

Tingkat Kebutuhan Guru Paud Terhadap Penggunaan Google Classroom Selama Masa Pandemi

A Wathon

aminulwathon2012@gmail.com

STAI Miftahul Ula Nganjuk

Abstrak

Abstrak ini bertujuan untuk menggambarkan tingkat kebutuhan guru PAUD terhadap penggunaan Google Classroom selama masa pandemi. Dalam situasi pandemi COVID-19, pendidikan anak usia dini mengalami perubahan signifikan, di mana pembelajaran dilakukan secara daring melalui platform online. Google Classroom menjadi salah satu platform yang populer digunakan oleh guru PAUD untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode survei terhadap sejumlah guru PAUD yang aktif menggunakan Google Classroom selama masa pandemi. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk mengidentifikasi tingkat kebutuhan guru PAUD terhadap penggunaan Google Classroom.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas guru PAUD menganggap penggunaan Google Classroom sangat penting dalam mendukung pembelajaran jarak jauh. Mereka merasa bahwa platform ini memudahkan mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran, berkomunikasi dengan siswa dan orang tua, serta memberikan tugas dan penilaian secara online.

Namun, penelitian juga mengungkapkan beberapa kendala yang dihadapi oleh guru PAUD dalam menggunakan Google Classroom. Beberapa guru mengalami kesulitan dalam mengoperasikan platform ini, terutama bagi mereka yang kurang terampil dalam penggunaan teknologi. Selain itu, keterbatasan akses internet dan perangkat juga menjadi hambatan bagi sebagian guru dan siswa.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar pihak terkait, seperti lembaga pendidikan dan pemerintah, memberikan dukungan dan pelatihan yang memadai kepada guru PAUD dalam penggunaan Google Classroom. Selain itu, perlu juga dilakukan upaya untuk memperluas akses internet dan perangkat bagi guru dan siswa agar pembelajaran jarak jauh dapat berjalan dengan lancar.

Kesimpulannya, penggunaan Google Classroom memiliki tingkat kebutuhan yang tinggi bagi guru PAUD selama masa pandemi. Namun, perlu adanya upaya untuk mengatasi kendala yang dihadapi agar pembelajaran jarak jauh dapat berjalan efektif dan efisien.

Kata Kunci : Tingkat Kebutuhan Guru Paud, Google Classroom, Pandemi

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar-dasar pembelajaran dan perkembangan anak. Namun, dengan adanya pandemi COVID-19, pendidikan anak usia dini mengalami tantangan besar dalam melaksanakan pembelajaran secara tatap muka. Pembatasan sosial dan penutupan sekolah membuat guru PAUD harus mencari alternatif pembelajaran jarak jauh.

Salah satu solusi yang banyak digunakan oleh guru PAUD adalah penggunaan platform online, seperti Google Classroom. Google Classroom merupakan platform pembelajaran virtual yang memungkinkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, memberikan tugas, dan berkomunikasi dengan siswa dan orang tua secara online.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan tingkat kebutuhan guru PAUD terhadap penggunaan Google Classroom selama masa pandemi. Dengan mengetahui tingkat kebutuhan ini, dapat membantu pihak terkait dalam memberikan dukungan yang tepat kepada guru PAUD dalam mengimplementasikan pembelajaran jarak jauh.

Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi oleh guru PAUD dalam menggunakan Google Classroom. Hal ini penting untuk mengetahui hambatan-hambatan yang perlu diatasi agar pembelajaran jarak jauh dapat berjalan dengan lancar.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan guru PAUD terhadap penggunaan Google Classroom selama masa pandemi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi lembaga pendidikan dan pemerintah dalam memberikan dukungan dan pelatihan yang sesuai untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran jarak jauh di tingkat PAUD.

Latar belakang masalah ini didasarkan pada wilayah Nganjuk, sebuah kabupaten di Jawa Timur, Indonesia. Nganjuk merupakan wilayah yang memiliki banyak lembaga pendidikan anak usia dini, seperti taman kanak-kanak dan PAUD. Namun, dengan adanya pandemi COVID-19, pendidikan anak usia dini di Nganjuk juga mengalami dampak yang signifikan.

Pemerintah daerah Nganjuk telah menerapkan kebijakan penutupan sekolah dan pembatasan sosial guna meminimalkan penyebaran virus. Hal ini membuat guru PAUD di Nganjuk harus mencari solusi alternatif untuk melaksanakan pembelajaran bagi anak-anak mereka.

Penggunaan Google Classroom menjadi salah satu solusi yang banyak digunakan oleh guru PAUD di Nganjuk. Namun, dalam penggunaannya, mungkin terdapat perbedaan tingkat kebutuhan dan kendala yang dihadapi oleh guru PAUD di wilayah ini.

Dengan mengetahui latar belakang masalah berdasarkan wilayah Nganjuk, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih spesifik tentang kebutuhan dan kendala yang dihadapi oleh guru PAUD di wilayah ini dalam menggunakan Google Classroom selama masa pandemi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berguna bagi pemerintah daerah dan lembaga pendidikan di Nganjuk dalam memberikan dukungan yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran jarak jauh di tingkat PAUD.

Hakikat dari penelitian ini adalah untuk memahami tingkat kebutuhan guru PAUD terhadap penggunaan Google Classroom selama masa pandemi. Dalam situasi yang tidak biasa ini, guru PAUD dihadapkan pada tantangan dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui sejauh mana penggunaan Google Classroom dapat memenuhi kebutuhan mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran, berkomunikasi dengan siswa dan orang tua, serta memberikan tugas dan penilaian secara online.

Selain itu, hakikat penelitian ini juga mencakup identifikasi kendala-kendala yang dihadapi oleh guru PAUD dalam menggunakan Google Classroom. Hal ini penting untuk memahami hambatan-hambatan yang perlu diatasi agar pembelajaran jarak jauh dapat berjalan dengan lancar dan efektif.

Dengan memahami hakikat penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang kebutuhan dan kendala guru PAUD dalam menggunakan Google Classroom selama masa pandemi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan strategi dan dukungan yang lebih baik dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh di tingkat PAUD.

Pembahasan

Dalam pembahasan penelitian ini, akan dibahas mengenai tingkat kebutuhan guru PAUD terhadap penggunaan Google Classroom selama masa pandemi. Guru PAUD dihadapkan pada tantangan besar dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh, dan penggunaan Google Classroom menjadi salah satu solusi yang banyak digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas guru PAUD di Nganjuk menganggap penggunaan Google Classroom sangat penting dalam mendukung pembelajaran jarak jauh. Mereka merasa bahwa platform ini memudahkan mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran, berkomunikasi dengan siswa dan orang tua, serta memberikan tugas dan penilaian secara online.

Penggunaan Google Classroom memberikan fleksibilitas bagi guru PAUD dalam menyusun dan menyampaikan materi pembelajaran. Mereka dapat mengunggah materi, video, dan tugas secara online, sehingga siswa dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja. Selain itu, fitur komunikasi dalam Google Classroom memungkinkan guru untuk berinteraksi dengan siswa dan orang tua melalui pesan atau forum diskusi.

Namun, penelitian juga mengungkapkan beberapa kendala yang dihadapi oleh guru PAUD dalam menggunakan Google Classroom. Beberapa guru mengalami kesulitan dalam mengoperasikan platform ini, terutama bagi mereka yang kurang terampil dalam penggunaan teknologi. Selain itu, keterbatasan akses internet dan perangkat juga menjadi hambatan bagi sebagian guru dan siswa di wilayah Nganjuk.

Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, disarankan agar pihak terkait, seperti lembaga pendidikan dan pemerintah, memberikan dukungan dan pelatihan yang memadai kepada guru PAUD dalam penggunaan Google Classroom. Pelatihan ini dapat meliputi pengoperasian platform, strategi pengajaran online, dan manajemen kelas virtual. Selain itu, perlu juga dilakukan upaya untuk memperluas akses internet dan perangkat bagi guru dan siswa di wilayah Nganjuk.

Dengan adanya dukungan dan pelatihan yang tepat, diharapkan pembelajaran jarak jauh menggunakan Google Classroom dapat berjalan dengan lebih efektif dan efisien di tingkat PAUD di Nganjuk. Hal ini akan membantu guru PAUD dalam menyampaikan pembelajaran yang berkualitas kepada siswa, meskipun dalam situasi yang tidak biasa seperti pandemi COVID-19.

Pengertian dari penelitian ini adalah untuk memahami tingkat kebutuhan guru PAUD terhadap penggunaan Google Classroom selama masa pandemi. Pengertian ini mencakup pemahaman tentang sejauh mana guru PAUD menganggap penggunaan Google Classroom penting dalam mendukung pembelajaran jarak jauh, serta kendala-kendala yang dihadapi dalam penggunaan platform ini.

Pengertian juga mencakup pemahaman tentang manfaat penggunaan Google Classroom bagi guru PAUD, seperti kemudahan dalam menyampaikan materi pembelajaran, berkomunikasi dengan siswa dan orang tua, serta memberikan tugas dan penilaian secara online. Selain itu, pengertian juga mencakup pemahaman tentang kendala-kendala yang dihadapi, seperti kesulitan dalam pengoperasian platform, keterbatasan akses internet, dan keterbatasan perangkat.

Dengan memahami pengertian penelitian ini, diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang kebutuhan dan kendala guru PAUD dalam menggunakan Google Classroom selama masa pandemi. Pengertian ini akan menjadi dasar untuk pengembangan strategi dan dukungan yang lebih baik dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh di tingkat PAUD.

Pemahaman dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang tingkat kebutuhan guru PAUD terhadap penggunaan Google Classroom selama masa pandemi. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memahami sejauh mana guru PAUD menganggap penggunaan Google Classroom penting dalam mendukung pembelajaran jarak jauh.

Pemahaman juga mencakup pengetahuan tentang manfaat yang diperoleh oleh guru PAUD melalui penggunaan Google Classroom, seperti kemudahan dalam menyampaikan materi pembelajaran, berkomunikasi dengan siswa dan orang tua, serta memberikan tugas dan penilaian secara online. Selain itu, pemahaman juga mencakup identifikasi kendala-kendala yang dihadapi oleh guru PAUD dalam menggunakan platform ini.

Dengan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan kendala guru PAUD dalam menggunakan Google Classroom, diharapkan dapat mengembangkan strategi dan dukungan yang lebih efektif dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh di tingkat PAUD. Pemahaman ini akan menjadi dasar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan solusi yang tepat bagi guru PAUD dalam menghadapi tantangan pembelajaran selama masa pandemi.

Di wilayah Nganjuk, terdapat beberapa permasalahan yang sering terjadi dalam konteks pendidikan anak usia dini, terutama selama masa pandemi COVID-19. Beberapa permasalahan yang sering terjadi di wilayah Nganjuk antara lain:

1. Keterbatasan akses internet: Salah satu permasalahan yang sering dihadapi di wilayah Nganjuk adalah keterbatasan akses internet. Tidak semua guru dan siswa memiliki akses yang stabil dan terjangkau ke internet, sehingga menyulitkan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang membutuhkan koneksi internet yang baik.
2. Keterbatasan perangkat: Banyak guru dan siswa di wilayah Nganjuk yang tidak memiliki perangkat yang memadai untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Hal ini dapat menjadi hambatan dalam mengakses dan menggunakan platform pembelajaran online seperti Google Classroom.
3. Kurangnya keterampilan teknologi: Bagi sebagian guru dan orang tua di wilayah Nganjuk, keterampilan dalam menggunakan teknologi mungkin masih terbatas. Hal ini dapat menyulitkan mereka dalam mengoperasikan platform pembelajaran online dan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan.
4. Keterbatasan interaksi sosial: Pembelajaran jarak jauh dapat mengurangi interaksi sosial antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan teman sebaya. Interaksi sosial yang terbatas ini dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak-anak.
5. Tantangan pengelolaan pembelajaran: Guru PAUD di wilayah Nganjuk juga menghadapi tantangan dalam mengelola pembelajaran jarak jauh. Mereka perlu menyusun dan menyampaikan materi pembelajaran secara online, memberikan tugas dan penilaian, serta menjaga motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Dalam menghadapi permasalahan-permasalahan ini, perlu dilakukan upaya kolaboratif antara pemerintah, lembaga pendidikan, guru, dan orang tua untuk mencari solusi yang tepat. Dukungan dalam bentuk pelatihan, pemenuhan kebutuhan teknologi, dan pengembangan strategi pembelajaran yang inklusif dapat membantu mengatasi permasalahan yang sering terjadi di wilayah Nganjuk.

Beberapa faktor penghambat yang sering terjadi di wilayah Nganjuk dalam konteks pendidikan anak usia dini selama masa pandemi adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan infrastruktur: Salah satu faktor penghambat utama adalah keterbatasan infrastruktur, terutama akses internet yang terbatas dan tidak stabil di beberapa wilayah Nganjuk. Hal ini menyulitkan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang membutuhkan koneksi internet yang baik.
2. Keterbatasan perangkat: Banyak guru dan siswa di wilayah Nganjuk yang tidak memiliki perangkat yang memadai, seperti laptop atau smartphone, untuk mengakses dan menggunakan platform pembelajaran online. Keterbatasan ini menjadi penghambat dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh secara efektif.
3. Kurangnya keterampilan teknologi: Bagi sebagian guru dan orang tua di wilayah Nganjuk, keterampilan dalam menggunakan teknologi mungkin masih terbatas. Hal ini menghambat mereka dalam mengoperasikan platform pembelajaran online dan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan.
4. Tantangan ekonomi: Beberapa keluarga di wilayah Nganjuk mungkin menghadapi tantangan ekonomi yang membuat sulit bagi mereka untuk membeli perangkat dan memenuhi kebutuhan internet untuk pembelajaran jarak jauh. Faktor ini dapat menjadi penghambat dalam partisipasi siswa dalam pembelajaran online.
5. Kurangnya dukungan dan pelatihan: Guru PAUD di wilayah Nganjuk mungkin tidak mendapatkan dukungan dan pelatihan yang memadai dalam mengimplementasikan pembelajaran jarak jauh. Kurangnya pemahaman tentang penggunaan platform pembelajaran online dan strategi pembelajaran yang efektif dapat menjadi penghambat dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh.

Dalam mengatasi faktor-faktor penghambat ini, perlu dilakukan upaya kolaboratif antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat untuk mencari solusi yang tepat. Dukungan dalam bentuk pemenuhan infrastruktur, penyediaan perangkat, pelatihan, dan bantuan ekonomi dapat membantu mengatasi faktor-faktor penghambat dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh di wilayah Nganjuk.

Beberapa faktor pendukung yang dapat membantu dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh di wilayah Nganjuk adalah sebagai berikut:

1. Dukungan pemerintah: Dukungan dari pemerintah daerah dalam bentuk kebijakan dan alokasi anggaran yang memadai dapat membantu meningkatkan infrastruktur pendidikan, termasuk akses internet yang lebih luas dan stabil di seluruh wilayah Nganjuk. Selain itu, pemerintah juga dapat memberikan bantuan perangkat dan pelatihan kepada guru dan siswa.
2. Kerjasama dengan lembaga pendidikan: Kerjasama antara lembaga pendidikan, seperti sekolah dan lembaga PAUD, dengan pihak-pihak terkait seperti universitas atau lembaga pelatihan dapat membantu dalam penyediaan pelatihan dan dukungan teknis bagi guru PAUD. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan teknologi dan pemahaman tentang penggunaan platform pembelajaran online.
3. Peran aktif orang tua: Peran orang tua sangat penting dalam mendukung pembelajaran jarak jauh. Orang tua dapat membantu memfasilitasi akses internet dan perangkat bagi anak-anak mereka. Selain itu, mereka juga dapat berperan dalam mengawasi dan mendukung anak-anak dalam melaksanakan pembelajaran online.
4. Kolaborasi antara guru dan siswa: Kolaborasi yang baik antara guru dan siswa dapat membantu dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif. Guru dapat memberikan bimbingan dan dukungan kepada siswa dalam mengakses dan menggunakan platform pembelajaran online. Sementara itu, siswa dapat aktif berpartisipasi dan berkomunikasi dengan guru dalam proses pembelajaran.
5. Pengembangan strategi pembelajaran yang inklusif: Pengembangan strategi pembelajaran yang inklusif dapat membantu dalam mengatasi tantangan yang dihadapi oleh siswa dengan kebutuhan khusus atau keterbatasan akses teknologi. Guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran yang dapat diakses oleh semua siswa, termasuk melalui media non-digital seperti buku-buku atau materi cetak.

Dengan adanya faktor-faktor pendukung ini, diharapkan pembelajaran jarak jauh di wilayah Nganjuk dapat berjalan dengan lebih efektif dan merata. Dukungan dari pemerintah,

lembaga pendidikan, orang tua, dan kolaborasi antara guru dan siswa akan menjadi kunci dalam menghadapi tantangan dan memastikan kualitas pembelajaran yang optimal.

Beberapa solusi yang telah dilakukan di wilayah Nganjuk untuk mengatasi tantangan pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi antara lain:

1. Penyediaan akses internet: Pemerintah daerah Nganjuk telah bekerja sama dengan provider internet untuk meningkatkan akses internet di wilayah tersebut. Penyediaan akses internet yang lebih luas dan stabil membantu guru dan siswa dalam mengakses platform pembelajaran online.
2. Pembagian perangkat: Pemerintah daerah Nganjuk telah melakukan pembagian perangkat, seperti laptop atau smartphone, kepada guru dan siswa yang membutuhkan. Hal ini membantu dalam memenuhi kebutuhan teknologi untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh.
3. Pelatihan guru: Lembaga pendidikan dan pemerintah daerah Nganjuk telah menyelenggarakan pelatihan secara online bagi guru PAUD. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknologi dan pemahaman tentang penggunaan platform pembelajaran online.
4. Bantuan dari lembaga pendidikan: Beberapa lembaga pendidikan di Nganjuk telah memberikan bantuan dalam bentuk pengembangan materi pembelajaran online dan berbagi pengalaman terbaik dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Hal ini membantu guru PAUD dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif.
5. Kolaborasi dengan orang tua: Guru PAUD di Nganjuk telah melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran jarak jauh. Mereka berkomunikasi secara aktif dengan orang tua, memberikan panduan dan dukungan dalam melaksanakan pembelajaran di rumah.
6. Pemanfaatan media non-digital: Selain menggunakan platform pembelajaran online, beberapa guru PAUD di Nganjuk juga menggunakan media non-digital, seperti buku-buku atau materi cetak, untuk mengirimkan tugas dan materi pembelajaran kepada siswa. Hal ini membantu siswa yang memiliki keterbatasan akses teknologi.

Dengan adanya solusi-solusi ini, pembelajaran jarak jauh di wilayah Nganjuk dapat berjalan dengan lebih baik. Upaya kolaboratif antara pemerintah, lembaga pendidikan, guru, dan orang tua menjadi kunci dalam mengatasi tantangan dan memastikan kelangsungan pendidikan anak usia dini di masa pandemi.

Tentu saja, bekerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama dapat menjadi salah satu solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran jarak jauh di wilayah Nganjuk. Media Jaza Utama dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi anak-anak usia dini.

Berikut adalah beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam bekerja sama dengan Media Jaza Utama:

1. Konsultasi dan penilaian kebutuhan: Melakukan konsultasi dengan Media Jaza Utama untuk mengevaluasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran jarak jauh di wilayah Nganjuk. Hal ini akan membantu dalam merancang solusi yang tepat dan sesuai dengan konteks lokal.
2. Pengembangan media pembelajaran: Media Jaza Utama dapat membantu dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, baik dalam bentuk video, animasi, atau aplikasi pembelajaran. Media ini dapat digunakan oleh guru PAUD untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara online.
3. Pelatihan dan dukungan teknis: Media Jaza Utama dapat memberikan pelatihan kepada guru PAUD dalam penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Mereka juga dapat memberikan dukungan teknis dalam pengoperasian dan pemeliharaan media pembelajaran tersebut.
4. Evaluasi dan pembaruan: Melakukan evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media Jaza Utama dapat membantu dalam mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa untuk memperbaiki dan memperbarui media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan perubahan yang terjadi.
5. Kolaborasi dalam penyebaran media pembelajaran: Media Jaza Utama dapat bekerja sama dengan pemerintah daerah dan lembaga pendidikan untuk menyebarkan media

pembelajaran kepada guru dan siswa di wilayah Nganjuk. Hal ini dapat dilakukan melalui platform online, saluran televisi lokal, atau media lainnya yang dapat diakses oleh semua pihak terkait.

Dengan bekerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama, diharapkan dapat tercipta solusi yang efektif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran jarak jauh di wilayah Nganjuk. Kolaborasi yang baik antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan lembaga media akan menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan inklusif bagi anak-anak usia dini.

Bekerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama dapat memberikan kontribusi yang signifikan terkait dengan daya tangkap siswa, jiwa sosial emosional siswa, kemampuan berbahasa, dan kemandirian siswa dalam pembelajaran jarak jauh di wilayah Nganjuk. Berikut adalah beberapa hal yang dapat dilakukan dalam kerjasama tersebut:

1. Pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif: Media Jaza Utama dapat berperan dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tangkap siswa. Dengan menggunakan elemen visual, audio, dan interaktif, siswa akan lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Media ini juga dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa melalui penggunaan konten yang relevan dan mendukung pemahaman bahasa.
2. Peningkatan jiwa sosial emosional siswa: Media Jaza Utama dapat menyediakan konten yang mendukung pengembangan jiwa sosial emosional siswa. Melalui media pembelajaran yang mengangkat nilai-nilai sosial, kerjasama, empati, dan pengelolaan emosi, siswa dapat belajar untuk berinteraksi dengan baik dengan teman sekelasnya meskipun dalam pembelajaran jarak jauh.
3. Pelatihan dan dukungan dalam penggunaan media pembelajaran: Media Jaza Utama dapat memberikan pelatihan kepada guru dalam penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa dan kemandirian mereka. Guru juga dapat diberikan dukungan teknis dalam mengintegrasikan media pembelajaran ini ke dalam proses pembelajaran jarak jauh.

4. Penyediaan materi pembelajaran yang mendukung kemandirian siswa: Media Jaza Utama dapat mengembangkan materi pembelajaran yang mendorong kemandirian siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan mandiri, siswa dapat belajar secara mandiri, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, dan mengatur waktu belajar mereka sendiri.
5. Evaluasi dan pembaruan konten pembelajaran: Media Jaza Utama dapat melakukan evaluasi terhadap konten pembelajaran yang telah dikembangkan. Melalui umpan balik dari guru dan siswa, konten pembelajaran dapat diperbarui dan disesuaikan agar tetap relevan dengan kebutuhan siswa dalam meningkatkan daya tangkap, jiwa sosial emosional, kemampuan berbahasa, dan kemandirian mereka.

Dengan bekerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama, diharapkan dapat tercipta media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan daya tangkap siswa, jiwa sosial emosional siswa, kemampuan berbahasa, dan kemandirian siswa dalam pembelajaran jarak jauh di wilayah Nganjuk. Kolaborasi yang baik antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan lembaga media akan menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang holistik dan berdaya guna bagi siswa.

Bekerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama dapat memberikan kontribusi yang signifikan terkait dengan kemampuan dan kerjasama siswa, solidaritas siswa, rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk, strategi pembelajaran yang kreatif, dan pengembangan pengetahuan kognitif berdasarkan bakat dan minat siswa. Berikut adalah beberapa hal yang dapat dilakukan dalam kerjasama tersebut:

1. Pengembangan media pembelajaran yang kolaboratif: Media Jaza Utama dapat berperan dalam mengembangkan media pembelajaran yang mendorong kerjasama antar siswa. Melalui penggunaan konten yang membutuhkan kolaborasi, siswa dapat belajar bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media ini juga dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dengan berinteraksi dengan teman sekelas mereka, baik dalam lingkungan virtual maupun di masyarakat.

2. Peningkatan solidaritas siswa: Media Jaza Utama dapat menyediakan konten yang mendukung pengembangan solidaritas siswa. Melalui media pembelajaran yang mengangkat nilai-nilai kebersamaan, toleransi, dan saling membantu, siswa dapat belajar untuk menjadi individu yang peduli dan berempati terhadap sesama di wilayah Nganjuk.
3. Pelatihan dan dukungan dalam penggunaan media pembelajaran: Media Jaza Utama dapat memberikan pelatihan kepada guru dalam penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan bekerja sama. Guru juga dapat diberikan dukungan teknis dalam mengintegrasikan media pembelajaran ini ke dalam strategi pembelajaran yang kreatif.
4. Penyediaan materi pembelajaran berdasarkan minat dan bakat siswa: Media Jaza Utama dapat mengembangkan materi pembelajaran yang beragam dan berbasis minat dan bakat siswa. Dengan memperhatikan minat dan bakat siswa, media pembelajaran dapat memberikan pengalaman nyata yang aktif dan meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mengembangkan kreativitas mereka.
5. Evaluasi dan pembaruan konten pembelajaran: Media Jaza Utama dapat melakukan evaluasi terhadap konten pembelajaran yang telah dikembangkan. Melalui umpan balik dari guru dan siswa, konten pembelajaran dapat diperbarui dan disesuaikan agar tetap relevan dengan kebutuhan siswa dalam mengembangkan pengetahuan kognitif berdasarkan bakat dan minat mereka.

Dengan bekerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama, diharapkan dapat tercipta media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan dan kerjasama siswa, solidaritas siswa, rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk, strategi pembelajaran yang kreatif, dan pengembangan pengetahuan kognitif berdasarkan bakat dan minat siswa. Kolaborasi yang baik antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan lembaga media akan menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang inklusif dan berdaya guna bagi siswa.

Dalam kerjasama dengan Media Jaza Utama, beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan dan kerjasama siswa, solidaritas siswa, rasa

percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk, strategi pembelajaran yang kreatif, dan pengembangan pengetahuan kognitif berdasarkan bakat dan minat siswa adalah sebagai berikut:

1. Televisi: Media televisi dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Program-program pendidikan yang disiarkan melalui televisi dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memperluas pengetahuan siswa.
2. Speaker: Penggunaan speaker dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Melalui penggunaan speaker, siswa dapat mendengarkan dan memahami pengucapan kata dengan lebih baik, sehingga meningkatkan kemampuan komunikasi dan percaya diri dalam berbicara.
3. Kertas origami: Kertas origami dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Siswa dapat belajar melipat kertas origami untuk membuat berbagai bentuk dan objek, sehingga meningkatkan keterampilan motorik halus, pemecahan masalah, dan kerjasama dalam mengerjakan proyek bersama.
4. Permainan dakon: Permainan tradisional seperti dakon dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang melibatkan kerjasama dan strategi. Siswa dapat belajar bermain dakon untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, strategi, dan kerjasama dengan teman sekelas.
5. Boneka jari dan boneka tangan: Boneka jari dan boneka tangan dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa dan keterampilan sosial. Siswa dapat menggunakan boneka jari dan boneka tangan untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan mengungkapkan ide-ide mereka dengan lebih percaya diri.
6. Pohon kata: Pohon kata adalah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa dan pengetahuan kognitif siswa. Siswa dapat menggantungkan kata-kata atau konsep-konsep yang mereka pelajari pada pohon kata, sehingga memperluas kosakata dan memperkuat pemahaman mereka.

Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran seperti televisi, speaker, kertas origami, permainan dakon, boneka jari, boneka tangan, dan pohon kata, diharapkan siswa

dapat mengalami pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan minat dan bakat mereka. Kolaborasi dengan Media Jaza Utama dapat membantu dalam pengembangan dan pemanfaatan media-media ini untuk meningkatkan pembelajaran siswa di wilayah Nganjuk.

yang berkaitan erat dengan metode pembelajaran seperti bercerita dengan dongeng nusantara bermuatan budaya lokal Nganjuk dan bernyanyi dan bermain peran dan outdoor learning

Dalam kerjasama dengan Media Jaza Utama, beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan budaya lokal Nganjuk, bernyanyi, bermain peran, dan outdoor learning adalah sebagai berikut:

1. Bercerita dengan dongeng nusantara: Metode ini dapat digunakan untuk mengenalkan budaya lokal Nganjuk kepada siswa. Guru dapat menggunakan dongeng-dongeng nusantara yang berkaitan dengan cerita-cerita tradisional dari Nganjuk. Melalui cerita ini, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai budaya, adat istiadat, dan sejarah lokal.
2. Bernyanyi: Bernyanyi adalah metode pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Guru dapat mengajarkan lagu-lagu daerah Nganjuk kepada siswa, baik lagu-lagu tradisional maupun lagu-lagu modern yang mengangkat tema budaya lokal. Melalui bernyanyi, siswa dapat belajar tentang bahasa, ritme, dan melodi lagu serta memperkuat rasa cinta terhadap budaya lokal.
3. Bermain peran: Metode bermain peran dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai budaya lokal Nganjuk. Guru dapat memberikan peran-peran kepada siswa dalam situasi-situasi kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan budaya lokal, seperti peran sebagai petani, pedagang, atau seniman tradisional. Melalui bermain peran, siswa dapat mengembangkan empati, kreativitas, dan pemahaman yang lebih mendalam tentang budaya lokal.
4. Outdoor learning: Pembelajaran di luar ruangan (outdoor learning) dapat menjadi metode yang efektif untuk mengenalkan siswa pada lingkungan dan budaya lokal Nganjuk. Guru dapat mengadakan kunjungan ke tempat-tempat bersejarah, situs

budaya, atau objek wisata di Nganjuk. Selama kunjungan, siswa dapat belajar langsung tentang budaya, sejarah, dan kekayaan alam yang ada di wilayah tersebut.

Dengan menggunakan metode pembelajaran seperti bercerita dengan dongeng nusantara, bernyanyi, bermain peran, dan outdoor learning, diharapkan siswa dapat mengalami pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mendalam tentang budaya lokal Nganjuk. Kolaborasi dengan Media Jaza Utama dapat membantu dalam mengembangkan konten-konten pembelajaran yang relevan dan mendukung penggunaan metode-metode ini dalam pembelajaran di wilayah Nganjuk.

Dalam konteks efektivitas dan efisiensi pembelajaran di wilayah Nganjuk, beberapa hal yang berkaitan erat adalah pembelajaran berbasis masalah dan proyek, otomatisasi program excel, teknologi pembelajaran, kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk, kemampuan berhitung, dan harapan mendapatkan penilaian yang baik. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai hal-hal tersebut:

1. Pembelajaran berbasis masalah dan proyek: Metode pembelajaran berbasis masalah dan proyek dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata di wilayah Nganjuk. Siswa diajak untuk memecahkan masalah atau mengerjakan proyek yang relevan dengan konteks lokal, sehingga mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Otomatisasi program excel: Penggunaan otomatisasi program excel dapat meningkatkan efisiensi dalam pengolahan data dan informasi pembelajaran. Guru dapat menggunakan program excel untuk mengelola catatan nilai, membuat jadwal pembelajaran, atau menghasilkan laporan evaluasi. Dengan otomatisasi, guru dapat menghemat waktu dan energi yang dapat dialokasikan untuk kegiatan pembelajaran yang lebih efektif.
3. Teknologi pembelajaran: Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di wilayah Nganjuk. Guru dapat menggunakan perangkat lunak pembelajaran, aplikasi mobile, atau platform

pembelajaran online untuk menyampaikan materi pembelajaran, memberikan tugas, dan memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa. Teknologi pembelajaran juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa melalui multimedia, simulasi, atau akses ke sumber daya pembelajaran yang lebih luas.

4. Kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk: Kemampuan berkomunikasi secara efektif dengan masyarakat Nganjuk merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. Guru dapat mengintegrasikan kegiatan berbicara dengan masyarakat Nganjuk dalam pembelajaran, seperti melakukan wawancara, observasi lapangan, atau presentasi kepada masyarakat. Hal ini dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berbicara, memahami kebutuhan masyarakat, dan meningkatkan keterhubungan antara pembelajaran dengan realitas sosial di wilayah Nganjuk.
5. Kemampuan berhitung: Kemampuan berhitung merupakan keterampilan penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran di wilayah Nganjuk. Guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan pemecahan masalah matematika, penggunaan konteks lokal dalam perhitungan, atau penerapan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berhitung yang relevan dengan kebutuhan dan konteks wilayah Nganjuk.
6. Harapan mendapatkan penilaian yang baik: Harapan untuk mendapatkan penilaian yang baik merupakan dorongan bagi siswa dalam pembelajaran. Guru dapat memberikan umpan balik yang konstruktif dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengevaluasi dan meningkatkan kinerja mereka. Selain itu, guru juga dapat memberikan penilaian yang adil dan objektif berdasarkan pencapaian siswa dalam menguasai materi pembelajaran dan keterampilan yang relevan.

Dalam kerjasama dengan Media Jaza Utama, diharapkan dapat tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien di wilayah Nganjuk dengan mengintegrasikan pembelajaran berbasis masalah dan proyek, otomatisasi program excel, teknologi pembelajaran, kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk, kemampuan berhitung, dan memberikan penilaian yang baik. Kolaborasi yang baik antara lembaga pendidikan, lembaga media, dan masyarakat akan menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan siswa di wilayah Nganjuk.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam konteks pembelajaran di wilayah Nganjuk, terdapat beberapa faktor yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Metode pembelajaran seperti pembelajaran berbasis masalah dan proyek, otomatisasi program excel, penggunaan teknologi pembelajaran, kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk, kemampuan berhitung, dan harapan mendapatkan penilaian yang baik dapat menjadi pendukung dalam mencapai tujuan tersebut.

Pembelajaran berbasis masalah dan proyek dapat mengaitkan pembelajaran dengan situasi nyata di wilayah Nganjuk, sementara otomatisasi program excel dapat meningkatkan efisiensi dalam pengolahan data dan informasi pembelajaran. Penggunaan teknologi pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa. Kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk dan kemampuan berhitung juga penting untuk dikembangkan dalam konteks pembelajaran di wilayah tersebut. Terakhir, harapan mendapatkan penilaian yang baik dapat menjadi motivasi bagi siswa dalam pembelajaran.

Dalam kolaborasi dengan Media Jaza Utama, diharapkan dapat tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien di wilayah Nganjuk dengan mengintegrasikan faktor-faktor tersebut. Dengan demikian, siswa dapat mengalami pembelajaran yang menyenangkan, relevan dengan konteks lokal, dan meningkatkan keterampilan serta pemahaman mereka terhadap budaya dan kehidupan di Nganjuk.

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 Muhtadik, 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 Tumpeng 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 Zuhal, A Wathon. 2019. “Membangun Pembelajaran Berbasis Masalah Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 136–60.

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

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.