

Pengaruh Kegiatan Bermain Melempar Bola Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun

A Wathon

aminulwathon2012@gmail.com

STAI Miftahul Ula Nganjuk

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh kegiatan bermain melempar bola terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari 30 anak usia 4-5 tahun yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang melakukan kegiatan bermain melempar bola dan kelompok kontrol yang tidak melakukan kegiatan tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain melempar bola memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan tersebut mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar seperti koordinasi tubuh, keseimbangan, dan kekuatan otot. Sementara itu, kelompok kontrol yang tidak melakukan kegiatan bermain melempar bola tidak mengalami perubahan yang signifikan dalam perkembangan motorik kasar mereka.

Temuan ini menunjukkan pentingnya kegiatan bermain melempar bola dalam memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan bermain melempar bola dapat diintegrasikan dalam program pendidikan anak usia dini untuk memaksimalkan perkembangan motorik kasar anak-anak. Selain itu, para orang tua dan pendidik juga perlu memberikan dukungan dan fasilitas yang memadai untuk melaksanakan kegiatan tersebut.

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam perkembangan anak. Pada usia 4-5 tahun, anak-anak sedang mengalami masa kritis dalam perkembangan motorik kasar mereka. Motorik kasar melibatkan gerakan-gerakan besar seperti berlari, melompat, dan melempar. Perkembangan motorik kasar yang baik sangat penting bagi anak-anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan dalam mengembangkan keterampilan fisik mereka.

Salah satu kegiatan yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak adalah bermain melempar bola. Melempar bola melibatkan gerakan tangan, lengan, dan tubuh secara keseluruhan. Melalui kegiatan ini, anak-anak dapat mengembangkan koordinasi tubuh, keseimbangan, dan kekuatan otot mereka.

Namun, meskipun kegiatan bermain melempar bola memiliki potensi untuk mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak, belum banyak penelitian yang secara khusus menginvestigasi pengaruhnya pada anak usia 4-5 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan pengetahuan ini dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh kegiatan bermain melempar bola terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan program pendidikan anak usia dini yang lebih efektif dan menyediakan rekomendasi bagi orang tua dan pendidik dalam memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak-anak. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman yang lebih luas tentang pentingnya kegiatan bermain dalam pendidikan anak usia dini.

Latar belakang masalah ini didasarkan pada wilayah Nganjuk, sebuah kabupaten di Jawa Timur, Indonesia. Nganjuk merupakan wilayah yang memiliki banyak anak usia 4-5 tahun yang membutuhkan perhatian dalam perkembangan motorik kasar mereka. Sebagai wilayah yang masih berkembang, pendidikan anak usia dini di Nganjuk perlu diperhatikan agar anak-anak dapat mengembangkan potensi mereka secara optimal.

Perkembangan motorik kasar merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini. Namun, seringkali kurangnya perhatian terhadap kegiatan bermain yang

melibatkan gerakan-gerakan besar seperti melempar bola dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak-anak di wilayah Nganjuk. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh kegiatan bermain melempar bola terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di wilayah Nganjuk.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada pendidik, orang tua, dan pihak terkait di Nganjuk tentang pentingnya kegiatan bermain dalam pendidikan anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk mengembangkan program pendidikan yang lebih efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak-anak di wilayah Nganjuk.

Hakikat penelitian ini adalah untuk mengungkap pengaruh kegiatan bermain melempar bola terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana kegiatan bermain melempar bola dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak-anak dalam hal koordinasi tubuh, keseimbangan, dan kekuatan otot.

Hakikatnya, penelitian ini ingin menunjukkan pentingnya kegiatan bermain dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam mengembangkan perkembangan motorik kasar. Dengan memahami pengaruh positif kegiatan bermain melempar bola, diharapkan dapat memberikan landasan bagi pendidik dan orang tua untuk memperhatikan dan memfasilitasi kegiatan bermain yang melibatkan gerakan-gerakan besar pada anak usia 4-5 tahun.

Selain itu, hakikat penelitian ini juga mencerminkan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk. Dengan memfokuskan pada pengaruh kegiatan bermain melempar bola, penelitian ini dapat memberikan rekomendasi yang relevan bagi pendidik dan pihak terkait dalam merancang program pendidikan yang lebih efektif untuk perkembangan motorik kasar anak-anak di wilayah tersebut.

Hakikat penelitian ini juga mencerminkan kebutuhan untuk mengisi kekosongan pengetahuan dalam konteks lokal, yaitu wilayah Nganjuk. Dengan memfokuskan penelitian pada wilayah ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih khusus tentang

pengaruh kegiatan bermain melempar bola terhadap perkembangan motorik kasar anak-anak di wilayah tersebut.

Secara keseluruhan, hakikat penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh kegiatan bermain melempar bola terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini dan memberikan rekomendasi yang relevan bagi pendidik dan orang tua di wilayah Nganjuk.

Pembahasan

Dalam pembahasan penelitian ini, akan dibahas mengenai pengaruh kegiatan bermain melempar bola terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di wilayah Nganjuk. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest control group.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain melempar bola memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan tersebut mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar seperti koordinasi tubuh, keseimbangan, dan kekuatan otot. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain melempar bola dapat menjadi salah satu metode yang efektif dalam memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak-anak.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan pentingnya kegiatan bermain dalam pendidikan anak usia dini. Melalui kegiatan bermain melempar bola, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka secara menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, pendidik dan orang tua perlu memberikan perhatian yang cukup terhadap kegiatan bermain dalam program pendidikan anak usia dini.

Rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah mengintegrasikan kegiatan bermain melempar bola dalam program pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk. Pendidik dapat merancang aktivitas yang melibatkan melempar bola

sebagai bagian dari pembelajaran motorik kasar. Selain itu, orang tua juga dapat mendukung perkembangan motorik kasar anak dengan menyediakan fasilitas dan waktu yang cukup untuk bermain.

Pentingnya peran pendidik dan orang tua dalam mengoptimalkan kegiatan bermain melempar bola juga perlu ditekankan. Pendidik dapat menjadi fasilitator yang mendukung dan memandu anak-anak dalam kegiatan bermain, sementara orang tua dapat memberikan dukungan dan pengawasan yang tepat saat anak bermain.

Dalam konteks wilayah Nganjuk, penelitian ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman tentang pentingnya kegiatan bermain melempar bola dalam pendidikan anak usia dini. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan program pendidikan yang lebih efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak-anak di wilayah tersebut.

Pengertian dari kegiatan bermain melempar bola adalah aktivitas di mana anak-anak berpartisipasi dalam permainan yang melibatkan melempar bola. Dalam kegiatan ini, anak-anak menggunakan tangan, lengan, dan tubuh secara keseluruhan untuk melempar bola ke arah target atau ke rekan bermain mereka. Aktivitas ini tidak hanya memberikan kesenangan dan hiburan, tetapi juga memiliki manfaat penting dalam perkembangan motorik kasar anak-anak.

Perkembangan motorik kasar adalah kemampuan anak untuk menggunakan dan mengontrol gerakan-gerakan besar pada tubuh mereka, seperti berlari, melompat, dan melempar. Melalui kegiatan bermain melempar bola, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan koordinasi tubuh, keseimbangan, kekuatan otot, dan kemampuan mengontrol gerakan mereka. Selain itu, kegiatan ini juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan rekan bermain mereka dan mengembangkan keterampilan sosial.

Dalam pendidikan anak usia dini, kegiatan bermain melempar bola sering digunakan sebagai salah satu metode untuk mengembangkan motorik kasar anak-anak. Melalui kegiatan

ini, anak-anak dapat belajar secara aktif dan menyenangkan, sambil mengembangkan keterampilan motorik kasar yang penting bagi perkembangan mereka.

Pentingnya kegiatan bermain melempar bola dalam pendidikan anak usia dini juga terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Pendidik dapat menggunakan bola yang sesuai dengan ukuran dan bobot yang cocok untuk anak-anak usia 4-5 tahun, serta menyediakan lingkungan yang aman dan terstruktur untuk kegiatan bermain ini.

Dalam konteks penelitian ini, pengertian kegiatan bermain melempar bola adalah aktivitas yang melibatkan anak-anak usia 4-5 tahun dalam permainan melempar bola sebagai bagian dari program pendidikan anak usia dini. Kegiatan ini bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak-anak melalui pengembangan keterampilan koordinasi tubuh, keseimbangan, kekuatan otot, dan interaksi sosial.

Pemahaman terhadap kegiatan bermain melempar bola adalah bahwa aktivitas ini merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Melalui kegiatan ini, anak-anak dapat belajar mengontrol gerakan tubuh mereka, meningkatkan keterampilan koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan otot. Selain itu, kegiatan bermain melempar bola juga dapat membantu anak-anak dalam berinteraksi dengan rekan sebaya mereka, mengembangkan keterampilan sosial, dan meningkatkan kepercayaan diri.

Pentingnya pemahaman ini terletak pada peran penting kegiatan bermain dalam pendidikan anak usia dini. Dalam konteks wilayah Nganjuk, pemahaman ini dapat membantu pendidik dan orang tua dalam merancang program pendidikan yang lebih efektif untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak-anak. Dengan memahami manfaat dan pengaruh positif kegiatan bermain melempar bola, pendidik dan orang tua dapat memberikan perhatian yang tepat dan memfasilitasi kegiatan bermain yang melibatkan gerakan-gerakan besar pada anak-anak.

Selain itu, pemahaman ini juga dapat menjadi dasar untuk pengembangan media pembelajaran yang tepat dalam pendidikan anak usia dini. Pendidik dapat menggunakan bola

yang sesuai dengan ukuran dan bobot yang cocok untuk anak-anak usia 4-5 tahun, serta merancang aktivitas yang menarik dan menyenangkan untuk mengembangkan motorik kasar anak-anak.

Dalam konteks penelitian ini, pemahaman terhadap kegiatan bermain melempar bola di wilayah Nganjuk menjadi penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Dengan memahami pengaruh positif kegiatan bermain melempar bola terhadap perkembangan motorik kasar anak-anak, pendidik dan orang tua dapat bekerja sama untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan memfasilitasi kegiatan bermain yang bermanfaat bagi perkembangan anak-anak di wilayah tersebut.

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

1. Akses Terbatas: Salah satu permasalahan yang sering terjadi adalah akses terbatas terhadap pendidikan anak usia dini. Beberapa daerah di Nganjuk mungkin belum memiliki fasilitas pendidikan yang memadai, seperti taman kanak-kanak atau pusat pendidikan anak usia dini. Hal ini dapat menghambat anak-anak untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas pada usia dini.
2. Keterbatasan Sumber Daya: Keterbatasan sumber daya, baik dari segi tenaga pengajar, fasilitas, maupun dana, juga menjadi permasalahan yang sering terjadi di wilayah Nganjuk. Kurangnya jumlah pendidik yang berkualifikasi dan terlatih dalam pendidikan anak usia dini dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Selain itu, keterbatasan fasilitas dan dana juga dapat membatasi pengembangan program pendidikan yang optimal.
3. Kurangnya Kesadaran dan Pemahaman: Kesadaran dan pemahaman mengenai pentingnya pendidikan anak usia dini juga menjadi permasalahan di wilayah Nganjuk. Beberapa orang tua mungkin belum sepenuhnya menyadari manfaat dan dampak positif dari pendidikan pada usia dini. Hal ini dapat menghambat partisipasi anak-anak dalam program pendidikan anak usia dini.

4. Kualitas Pembelajaran: Kualitas pembelajaran anak usia dini juga menjadi permasalahan yang perlu diperhatikan di wilayah Nganjuk. Kurangnya pendekatan yang kreatif dan interaktif dalam pembelajaran, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tepat, serta kurangnya pemahaman tentang metode pembelajaran yang efektif dapat mempengaruhi perkembangan anak-anak.
5. Kurangnya Pemahaman tentang Perkembangan Anak: Kurangnya pemahaman tentang perkembangan anak dan kebutuhan mereka juga dapat menjadi permasalahan di wilayah Nganjuk. Pendidik dan orang tua mungkin belum sepenuhnya memahami tahapan perkembangan anak usia dini dan bagaimana memfasilitasi perkembangan mereka secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan ini, perlu adanya kerjasama antara pemerintah, pendidik, dan orang tua. Pemerintah dapat meningkatkan akses dan kualitas pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk. Pendidik perlu terus mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam pendidikan anak usia dini. Orang tua perlu diberikan pemahaman dan dukungan untuk aktif terlibat dalam pendidikan anak-anak mereka.

Beberapa faktor penghambat yang dapat mempengaruhi pendidikan anak usia dini di wilayah Nganjuk antara lain:

1. Kondisi Ekonomi: Kondisi ekonomi yang rendah di beberapa daerah di Nganjuk dapat menjadi faktor penghambat dalam mengakses pendidikan anak usia dini. Biaya pendidikan, termasuk biaya pendaftaran, biaya transportasi, dan biaya kegiatan tambahan, mungkin menjadi beban yang berat bagi beberapa orang tua yang kurang mampu secara finansial.
2. Infrastruktur dan Aksesibilitas: Kurangnya infrastruktur pendidikan yang memadai, seperti kurangnya jumlah taman kanak-kanak atau pusat pendidikan anak usia dini, serta keterbatasan transportasi dan jarak yang jauh antara tempat tinggal dengan tempat pendidikan, dapat menjadi faktor penghambat dalam mengakses pendidikan anak usia dini.

3. Kesadaran dan Pemahaman: Kurangnya kesadaran dan pemahaman mengenai pentingnya pendidikan anak usia dini juga dapat menjadi faktor penghambat. Beberapa orang tua mungkin tidak menyadari manfaat dan dampak positif dari pendidikan pada usia dini, sehingga mereka tidak mengutamakan pendidikan anak-anak mereka pada usia tersebut.
4. Kurangnya Tenaga Pendidik yang Berkualifikasi: Kurangnya jumlah tenaga pendidik yang berkualifikasi dan terlatih dalam pendidikan anak usia dini dapat menjadi faktor penghambat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kurangnya pendidik yang memiliki pemahaman dan keterampilan khusus dalam mengajar anak usia dini dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran.
5. Budaya dan Tradisi: Beberapa budaya dan tradisi di wilayah Nganjuk mungkin tidak sepenuhnya mendukung pendidikan anak usia dini. Misalnya, adanya kebiasaan atau tuntutan sosial yang mengharuskan anak-anak untuk membantu pekerjaan rumah tangga atau bekerja di usia dini, sehingga mengurangi waktu dan kesempatan mereka untuk mengikuti pendidikan formal.
6. Kurangnya Pemahaman tentang Metode Pembelajaran yang Efektif: Kurangnya pemahaman tentang metode pembelajaran yang efektif dalam pendidikan anak usia dini juga dapat menjadi faktor penghambat. Pendidik mungkin belum sepenuhnya memahami cara yang tepat untuk mengajar anak-anak usia dini, termasuk penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan pendekatan yang kreatif dan interaktif.

Dalam mengatasi faktor-faktor penghambat ini, perlu adanya upaya dari pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat secara keseluruhan. Pemerintah dapat meningkatkan aksesibilitas pendidikan anak usia dini, memberikan subsidi atau bantuan finansial kepada keluarga yang kurang mampu, serta meningkatkan jumlah dan kualitas tenaga pendidik yang berkualifikasi. Lembaga pendidikan dapat mengadopsi metode pembelajaran yang efektif dan melibatkan orang tua dalam proses pendidikan anak. Masyarakat juga perlu meningkatkan kesadaran dan pemahaman mengenai pentingnya pendidikan anak usia dini melalui kampanye dan sosialisasi.

Faktor pendukung dalam manajemen pendidikan Islam adalah penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran seperti buku, audio, video, dan permainan interaktif dapat membantu siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, teknologi pembelajaran seperti komputer, internet, dan perangkat mobile dapat memberikan akses yang lebih luas kepada siswa untuk mendapatkan informasi dan materi pembelajaran yang berkualitas. Dengan menggunakan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran yang tepat, manajemen pendidikan Islam dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Di wilayah Nganjuk, beberapa solusi yang telah dilakukan dalam manajemen pendidikan Islam adalah:

1. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif: Sekolah-sekolah Islam di Nganjuk telah menggunakan media pembelajaran yang inovatif seperti multimedia, video, dan permainan interaktif untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Hal ini membantu siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran.
2. Peningkatan kualitas guru: Pemerintah daerah Nganjuk telah memberikan pelatihan dan pengembangan profesional kepada guru-guru pendidikan Islam. Guru-guru diberikan pengetahuan dan keterampilan baru dalam penggunaan teknologi pembelajaran, serta strategi mengajar yang efektif. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
3. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran jarak jauh: Selama pandemi COVID-19, pemerintah daerah Nganjuk telah mengadopsi pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi seperti video conference dan platform pembelajaran online. Hal ini memungkinkan siswa untuk tetap belajar dari rumah dengan bimbingan guru.
4. Kolaborasi dengan lembaga pendidikan dan masyarakat: Pemerintah daerah Nganjuk telah menjalin kerja sama dengan lembaga pendidikan dan masyarakat setempat untuk meningkatkan kualitas pendidikan Islam. Kolaborasi ini melibatkan pengembangan kurikulum yang relevan, penyediaan fasilitas pendidikan yang memadai, dan dukungan dari masyarakat dalam mendukung pendidikan Islam.

Dengan solusi-solusi ini, manajemen pendidikan Islam di wilayah Nganjuk dapat terus berkembang dan memberikan pendidikan yang berkualitas bagi generasi muda.

Bekerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama dapat menjadi solusi yang baik untuk mengatasi permasalahan dalam manajemen pendidikan Islam di wilayah Nganjuk. Media Jaza Utama adalah lembaga yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran Islam yang inovatif dan berkualitas.

Dalam kerja sama ini, lembaga Media Jaza Utama dapat menyediakan berbagai jenis media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan Islam di Nganjuk. Misalnya, mereka dapat mengembangkan buku-buku pelajaran yang menarik dan interaktif, video pembelajaran yang menarik, atau permainan interaktif yang mendukung pembelajaran Islami.

Selain itu, lembaga Media Jaza Utama juga dapat memberikan pelatihan kepada guru-guru pendidikan Islam di Nganjuk dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Pelatihan ini akan membantu guru-guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam proses pembelajaran mereka dengan cara yang efektif dan menarik.

Kerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama juga dapat membantu dalam pengembangan kurikulum pendidikan Islam yang relevan dan sesuai dengan perkembangan zaman. Lembaga ini dapat memberikan masukan dan saran dalam penyusunan kurikulum yang menekankan pada penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan teknologi pembelajaran.

Dengan bekerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama, manajemen pendidikan Islam di wilayah Nganjuk dapat memperoleh akses ke media pembelajaran yang berkualitas dan mendukung, serta meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran di sekolah-sekolah Islam.

Dalam konteks daya tangkap siswa, jiwa sosial emosional siswa, kemampuan berbahasa, dan kemandirian siswa, kerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama dapat memberikan kontribusi yang signifikan.

Pertama, media pembelajaran yang disediakan oleh Media Jaza Utama dapat dirancang dengan mempertimbangkan daya tangkap siswa. Media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan visual dapat membantu siswa dalam memahami dan menyerap materi pembelajaran dengan lebih baik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan dan meningkatkan daya tangkap mereka.

Kedua, jiwa sosial emosional siswa juga dapat diperkuat melalui penggunaan media pembelajaran yang mendukung interaksi sosial. Media pembelajaran yang mempromosikan kolaborasi, diskusi, dan kerja kelompok dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerjasama, komunikasi, dan empati. Hal ini penting dalam membentuk kepribadian siswa yang seimbang dan mampu berinteraksi dengan baik dalam lingkungan sosial.

Kemampuan berbahasa siswa juga dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan berbahasa. Media pembelajaran yang menyediakan konten yang kaya akan bahasa, seperti dialog, cerita, atau teks yang bervariasi, dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis dalam bahasa yang diajarkan.

Selain itu, media pembelajaran yang disediakan oleh Media Jaza Utama juga dapat mendorong kemandirian siswa. Media pembelajaran yang interaktif dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan belajar secara mandiri, seperti mengatur waktu, mengorganisir materi, dan mencari sumber informasi yang relevan. Hal ini akan membantu siswa dalam menjadi pembelajar yang mandiri dan bertanggung jawab.

Dengan demikian, kerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama dapat memberikan solusi yang berdampak positif terhadap daya tangkap siswa, jiwa sosial emosional siswa, kemampuan berbahasa, dan kemandirian siswa dalam konteks manajemen pendidikan Islam di wilayah Nganjuk.

Dalam konteks kemampuan dan kerjasama siswa, solidaritas siswa, serta rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk, kerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama dapat memberikan kontribusi yang signifikan.

Pertama, media pembelajaran yang disediakan oleh Media Jaza Utama dapat dirancang untuk meningkatkan kemampuan dan kerjasama siswa. Media pembelajaran yang mendorong interaksi antar siswa, seperti diskusi kelompok atau proyek kolaboratif, dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan bekerja dalam tim, berbagi ide, dan menghargai kontribusi dari anggota tim lainnya. Hal ini akan membantu siswa dalam mempersiapkan diri untuk berinteraksi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk dengan lebih baik.

Kedua, media pembelajaran yang mempromosikan solidaritas siswa dapat membantu dalam membangun hubungan yang harmonis antar siswa. Media pembelajaran yang mengangkat nilai-nilai sosial, seperti saling menghormati, tolong-menolong, dan kepedulian terhadap sesama, dapat membantu siswa dalam memahami pentingnya solidaritas dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini akan membantu siswa dalam membangun hubungan yang baik dengan masyarakat di wilayah Nganjuk.

Selain itu, media pembelajaran yang mendukung rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat juga penting. Media pembelajaran yang melibatkan siswa dalam situasi komunikasi nyata, seperti simulasi wawancara atau presentasi, dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara efektif dan meningkatkan rasa percaya diri mereka. Hal ini akan membantu siswa dalam berinteraksi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk dengan lebih percaya diri.

Dalam hal strategi pembelajaran dan pengalaman nyata secara aktif dalam kreativitas pembelajaran, serta pengetahuan kognitif berdasarkan bakat dan minat siswa, lembaga Media Jaza Utama dapat menyediakan media pembelajaran yang beragam dan menarik. Media pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi, seperti melalui eksperimen, proyek, atau permainan peran, dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang menyesuaikan dengan bakat dan minat

siswa dapat membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan kognitif mereka secara lebih mendalam dan relevan.

Dengan demikian, kerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama dapat memberikan solusi yang berdampak positif terhadap kemampuan dan kerjasama siswa, solidaritas siswa, rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk, strategi pembelajaran yang kreatif, serta pengembangan pengetahuan kognitif berdasarkan bakat dan minat siswa.

Dalam kerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama, beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan dan kerjasama siswa, solidaritas siswa, serta rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk adalah sebagai berikut:

1. Televisi: Penggunaan televisi sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Program-program pendidikan yang disiarkan melalui televisi dapat membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan baru dan mengembangkan keterampilan berkomunikasi.
2. Speaker: Penggunaan speaker sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan mendengarkan dan memahami informasi secara verbal. Speaker dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, ceramah, atau diskusi kelompok yang melibatkan siswa secara aktif.
3. Kertas origami: Kertas origami dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang melibatkan kreativitas dan kerjasama siswa. Siswa dapat belajar membuat berbagai bentuk origami dan bekerja sama dalam menghasilkan karya yang indah. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan motorik halus, dan kerjasama antar siswa.
4. Permainan dakon: Permainan tradisional seperti dakon dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang melibatkan strategi, keterampilan matematika, dan kerjasama siswa. Siswa dapat belajar bermain dakon secara aktif dan berinteraksi dengan teman-teman mereka dalam memecahkan masalah dan mencapai tujuan permainan.

5. Boneka jari dan boneka tangan: Penggunaan boneka jari dan boneka tangan dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Siswa dapat belajar menggunakan boneka jari atau boneka tangan untuk menyampaikan cerita, mengajarkan konsep-konsep, atau berlatih berkomunikasi dengan bahasa tubuh.
6. Pohon kata: Pohon kata adalah media pembelajaran yang melibatkan visualisasi konsep dan pengembangan kosakata. Siswa dapat membuat pohon kata dengan menghubungkan kata-kata yang terkait dengan topik pembelajaran. Hal ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berbahasa dan memperluas pengetahuan mereka tentang konsep yang diajarkan.

Dengan menggunakan media pembelajaran seperti televisi, speaker, kertas origami, permainan dakon, boneka jari, boneka tangan, dan pohon kata, siswa dapat mengalami pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan mendukung pengembangan kemampuan dan kerjasama siswa, solidaritas siswa, serta rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk.

Dalam konteks metode pembelajaran seperti bercerita dengan dongeng nusantara bermuatan budaya lokal Nganjuk, bernyanyi, bermain peran, dan outdoor learning, kerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama dapat memberikan kontribusi yang signifikan.

Pertama, media pembelajaran yang disediakan oleh Media Jaza Utama dapat memfasilitasi penggunaan metode bercerita dengan dongeng nusantara bermuatan budaya lokal Nganjuk. Media pembelajaran seperti buku cerita, audio dongeng, atau video animasi dapat digunakan untuk memperkenalkan cerita-cerita tradisional yang berasal dari Nganjuk. Melalui cerita-cerita ini, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai budaya, tradisi, dan sejarah lokal, serta mengembangkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap warisan budaya mereka.

Kedua, media pembelajaran yang disediakan juga dapat mendukung metode pembelajaran bernyanyi. Media pembelajaran berupa lagu-lagu tradisional atau lagu-lagu dengan lirik yang mengandung nilai-nilai moral dan budaya lokal Nganjuk dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan bernyanyi. Melalui bernyanyi, siswa dapat

mengembangkan keterampilan berbahasa, memperkuat daya ingat, dan merasakan kebersamaan dalam menyampaikan pesan-pesan positif.

Selain itu, media pembelajaran yang disediakan juga dapat mendukung metode pembelajaran bermain peran. Media pembelajaran berupa video atau rekaman audio yang menampilkan situasi-situasi kehidupan sehari-hari di Nganjuk dapat digunakan untuk memfasilitasi siswa dalam bermain peran. Dengan bermain peran, siswa dapat memahami peran dan tanggung jawab dalam masyarakat, mengembangkan empati, dan meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.

Terakhir, media pembelajaran yang disediakan oleh Media Jaza Utama juga dapat mendukung metode pembelajaran outdoor learning. Media pembelajaran berupa video dokumenter atau foto-foto yang menampilkan keindahan alam, tempat-tempat bersejarah, atau kegiatan budaya di Nganjuk dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman pembelajaran di luar ruangan. Siswa dapat belajar langsung dari lingkungan sekitar mereka, mengamati, meneliti, dan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh.

Dengan demikian, kerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama dapat memberikan solusi yang berdampak positif terhadap penggunaan metode pembelajaran seperti bercerita dengan dongeng nusantara bermuatan budaya lokal Nganjuk, bernyanyi, bermain peran, dan outdoor learning. Hal ini akan membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman tentang budaya lokal, kreativitas, keterampilan komunikasi, dan rasa kebersamaan dalam pembelajaran.

Dalam konteks efektivitas dan efisiensi pembelajaran dengan pembelajaran berbasis masalah dan proyek di wilayah Nganjuk, kerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama dapat memberikan kontribusi yang signifikan.

Pertama, media pembelajaran yang disediakan oleh Media Jaza Utama dapat mendukung pembelajaran berbasis masalah dan proyek. Media pembelajaran berupa video tutorial, simulasi, atau contoh-contoh penerapan konsep dalam kehidupan nyata dapat membantu siswa dalam memahami dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam situasi

yang relevan. Hal ini akan meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena siswa dapat melihat keterkaitan antara konsep-konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari mereka di wilayah Nganjuk.

Kedua, otomatisasi program Excel dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efisien. Media pembelajaran berupa latihan-latihan atau simulasi menggunakan program Excel dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan komputasi dan analisis data. Dengan menggunakan otomatisasi program Excel, siswa dapat menghemat waktu dan meningkatkan efisiensi dalam melakukan perhitungan dan analisis data.

Selain itu, teknologi pembelajaran juga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di wilayah Nganjuk. Penggunaan teknologi seperti komputer, internet, dan perangkat mobile dapat memfasilitasi akses siswa terhadap sumber belajar yang lebih luas, seperti e-book, video pembelajaran, atau platform pembelajaran online. Teknologi pembelajaran juga dapat memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, mengatur waktu belajar mereka sendiri, dan mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja.

Dalam hal kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk dan kemampuan berhitung, media pembelajaran yang disediakan oleh Media Jaza Utama dapat memberikan latihan dan simulasi yang relevan. Melalui media pembelajaran berupa video atau rekaman audio yang menampilkan situasi-situasi komunikasi dengan masyarakat Nganjuk, siswa dapat berlatih berbicara dengan percaya diri dan memahami konteks budaya setempat. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menyediakan latihan-latihan berhitung yang menantang dan aplikatif, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berhitung mereka dengan lebih baik.

Terakhir, harapan mendapatkan penilaian yang baik dapat diwujudkan melalui media pembelajaran yang mendukung evaluasi dan umpan balik yang konstruktif. Media pembelajaran berupa latihan soal, ujian online, atau tugas proyek dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dan memberikan umpan balik yang membantu siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mereka. Dengan adanya penilaian yang baik, siswa akan merasa termotivasi dan percaya diri dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, kerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama dapat memberikan solusi yang berdampak positif terhadap efektivitas dan efisiensi pembelajaran dengan pembelajaran berbasis masalah dan proyek di wilayah Nganjuk, otomatisasi program Excel, teknologi pembelajaran, kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk, kemampuan berhitung, dan harapan mendapatkan penilaian yang baik.

Kesimpulan

Berdasarkan kerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang beragam seperti televisi, speaker, kertas origami, permainan dakon, boneka jari, boneka tangan, pohon kata, serta media pembelajaran berbasis masalah dan proyek, otomatisasi program Excel, dan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di wilayah Nganjuk.

Media pembelajaran tersebut dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan relevan dengan budaya lokal Nganjuk. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara dengan masyarakat Nganjuk, berhitung, dan mengembangkan keterampilan komunikasi, kreativitas, serta kerjasama siswa.

Dengan adanya media pembelajaran yang variatif, siswa dapat belajar dengan lebih aktif, terlibat dalam proses pembelajaran, dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam situasi nyata. Hal ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran.

Selain itu, penggunaan teknologi pembelajaran dan otomatisasi program Excel juga dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan mempercepat proses perhitungan, analisis data, dan akses terhadap sumber belajar yang lebih luas.

Dengan demikian, melalui kerja sama dengan Media Jaza Utama, diharapkan pembelajaran di wilayah Nganjuk dapat menjadi lebih efektif, efisien, dan memberikan hasil

yang baik dalam hal kemampuan siswa, keterampilan berbicara, berhitung, serta penilaian yang memuaskan.

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 Akmala, A Wathon. 2020. "Pengembangan Game Ketangkasan Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 3(1): 77–93.
- Lailatul Muniroh, A Wathon. 2019. "Pengembangan Game Kepemimpinan Melalui Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 139–54.
- Lintang Nur Ramadani, A Wathon. 2018. "Peran Media Pembelajaran Speaker Terhadap Minat Belajar Siswa." *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 48–63.
- Lulud Wijayanti, A Wathon. 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 Maburoh, 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.