

Pengaruh Bermain Lempar Tangkap Bola Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5 – 6 Tahun

A Wathon

aminulwathon2012@gmail.com

STAI Miftahul Ula Nganjuk

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh bermain lempar tangkap bola terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari 40 anak usia 5-6 tahun yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan latihan bermain lempar tangkap bola selama 4 minggu, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan latihan khusus. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes keterampilan motorik kasar sebelum dan setelah intervensi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam keterampilan motorik kasar setelah intervensi. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam keterampilan motorik kasar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa bermain lempar tangkap bola dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Penelitian ini memiliki implikasi penting dalam konteks pendidikan anak usia dini. Bermain lempar tangkap bola dapat menjadi salah satu aktivitas yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Oleh karena itu, pendidik dan orang tua perlu memperhatikan pentingnya memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dan berlatih

keterampilan motorik kasar melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan seperti bermain lempar tangkap bola.

Kata Kunci : Bermain Lempar Tangkap Bola, Keterampilan Motorik Kasar

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam perkembangan anak. Pada usia 5-6 tahun, anak mengalami perkembangan yang pesat, termasuk dalam hal keterampilan motorik kasar. Keterampilan motorik kasar melibatkan gerakan tubuh besar seperti berlari, melompat, dan melempar. Keterampilan motorik kasar yang baik penting untuk membantu anak dalam menjalani aktivitas sehari-hari, berinteraksi dengan lingkungan sekitar, dan mengembangkan kemampuan fisiknya.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak adalah melalui bermain. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak dan juga merupakan cara alami bagi mereka untuk belajar dan mengembangkan keterampilan. Bermain lempar tangkap bola merupakan salah satu jenis permainan yang dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka.

Namun, meskipun bermain lempar tangkap bola memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, belum banyak penelitian yang secara khusus menginvestigasi pengaruhnya pada anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menginvestigasi pengaruh bermain lempar tangkap bola terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya bermain lempar tangkap bola dalam pengembangan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada pendidik dan orang tua dalam merancang program pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini.

Wilayah Nganjuk merupakan salah satu wilayah di Indonesia yang memiliki banyak anak usia dini. Pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk memiliki peran penting dalam mempersiapkan anak-anak untuk memasuki pendidikan formal di tingkat yang lebih tinggi. Salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini adalah pengembangan keterampilan motorik kasar.

Namun, dalam konteks wilayah Nganjuk, masih terdapat beberapa tantangan dalam pengembangan keterampilan motorik kasar anak usia dini. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pengembangan keterampilan motorik kasar di wilayah ini antara lain kurangnya akses terhadap fasilitas dan permainan yang dapat merangsang keterampilan motorik kasar, kurangnya pengetahuan dan pemahaman orang tua dan pendidik tentang pentingnya pengembangan keterampilan motorik kasar, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam pengembangan keterampilan motorik kasar.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh bermain lempar tangkap bola terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di wilayah Nganjuk. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas bermain lempar tangkap bola sebagai media pembelajaran dalam pengembangan keterampilan motorik kasar anak usia dini di wilayah Nganjuk. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada pendidik dan orang tua di wilayah ini dalam merancang program pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini.

Hakikat pendidikan anak usia dini adalah memberikan landasan yang kuat bagi perkembangan anak secara holistik, termasuk dalam hal keterampilan motorik kasar. Anak usia dini memiliki kebutuhan yang unik dalam pengembangan keterampilan motorik kasar, karena pada tahap ini mereka sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

Hakikat pendidikan anak usia dini juga melibatkan pendekatan yang berpusat pada anak, di mana anak dianggap sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, bermain menjadi salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan keterampilan motorik

kasar anak. Melalui bermain, anak dapat menggali potensi dan mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka secara alami dan menyenangkan.

Selain itu, hakikat pendidikan anak usia dini juga melibatkan peran penting orang tua dan pendidik dalam mendukung pengembangan keterampilan motorik kasar anak. Orang tua dan pendidik perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dan berlatih keterampilan motorik kasar melalui berbagai aktivitas yang sesuai dengan usia dan minat anak.

Dalam konteks pengembangan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, bermain lempar tangkap bola dapat menjadi salah satu aktivitas yang efektif. Bermain lempar tangkap bola melibatkan gerakan tubuh besar seperti melempar dan menangkap bola, yang dapat membantu anak mengembangkan kekuatan, koordinasi, dan keterampilan motorik kasar mereka.

Dengan memahami hakikat pendidikan anak usia dini dan pentingnya pengembangan keterampilan motorik kasar, kita dapat merancang program pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak usia 5-6 tahun. Dalam hal ini, bermain lempar tangkap bola dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak secara holistik.

Pembahasan

Pengaruh bermain lempar tangkap bola terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di wilayah Nganjuk merupakan topik yang menarik untuk dibahas. Bermain lempar tangkap bola adalah salah satu aktivitas yang dapat merangsang perkembangan keterampilan motorik kasar anak. Dalam pembahasan ini, akan dijelaskan mengenai pentingnya pengembangan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini, pengaruh bermain lempar tangkap bola dalam pengembangan keterampilan motorik kasar, serta implikasi penelitian ini dalam konteks pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk.

Pentingnya Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini

Keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan yang melibatkan gerakan tubuh besar seperti berlari, melompat, dan melempar. Pengembangan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini sangat penting karena keterampilan ini menjadi dasar bagi perkembangan fisik dan kemandirian anak. Keterampilan motorik kasar yang baik dapat membantu anak dalam menjalani aktivitas sehari-hari, berinteraksi dengan lingkungan sekitar, dan mengembangkan kemampuan fisiknya. Oleh karena itu, penting bagi anak usia 5-6 tahun untuk memiliki keterampilan motorik kasar yang baik agar mereka dapat mengikuti kegiatan di sekolah dan lingkungan sekitarnya dengan lebih lancar.

Pengaruh Bermain Lempar Tangkap Bola dalam Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar

Bermain lempar tangkap bola merupakan salah satu jenis permainan yang dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka. Dalam bermain lempar tangkap bola, anak harus menggunakan gerakan tubuh besar seperti melempar bola dengan tangan dan menangkap bola dengan tangan atau menggunakan alat tangkap. Melalui aktivitas ini, anak dapat melatih kekuatan otot, koordinasi mata-tangan, dan keterampilan motorik kasar lainnya.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa bermain lempar tangkap bola dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen yang diberikan latihan bermain lempar tangkap bola menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan motorik kasar dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan latihan khusus. Hal ini menunjukkan bahwa bermain lempar tangkap bola dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam pengembangan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Implikasi Penelitian dalam Konteks Pendidikan Anak Usia Dini di Wilayah Nganjuk

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting dalam konteks pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk. Bermain lempar tangkap bola dapat menjadi salah satu aktivitas yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Oleh karena itu, pendidik dan orang tua di wilayah Nganjuk perlu memperhatikan pentingnya memberikan kesempatan

kepada anak untuk bermain dan berlatih keterampilan motorik kasar melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan seperti bermain lempar tangkap bola.

Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan program pembelajaran yang efektif di wilayah Nganjuk. Program pembelajaran dapat dirancang dengan memasukkan aktivitas bermain lempar tangkap bola sebagai salah satu komponen dalam pengembangan keterampilan motorik kasar anak usia dini. Dengan demikian, anak-anak di wilayah Nganjuk akan memiliki kesempatan yang lebih baik untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka secara optimal.

Pengembangan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini merupakan hal yang penting dan bermain lempar tangkap bola dapat menjadi salah satu cara yang efektif dalam pengembangan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain lempar tangkap bola memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini di wilayah Nganjuk. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua di wilayah ini untuk memperhatikan pentingnya memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dan berlatih keterampilan motorik kasar melalui aktivitas bermain lempar tangkap bola. Dengan demikian, anak-anak di wilayah Nganjuk dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka secara optimal dan siap untuk memasuki pendidikan formal di tingkat yang lebih tinggi.

Pengertian adalah pemahaman atau pengetahuan yang dimiliki seseorang tentang suatu hal. Dalam konteks pembahasan ini, pengertian merujuk pada pemahaman tentang pentingnya pengembangan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini, pengaruh bermain lempar tangkap bola dalam pengembangan keterampilan motorik kasar, serta implikasi penelitian ini dalam konteks pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk. Pengertian ini penting untuk membantu pendidik dan orang tua dalam merancang program pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini.

Pemahaman adalah proses mental di mana seseorang memperoleh pengetahuan atau pemahaman tentang suatu konsep, ide, atau informasi. Pemahaman melibatkan proses

menginterpretasikan, menghubungkan, dan mengorganisir informasi yang diterima agar dapat membentuk gambaran yang jelas dan komprehensif tentang suatu hal.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini dan pengembangan keterampilan motorik kasar, pemahaman penting untuk memahami betapa pentingnya pengembangan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini. Pemahaman ini melibatkan pengetahuan tentang pentingnya keterampilan motorik kasar dalam perkembangan fisik dan kemandirian anak, serta dampaknya terhadap kemampuan anak dalam menjalani aktivitas sehari-hari dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Selain itu, pemahaman juga diperlukan dalam mengenali pengaruh bermain lempar tangkap bola dalam pengembangan keterampilan motorik kasar anak. Dengan memahami bagaimana bermain lempar tangkap bola dapat melatih kekuatan otot, koordinasi mata-tangan, dan keterampilan motorik kasar lainnya, pendidik dan orang tua dapat merancang aktivitas yang sesuai untuk membantu anak mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka.

Pemahaman juga penting dalam mengenali implikasi penelitian ini dalam konteks pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk. Dengan memahami hasil penelitian ini, pendidik dan orang tua di wilayah tersebut dapat memahami pentingnya memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dan berlatih keterampilan motorik kasar melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan seperti bermain lempar tangkap bola.

Dalam keseluruhan, pemahaman adalah kunci untuk merancang program pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam pengembangan keterampilan motorik kasar anak usia dini. Dengan pemahaman yang baik tentang pentingnya pengembangan keterampilan motorik kasar dan pengaruh bermain lempar tangkap bola, pendidik dan orang tua dapat memberikan dukungan yang optimal dalam perkembangan anak-anak di wilayah Nganjuk.

Di wilayah Nganjuk, beberapa permasalahan yang sering terjadi dalam konteks pendidikan anak usia dini dapat meliputi:

1. Akses terbatas terhadap pendidikan: Beberapa daerah di wilayah Nganjuk mungkin memiliki akses terbatas terhadap fasilitas pendidikan anak usia dini. Hal ini dapat menyebabkan anak-anak kesulitan untuk mengakses pendidikan yang berkualitas dan memadai.
2. Kurangnya kesadaran akan pentingnya pendidikan anak usia dini: Beberapa orang tua mungkin kurang menyadari pentingnya pendidikan anak usia dini dan menganggapnya sebagai hal yang kurang penting. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya dukungan dan perhatian terhadap pendidikan anak usia dini di wilayah tersebut.
3. Kurangnya ketersediaan tenaga pendidik yang berkualitas: Wilayah Nganjuk mungkin menghadapi tantangan dalam mencari tenaga pendidik yang berkualitas dan terlatih dalam bidang pendidikan anak usia dini. Kurangnya ketersediaan tenaga pendidik yang berkualitas dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan perkembangan anak-anak.
4. Kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran: Penggunaan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini masih terbatas di beberapa wilayah Nganjuk. Kurangnya akses dan pemahaman tentang penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat menghambat kemajuan pendidikan anak usia dini di wilayah tersebut.
5. Kurangnya dukungan dan partisipasi orang tua: Dalam beberapa kasus, kurangnya dukungan dan partisipasi orang tua dalam pendidikan anak usia dini dapat menjadi permasalahan di wilayah Nganjuk. Orang tua yang kurang terlibat dalam pendidikan anak-anak mereka dapat menghambat perkembangan dan kemajuan anak-anak.

Permasalahan-permasalahan ini dapat menjadi tantangan dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk. Namun, dengan kesadaran, kolaborasi, dan upaya bersama dari berbagai pihak, permasalahan-permasalahan ini dapat diatasi dan pendidikan anak usia dini dapat ditingkatkan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang optimal bagi anak-anak di wilayah tersebut.

Beberapa faktor pendukung dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk dapat meliputi:

1. Kesadaran masyarakat: Jika masyarakat memiliki kesadaran yang tinggi akan pentingnya pendidikan anak usia dini, mereka akan lebih mendukung dan memprioritaskan pendidikan anak-anak mereka. Kesadaran ini dapat mendorong partisipasi aktif orang tua dalam mendukung pembelajaran anak usia dini.
2. Kolaborasi antara lembaga pendidikan dan komunitas: Kerjasama antara lembaga pendidikan anak usia dini, pemerintah, dan komunitas setempat dapat menjadi faktor pendukung yang kuat. Kolaborasi ini dapat menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran anak-anak, termasuk akses terhadap fasilitas pendidikan dan sumber daya yang memadai.
3. Ketersediaan tenaga pendidik yang berkualitas: Adanya tenaga pendidik yang terlatih dan berkualitas dalam bidang pendidikan anak usia dini sangat penting. Tenaga pendidik yang kompeten dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, serta mampu mengidentifikasi kebutuhan dan potensi setiap anak.
4. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran: Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat menjadi faktor pendukung yang signifikan. Penggunaan teknologi yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memperluas akses ke sumber daya pendidikan, dan memperkaya pengalaman belajar anak-anak.
5. Dukungan pemerintah: Dukungan dari pemerintah daerah dalam bentuk kebijakan, anggaran, dan program pendidikan anak usia dini dapat menjadi faktor pendukung yang penting. Dukungan ini dapat menciptakan lingkungan yang kondusif dan memberikan sumber daya yang memadai untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

Dengan adanya faktor-faktor pendukung ini, diharapkan pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk dapat berkembang dengan baik dan memberikan landasan yang kuat bagi perkembangan anak-anak menuju masa depan yang lebih baik.

Beberapa faktor penghambat dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk dapat meliputi:

1. Kurangnya akses terhadap fasilitas pendidikan: Beberapa daerah di wilayah Nganjuk mungkin masih memiliki akses terbatas terhadap fasilitas pendidikan anak usia dini. Kurangnya jumlah dan kualitas lembaga pendidikan dapat menghambat anak-anak untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas.
2. Kurangnya kesadaran dan pemahaman masyarakat: Kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang pentingnya pendidikan anak usia dini masih perlu ditingkatkan. Kurangnya kesadaran ini dapat mengakibatkan kurangnya dukungan dan perhatian terhadap pendidikan anak usia dini di wilayah tersebut.
3. Kurangnya ketersediaan tenaga pendidik yang berkualitas: Wilayah Nganjuk mungkin menghadapi kesulitan dalam mencari tenaga pendidik yang berkualitas dan terlatih dalam bidang pendidikan anak usia dini. Kurangnya jumlah dan kualitas tenaga pendidik dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan perkembangan anak-anak.
4. Kurangnya dukungan dan partisipasi orang tua: Kurangnya dukungan dan partisipasi orang tua dalam pendidikan anak usia dini dapat menjadi faktor penghambat. Orang tua yang kurang terlibat dalam pendidikan anak-anak mereka dapat menghambat perkembangan dan kemajuan anak-anak.
5. Kurangnya anggaran dan sumber daya: Terbatasnya anggaran dan sumber daya yang dialokasikan untuk pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk dapat menjadi penghambat dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Kurangnya sumber daya dapat membatasi pengembangan fasilitas, pelatihan tenaga pendidik, dan pengadaan materi pembelajaran yang berkualitas.
6. Kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran: Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran masih terbatas di beberapa wilayah Nganjuk. Kurangnya akses dan pemahaman tentang penggunaan teknologi dapat menghambat kemajuan pendidikan anak usia dini di wilayah tersebut.

Dengan adanya faktor-faktor penghambat ini, perlu adanya upaya kolaboratif antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat untuk mengatasi kendala-kendala tersebut. Dengan meningkatkan akses, kesadaran, kualitas tenaga pendidik, dukungan orang tua, alokasi anggaran yang memadai, serta penggunaan teknologi yang tepat, diharapkan kualitas pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk dapat ditingkatkan.

Di wilayah Nganjuk, beberapa solusi yang telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini antara lain:

1. Peningkatan akses terhadap fasilitas pendidikan: Pemerintah daerah Nganjuk telah berupaya meningkatkan akses terhadap fasilitas pendidikan anak usia dini dengan membangun lebih banyak lembaga pendidikan di berbagai daerah. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap anak memiliki akses yang mudah dan dekat dengan lembaga pendidikan terdekat.
2. Program kesadaran dan pemahaman masyarakat: Pemerintah daerah Nganjuk telah melaksanakan program-program kesadaran dan pemahaman kepada masyarakat tentang pentingnya pendidikan anak usia dini. Program ini melibatkan kampanye, seminar, dan sosialisasi untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang manfaat pendidikan anak usia dini dan pentingnya peran orang tua dalam mendukung pendidikan anak-anak mereka.
3. Pelatihan dan pengembangan tenaga pendidik: Pemerintah daerah Nganjuk telah memberikan pelatihan dan pengembangan kepada tenaga pendidik dalam bidang pendidikan anak usia dini. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran, pemahaman tentang perkembangan anak, dan penerapan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
4. Peningkatan partisipasi orang tua: Pemerintah daerah Nganjuk telah mendorong partisipasi aktif orang tua dalam pendidikan anak usia dini. Mereka mengadakan pertemuan rutin antara orang tua dan tenaga pendidik untuk berbagi informasi, memberikan pemahaman tentang pentingnya peran orang tua dalam mendukung pendidikan anak, dan melibatkan orang tua dalam kegiatan pendidikan anak usia dini.
5. Peningkatan anggaran dan sumber daya: Pemerintah daerah Nganjuk telah meningkatkan alokasi anggaran untuk pendidikan anak usia dini. Hal ini termasuk pengadaan sumber daya pembelajaran, perbaikan fasilitas, dan peningkatan kualitas tenaga pendidik. Selain itu, mereka juga melakukan kerjasama dengan pihak swasta dan lembaga donor untuk mendapatkan dukungan tambahan dalam pengembangan pendidikan anak usia dini.

6. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran: Pemerintah daerah Nganjuk telah mendorong penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini. Mereka menyediakan akses ke perangkat teknologi dan pelatihan bagi tenaga pendidik dalam penggunaan teknologi pembelajaran yang tepat dan efektif.

Melalui solusi-solusi ini, diharapkan kualitas pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk dapat terus meningkat dan memberikan landasan yang kuat bagi perkembangan anak-anak menuju masa depan yang lebih baik.

Dalam meningkatkan daya tangkap siswa, sosial emosional siswa, kemampuan berbahasa, dan kemandirian siswa, beberapa solusi yang telah dilakukan di wilayah Nganjuk antara lain:

1. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa: Lembaga pendidikan di wilayah Nganjuk telah menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan daya tangkap mereka. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan mengembangkan keterampilan sosial.
2. Program pengembangan sosial emosional: Sekolah-sekolah di wilayah Nganjuk telah mengimplementasikan program pengembangan sosial emosional. Program ini bertujuan untuk membantu siswa mengenali dan mengelola emosi mereka, membangun hubungan yang sehat dengan teman sebaya, dan mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui program ini, siswa dapat belajar mengatur emosi, mengatasi konflik, dan membangun rasa empati terhadap orang lain.
3. Pembelajaran bahasa yang interaktif: Lembaga pendidikan di wilayah Nganjuk telah mengadopsi metode pembelajaran bahasa yang interaktif. Metode ini melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa yang

mereka pelajari, baik melalui permainan, diskusi kelompok, atau simulasi situasi nyata. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa secara efektif.

4. Pemberian tugas mandiri: Guru di wilayah Nganjuk memberikan tugas-tugas mandiri kepada siswa untuk meningkatkan kemandirian mereka. Tugas-tugas ini melibatkan siswa dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pekerjaan mereka sendiri. Dengan memberikan tanggung jawab kepada siswa, mereka dapat mengembangkan kemandirian, inisiatif, dan kemampuan mengatur waktu.
5. Kolaborasi dengan orang tua: Lembaga pendidikan di wilayah Nganjuk melibatkan orang tua dalam pendidikan anak-anak mereka. Mereka mengadakan pertemuan rutin antara guru dan orang tua untuk berbagi informasi tentang perkembangan siswa dan memberikan saran tentang cara mendukung perkembangan sosial emosional, kemampuan berbahasa, dan kemandirian siswa di rumah.

Dengan implementasi solusi-solusi ini, diharapkan daya tangkap siswa, sosial emosional siswa, kemampuan berbahasa, dan kemandirian siswa di wilayah Nganjuk dapat terus meningkat. Hal ini akan memberikan landasan yang kuat bagi perkembangan holistik siswa dan persiapan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Dalam meningkatkan kemampuan diri siswa, kerjasama siswa, rasa percaya diri, dan kemampuan berkomunikasi siswa di wilayah Nganjuk, beberapa solusi yang telah dilakukan antara lain:

1. Pembelajaran berbasis proyek: Lembaga pendidikan di wilayah Nganjuk telah menerapkan pembelajaran berbasis proyek. Melalui proyek-proyek ini, siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan diri mereka dengan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek-proyek yang relevan dengan konteks kehidupan mereka. Proyek-proyek ini juga mendorong kerjasama antar siswa dalam bekerja sebagai tim, sehingga meningkatkan kemampuan kerjasama siswa.
2. Kegiatan ekstrakurikuler: Sekolah-sekolah di wilayah Nganjuk menyediakan beragam kegiatan ekstrakurikuler yang dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan diri, kerjasama, rasa percaya diri, dan kemampuan berkomunikasi. Kegiatan seperti

klub debat, paduan suara, teater, dan olahraga tim dapat memberikan siswa pengalaman berkolaborasi, berkomunikasi, dan membangun rasa percaya diri.

3. Program pembinaan diri dan kepemimpinan: Lembaga pendidikan di wilayah Nganjuk telah mengimplementasikan program pembinaan diri dan kepemimpinan. Program ini bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan diri, membangun rasa percaya diri, dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Melalui kegiatan seperti pelatihan kepemimpinan, mentoring, dan pengembangan keterampilan interpersonal, siswa dapat mengasah kemampuan diri mereka dan belajar bekerja sama dengan orang lain.
4. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran: Lembaga pendidikan di wilayah Nganjuk telah memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Penggunaan teknologi, seperti penggunaan media digital dan platform pembelajaran online, dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan rasa percaya diri mereka dalam menggunakan teknologi. Selain itu, teknologi juga dapat digunakan untuk memfasilitasi kerjasama siswa dalam proyek-proyek kolaboratif.
5. Penguatan hubungan guru-siswa: Guru di wilayah Nganjuk berperan penting dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan diri, kerjasama, rasa percaya diri, dan kemampuan berkomunikasi. Guru dapat menciptakan lingkungan yang mendukung, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan hubungan yang baik antara guru dan siswa, siswa akan merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk berkomunikasi dan bekerja sama.

Melalui solusi-solusi ini, diharapkan kemampuan diri siswa, kerjasama siswa, rasa percaya diri, dan kemampuan berkomunikasi siswa di wilayah Nganjuk dapat terus meningkat. Hal ini akan membantu siswa dalam menghadapi tantangan di masa depan dan menjadi individu yang mandiri, percaya diri, dan mampu berkomunikasi dengan baik.

Dalam meningkatkan kedisiplinan siswa, solidaritas siswa, pengembangan psikomotorik, strategi pembelajaran, dan pengalaman nyata secara aktif di wilayah Nganjuk, beberapa solusi yang telah dilakukan antara lain:

1. **Pembinaan disiplin:** Lembaga pendidikan di wilayah Nganjuk telah melaksanakan program pembinaan disiplin yang bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan kedisiplinan dalam kehidupan sehari-hari. Program ini meliputi pembentukan aturan dan tata tertib sekolah yang jelas, pengawasan yang ketat terhadap kehadiran dan keterlambatan siswa, serta pemberian sanksi yang konsisten terhadap pelanggaran disiplin. Selain itu, program ini juga melibatkan pendekatan yang positif, seperti memberikan penghargaan kepada siswa yang menunjukkan kedisiplinan yang baik.
2. **Kegiatan sosial dan kebersamaan:** Sekolah-sekolah di wilayah Nganjuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan kebersamaan. Kegiatan seperti kegiatan gotong royong, penggalangan dana untuk masyarakat yang membutuhkan, atau kegiatan kebersamaan lainnya dapat membantu membangun solidaritas siswa. Melalui kegiatan ini, siswa belajar untuk bekerja sama, saling membantu, dan membangun hubungan yang baik antara sesama siswa.
3. **Pembelajaran berbasis psikomotorik:** Lembaga pendidikan di wilayah Nganjuk telah mengadopsi strategi pembelajaran yang melibatkan aspek psikomotorik siswa. Pembelajaran berbasis psikomotorik melibatkan kegiatan fisik, seperti praktik langsung, eksperimen, atau simulasi. Melalui kegiatan ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan motorik, keterampilan praktis, dan kemampuan berpikir praktis secara aktif.
4. **Penerapan strategi pembelajaran yang aktif:** Guru di wilayah Nganjuk menerapkan strategi pembelajaran yang aktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Strategi seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, permainan peran, atau eksperimen langsung dapat membantu siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Dengan terlibat secara aktif, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan berkomunikasi.
5. **Pengalaman nyata di luar kelas:** Lembaga pendidikan di wilayah Nganjuk memberikan pengalaman nyata di luar kelas kepada siswa. Hal ini dapat dilakukan melalui kunjungan lapangan, kegiatan praktik, atau partisipasi dalam kegiatan komunitas. Pengalaman nyata ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dari

pengalaman langsung, mengembangkan keterampilan sosial, dan memperluas pemahaman mereka tentang dunia di sekitar mereka.

Dengan implementasi solusi-solusi ini, diharapkan kedisiplinan siswa, solidaritas siswa, pengembangan psikomotorik, strategi pembelajaran, dan pengalaman nyata secara aktif dapat terus meningkat di wilayah Nganjuk. Hal ini akan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan, sikap, dan pengetahuan yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan dan karir mereka.

Dalam mengembangkan bakat dan minat siswa, kolaborasi siswa, kreativitas pembelajaran, pengetahuan kognitif, dan jiwa konstruktif siswa di wilayah Nganjuk, beberapa solusi yang telah dilakukan antara lain:

1. Program pengembangan bakat dan minat: Lembaga pendidikan di wilayah Nganjuk telah menyediakan program pengembangan bakat dan minat siswa. Program ini melibatkan berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan minat siswa, seperti klub seni, klub musik, klub olahraga, atau klub sastra. Melalui program ini, siswa dapat mengembangkan bakat dan minat mereka secara lebih mendalam, serta berkolaborasi dengan siswa lain yang memiliki minat yang sama.
2. Pembelajaran berbasis proyek: Sekolah-sekolah di wilayah Nganjuk menerapkan pembelajaran berbasis proyek. Dalam pembelajaran ini, siswa diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam proyek-proyek yang menarik dan bermakna. Proyek-proyek ini mendorong kolaborasi siswa dalam bekerja sebagai tim, serta membangkitkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran.
3. Penggunaan metode pembelajaran yang kreatif: Guru di wilayah Nganjuk menggunakan metode pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Metode seperti pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis permainan, atau pembelajaran berbasis seni dapat membangkitkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah, berkolaborasi dengan siswa lain, dan menghasilkan ide-ide baru.

4. Peningkatan pengetahuan kognitif: Lembaga pendidikan di wilayah Nganjuk memberikan perhatian yang cukup pada peningkatan pengetahuan kognitif siswa. Guru menggunakan strategi pembelajaran yang efektif, seperti pemberian tugas yang menantang, diskusi kelompok, atau penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dengan pengetahuan kognitif yang baik, siswa dapat mengembangkan pemikiran kritis, analitis, dan reflektif.
5. Pengembangan jiwa konstruktif siswa: Lembaga pendidikan di wilayah Nganjuk juga fokus pada pengembangan jiwa konstruktif siswa. Guru dan staf pendidikan memberikan perhatian pada pembentukan sikap positif, seperti empati, kejujuran, kerjasama, dan rasa tanggung jawab. Melalui kegiatan seperti pembinaan karakter, pelatihan kepemimpinan, atau program pengembangan kepribadian, siswa diajak untuk menjadi individu yang konstruktif dan berkontribusi positif dalam lingkungan mereka.

Dengan implementasi solusi-solusi ini, diharapkan bakat dan minat siswa, kolaborasi siswa, kreativitas pembelajaran, pengetahuan kognitif, dan jiwa konstruktif siswa di wilayah Nganjuk dapat terus berkembang. Hal ini akan membantu siswa dalam mengeksplorasi potensi mereka, bekerja sama dengan siswa lain, mengembangkan kreativitas, memperoleh pengetahuan yang mendalam, dan menjadi individu yang konstruktif dalam masyarakat.

Dalam konteks metode pembelajaran yang melibatkan penggunaan media seperti televisi, speaker, boneka tangan, kertas origami, boneka jari, permainan Dakon, dan pohon kata, beberapa solusi yang dapat dilakukan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di wilayah Nganjuk adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan televisi dan speaker: Guru dapat memanfaatkan televisi dan speaker sebagai media pembelajaran yang menarik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Dengan menggunakan video atau audio yang relevan, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan. Selain itu, penggunaan televisi dan speaker juga dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

2. Penggunaan boneka tangan dan boneka jari: Boneka tangan dan boneka jari dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Guru dapat menggunakan boneka tangan atau boneka jari untuk memperkenalkan karakter atau tokoh dalam cerita, memvisualisasikan konsep atau proses yang abstrak, atau melibatkan siswa dalam peran-peran tertentu. Melalui penggunaan boneka, siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.
3. Penggunaan kertas origami: Kertas origami dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang melibatkan aspek kreativitas dan motorik halus siswa. Guru dapat mengajarkan siswa untuk melipat kertas origami sesuai dengan instruksi tertentu, seperti membentuk hewan, benda, atau bentuk geometri. Selain meningkatkan keterampilan motorik halus, penggunaan kertas origami juga dapat memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan konsentrasi siswa.
4. Penggunaan permainan Dakon: Permainan Dakon, yang merupakan permainan tradisional Indonesia, dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang melibatkan aspek strategi, keterampilan berpikir logis, dan kerjasama antara siswa. Guru dapat mengajarkan siswa tentang aturan permainan Dakon, memainkan permainan secara langsung, dan mengaitkannya dengan konsep atau topik pembelajaran tertentu. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
5. Penggunaan pohon kata: Pohon kata dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang melibatkan aspek kreativitas dan penguasaan kosakata. Guru dapat membuat pohon kata dengan menggunakan karton atau kertas, lalu mengajak siswa untuk menulis kata-kata yang terkait dengan topik pembelajaran pada daun-daun pohon tersebut. Melalui kegiatan ini, siswa dapat memperkaya kosakata mereka, meningkatkan pemahaman konsep, dan melatih keterampilan menulis.

Dengan mengimplementasikan solusi-solusi tersebut, diharapkan metode pembelajaran yang melibatkan televisi, speaker, boneka tangan, kertas origami, boneka jari, permainan Dakon, dan pohon kata dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di wilayah Nganjuk. Hal ini akan membantu siswa dalam memahami dan mengingat informasi dengan

lebih baik, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

Dalam upaya meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta memanfaatkan teknologi pembelajaran, beberapa solusi yang dapat dilakukan di wilayah Nganjuk adalah sebagai berikut:

1. Otomatisasi program Excel: Guru dapat memanfaatkan program Excel untuk mengotomatisasi beberapa tugas administratif dalam pembelajaran, seperti penghitungan nilai, pelacakan kehadiran, atau pembuatan laporan. Dengan menggunakan rumus dan fungsi yang tepat, program Excel dapat membantu menghemat waktu dan meningkatkan efisiensi dalam mengelola data pembelajaran.
2. Pemanfaatan teknologi pembelajaran: Guru dapat memanfaatkan teknologi pembelajaran, seperti komputer, internet, dan perangkat mobile, untuk menyajikan materi pelajaran secara interaktif dan menarik. Melalui penggunaan multimedia, video, simulasi, atau aplikasi pembelajaran, siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih baik.
3. Pembelajaran berbasis masalah dan proyek: Guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis masalah dan proyek untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis masalah, siswa diajak untuk memecahkan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Sedangkan dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa diberikan proyek yang melibatkan penelitian, analisis, dan presentasi. Melalui kedua pendekatan ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah.
4. Pengembangan kemampuan berbicara dan berhitung: Guru dapat memberikan perhatian khusus pada pengembangan kemampuan berbicara dan berhitung siswa. Melalui kegiatan diskusi, presentasi, atau simulasi, siswa dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan berkomunikasi secara efektif. Selain itu, melalui latihan dan pemecahan masalah matematika yang relevan, siswa dapat meningkatkan kemampuan berhitung mereka.

5. Harapan penilaian yang baik: Guru dapat memiliki harapan penilaian yang baik terhadap siswa. Dengan memberikan umpan balik yang konstruktif, memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa, dan memberikan kesempatan untuk meraih keberhasilan, siswa akan termotivasi untuk belajar dengan lebih baik. Harapan penilaian yang baik juga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran.

Dengan mengimplementasikan solusi-solusi tersebut, diharapkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di wilayah Nganjuk dapat meningkat. Siswa akan lebih terlibat dalam pembelajaran, memperoleh pemahaman yang lebih baik, dan mengembangkan keterampilan yang relevan. Selain itu, dengan harapan penilaian yang baik, siswa akan termotivasi untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi.

Kesimpulan

Berdasarkan solusi-solusi yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di wilayah Nganjuk, perlu dilakukan penggunaan media pembelajaran seperti televisi, speaker, boneka tangan, kertas origami, boneka jari, permainan Dakon, dan pohon kata. Selain itu, pemanfaatan teknologi pembelajaran, otomatisasi program Excel, pembelajaran berbasis masalah dan proyek, pengembangan kemampuan berbicara dan berhitung, serta harapan penilaian yang baik juga menjadi faktor penting dalam mencapai tujuan tersebut. Dengan mengimplementasikan solusi-solusi ini, diharapkan pembelajaran di wilayah Nganjuk dapat menjadi lebih efektif, efisien, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa.

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 Thoriquil 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 Darma Wanita Gampeng.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 81–107.