi Masyarakat* 1(1): 43–54.
- 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.
- Eka Pujiani, A Wathon. 2021. "Manfaat Aplikasi Komputer Terhadap Kreativitas Belajar Siswa." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 426–53.
- . 2022. "Persaingan Kuliner Nasi Tumpang Pecel Di Kertosono." *Sistim Informasi Manajemen* 5(1): 115–26.

- . 2023. “Upaya Mengembangkan Akhlakul Karimah Anak Usia Dini Melalui Metode Pembiasaan Dan Media Audio Visual.” *Sistim Informasi Manajemen* 6(1): 73–95.
- 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, Siti Mahmudah, Wathon. 2023. “Program Pendampingan AUD Dalam Pembiasaan Disiplin Beragama Menggunakan Teknik Token Ekonomi Pada Masa Pandemi, Di Dusun Sambirejo, Desa Katerban.” *Edukasi Masyarakat* 1(1): 1–23.
- 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 Nahdhiatil Ummah, Mohammad Ayyub Mubtadik, A Wathon. 2023. “Pendampingan Belajar Anak Di Masa Pandemi Covid-19.” *Edukasi Masyarakat* 1(1): 37–42.

- Imamatun Ummah, A Wathon. 2020. "Pengembangan Game Solidaritas Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 59–76.
- Imroatul Azizah, A Wathon. 2022. "Implementasi Seni Lipat Kertas Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini." *Sistim Informasi Manajemen* 5(2): 28–48.
- Inas Kamila, A Wathon. 2021. "Pengembangan Media Rumah Pelangi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini." *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 118–39.
- . 2022. "Kreasi Cool Edit Pro Meningkatkan Pemanfaatan Speaker Lembaga." *Sistim Informasi Manajemen* 5(2): 139–52.
- 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.
- Ita Purwati, A Wathon. 2021. "Manfaat Aplikasi Komputer Terhadap Peningkatan Karakter Siswa." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 454–82.
- . 2023. "Upaya Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Mengecap Dengan

- Sayuran Pada Kelompok B.” *Sistim Informasi Manajemen* 6(1): 96–123.
- Itiya Akmal, 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. 2020. “Animasi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Siswa.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 142–63.
- . 2021. “Penerapan Manajemen Pemasaran Lembaga Raudhatul Athfal Di Masa Pandemi Covid 19.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 196–215.
- Luluk Mahmudah, A Wathon. 2022. “Pengaruh Permainan Petak Umpet Terhadap Kedisiplinan Siswa.” *Sistim Informasi Manajemen* 5(1): 51–70.
- 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.
- . 2021. “Peran Blog Spot Terhadap Kreativitas Publikasi.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 284–312.
- . 2022. “Akses Wifi Gratis Di Desa Banaran Kertosono.” *Sistim Informasi Manajemen*

5(1): 105–14.

Minjuroh Handayani, A Wathon. 2020. “Penerapan Media Finger Painting Untuk Mengenalkan Konsep Dasar Warna Pada Kelompok A.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 175–94.

———. 2021. “Wisata Religi Meningkatkan Komunikasi Yang Baik.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 262–83.

———. 2022. “Pengelolaan Sederhana Pasar Di Kertosono.” *Sistim Informasi Manajemen* 5(1): 127–39.

Muh Fatah, A Wathon. 2022. “Peran Perangkat Hardware Eksternal Terhadap Kebutuhan Publikasi.” *Sistim Informasi Manajemen* 5(2): 86–104.

Muhamad Jumadi, A Wathon. 2022. “Hisab Ru’yah Solusi Membaca Kondisi Alam Sekitar.” *Sistim Informasi Manajemen* 5(2): 49–64.

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.

Nasihatul Ummah, A Wathon. 2023. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card Kelompok B Anak Usia Dini.” *Sistim Informasi Manajemen* 6(1): 124–36.

Ni’matul Suciani, A Wathon. 2023. “Strategi Pengembangan Usaha Melalui Diversifikasi Produk Pada Haluma Kitchen Nglawak Kertosono Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Pendapatan Di Masa Pandemi Covid-19.” *Edukasi Masyarakat* 1(1): 27–36.

- Nia Anggri, A Wathon. 2021. "Manfaat Zakat Meningkatkan Rasa Simpati Kepada Masyarakat Sekitar." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 382–97.
- . 2022. "Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini." *Sistim Informasi Manajemen* 5(1): 29–50.
- Noto Nagoro, A Wathon. 2018. "Efektifitas Administrasi Lembaga Melalui Otomatisasi Excel." *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 16–30.
- . 2022. "Penerapan Penjumlahan Secara Otomatis Dalam Excel." *Sistim Informasi Manajemen* 5(1): 13–28.
- . 2023. "Penggunaan Microsoft Excel Dalam Analisis Data Eksperimen Pada Pembelajaran Fisika." *Sistim Informasi Manajemen* 6(1): 30–46.
- Nur Alina, A Wathon. 2019. "Pembelajaran Aktif Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 29–47.
- Nur Anisa, A Wathon. 2021. "Peran Wisata Religi Terhadap Kekompakan Anak." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 340–62.
- . 2022. "Implementasi Media Audiovisual Cerita Islami Untuk Mengembangkan Nilai Agama Dan Moral (Nam) Pada Anak Usia Dini." *Sistim Informasi Manajemen* 5(1): 71–91.
- 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.

- Nurul Lailiyah, A Wathon. 2021. "Software Dan Efektifitas Pembelajaran." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 158–79.
- . 2022. "Mempercepat Penjualan Dengan Gratis Ongkos Kirim Dan Batasan Pesanan." *Sistim Informasi Manajemen* 5(1): 140–52.
- 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 Maftukha, A Wathon. 2023. "Bimbingan Belajar Dalam Upaya Meningkatkan Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid-19 Di Desa Kemlokolegi Pandanarum Baron." *Edukasi Masyarakat* 1(1): 17–26.
- Siti Zulaika, A Wathon. 2021. "Implementasi Metode Reward Dan Punishment Dalam Upaya Pengembangan Disiplin Anak Kelompok A." *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 134–57.
- . 2022. "Efisiensi Promosi Lembaga Menggunakan Blogspot." *Sistim Informasi Manajemen* 5(2): 105–14.
- 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.
- . 2022. "Otomatisasi Pesanan Inap Hotel Menggunakan Blogspot." *Sistim Informasi Manajemen* 5(2): 115–25.
- Umi Fadilah, A Wathon. 2023. "Implementasi Permainan Warna Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun." *Sistim Informasi Manajemen* 6(1): 157–76.
- Umi Latifah, A Wathon. 2022. "Integrasi Akun Blogspot Mahasiswa Dengan Web Akreditasi Kampus." *Sistim Informasi Manajemen* 5(2): 126–38.
- . 2023. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Metode Eksperimen Pencampuran Warna." *Sistim Informasi Manajemen* 6(1): 137–56.

- 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.
- . 2022. “Peran Media Pembelajaran Untuk Anak Kelompok Belajar.” *Manajemen Pendidikan Islam* 1(1): 1–22.
- . 2023. “Penggunaan Maksimal Speaker Terhadap Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 6(1): 36–76.
- Wathon, Aminul. 2016. “Neurosains Dalam Pendidikan.” *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi* 14(1): 284–94.
- . 2022. “Upaya Peningkatan Pendidikan Non Formal Melalui Program Hapalan Di TPQ Al Jalalah Desa Tanjung Kertosono.” *Bisma: Bimbingan Swadaya Masyarakat* 2(1): 134–42.
- Windi Afika, A Wathon. 2023. “Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Loose Parts.” *Sistim Informasi Manajemen* 6(1): 193–210.
- 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.

- . 2022. “Pemberdayaan Enterpreneur Mahasiswa Dengan Pembuatan Toko Online Berbasis Blogspot.” *Sistim Informasi Manajemen* 5(1): 153–65.
- 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 Dharma Wanita Gampeng.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 81–107.