Pengembangan Promosi Lembaga Melalui Software Powerpoint Dalam Aplikasi Komputer

A Wathon
aminulwathon2012@gmail.com
STAI Miftahul Ula Nganjuk

Abstrak

Dalam era digital ini, teknologi pembelajaran telah menjadi bagian penting dalam pengembangan pendidikan. Salah satu teknologi yang dapat digunakan adalah software PowerPoint dalam aplikasi komputer. Software ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mempromosikan lembaga pendidikan Islam.

Pengembangan promosi lembaga melalui software PowerPoint dapat dilakukan dengan beberapa langkah. Pertama, perlu dilakukan analisis kebutuhan dan target audiens. Dalam hal ini, lembaga pendidikan Islam perlu memahami kebutuhan dan preferensi calon siswa serta orang tua mereka.

Setelah itu, langkah berikutnya adalah merancang konten yang menarik dan informatif. Konten promosi lembaga pendidikan Islam harus mencakup informasi tentang kurikulum, fasilitas, kegiatan ekstrakurikuler, dan nilai-nilai Islam yang diajarkan di lembaga tersebut. Konten juga harus disajikan dengan cara yang menarik, menggunakan gambar, video, dan animasi yang relevan.

Selanjutnya, penggunaan software PowerPoint memungkinkan pengembangan promosi lembaga dengan tampilan yang profesional. Pengguna dapat mengatur tata letak slide, memilih font yang sesuai, dan menambahkan efek transisi yang menarik. Selain itu, software ini juga memungkinkan pengguna untuk menyisipkan hyperlink, audio, dan video yang dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran.

Setelah konten dan tampilan slide selesai, langkah terakhir adalah menyebarkan promosi lembaga melalui software PowerPoint. Promosi dapat dilakukan melalui presentasi langsung di acara pameran pendidikan, melalui email kepada calon siswa dan orang tua, atau melalui media sosial dan situs web lembaga.

Dengan menggunakan software PowerPoint dalam aplikasi komputer, pengembangan promosi lembaga pendidikan Islam dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien. Software ini memberikan fleksibilitas dalam merancang konten yang menarik, serta memungkinkan promosi lembaga dapat diakses oleh calon siswa dan orang tua dengan mudah.

Kata Kunci : Promosi Lembaga, Software Powerpoint, Aplikasi Komputer

Pendahuluan

Pada era digital yang semakin maju seperti saat ini, teknologi pembelajaran telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam pengembangan pendidikan. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah software PowerPoint dalam aplikasi komputer. Software ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mempromosikan lembaga pendidikan Islam.

Pentingnya promosi lembaga pendidikan Islam tidak dapat dipungkiri. Promosi yang baik dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang keberadaan lembaga pendidikan Islam dan menarik minat calon siswa serta orang tua untuk memilih lembaga tersebut sebagai tempat belajar. Dalam hal ini, penggunaan software PowerPoint dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengembangkan promosi lembaga.

Melalui pengembangan promosi lembaga melalui software PowerPoint, lembaga pendidikan Islam dapat menyampaikan informasi yang relevan dan menarik kepada calon siswa dan orang tua. Konten promosi yang disajikan melalui software ini dapat mencakup berbagai hal, seperti kurikulum yang diterapkan, fasilitas yang tersedia, kegiatan ekstrakurikuler, dan nilai-nilai Islam yang diajarkan di lembaga tersebut.

Dalam pengembangan promosi lembaga, tampilan yang profesional juga menjadi faktor penting. Software PowerPoint memungkinkan pengguna untuk merancang tata letak slide yang menarik, memilih font yang sesuai, dan menambahkan efek transisi yang memikat. Selain itu, pengguna juga dapat menyisipkan gambar, video, dan animasi yang relevan untuk memperkaya pengalaman pembelajaran.

Dalam penyampaian promosi lembaga, software PowerPoint juga memberikan kemudahan dalam distribusi materi promosi. Presentasi yang telah dibuat dapat disampaikan secara langsung dalam acara pameran pendidikan, dikirim melalui email kepada calon siswa dan orang tua, atau diunggah di media sosial dan situs web lembaga. Hal ini memungkinkan promosi lembaga dapat diakses dengan mudah oleh calon siswa dan orang tua yang berminat.

Dalam kesimpulan, pengembangan promosi lembaga pendidikan Islam melalui software PowerPoint dalam aplikasi komputer dapat menjadi langkah yang efektif dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang lembaga tersebut. Dengan konten yang menarik dan tampilan yang profesional, promosi lembaga dapat mencapai target audiens dengan lebih efektif. Selain itu, kemudahan distribusi melalui software ini juga mempermudah akses bagi calon siswa dan orang tua yang berminat.

Hakikat pendidikan Islam adalah memberikan pendidikan yang holistik dan komprehensif kepada individu dalam rangka membentuk kepribadian yang berakhlak mulia, beriman, dan bertakwa kepada Allah SWT. Pendidikan Islam tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter, moral, dan spiritual individu.

Hakikat pendidikan Islam juga mencakup pengajaran dan pemahaman tentang ajaran-ajaran agama Islam, seperti pemahaman tentang Al-Qur'an, hadis, fiqh, akidah, dan sejarah Islam. Pendidikan Islam juga mengajarkan nilai-nilai etika dan moral yang tinggi, seperti kejujuran, kesederhanaan, tolong-menolong, dan kasih sayang.

Selain itu, pendidikan Islam juga bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki pemahaman yang baik tentang hubungan antara manusia dengan Allah SWT, sesama manusia, dan alam sekitar. Pendidikan Islam mengajarkan pentingnya menjaga hubungan yang baik

dengan Allah SWT melalui ibadah dan taqwa, serta menjalin hubungan yang harmonis dengan sesama manusia melalui sikap saling menghormati, toleransi, dan keadilan.

Hakikat pendidikan Islam juga mencakup pengembangan potensi dan keterampilan individu secara menyeluruh. Pendidikan Islam tidak hanya berfokus pada aspek intelektual, tetapi juga pada pengembangan fisik, emosional, dan sosial individu. Pendidikan Islam mengajarkan pentingnya menjaga keseimbangan antara kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional, serta mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, hakikat pendidikan Islam adalah memberikan pendidikan yang menyeluruh dan berkesinambungan, yang tidak hanya mengajarkan pengetahuan akademik, tetapi juga membentuk karakter yang berakhlak mulia, beriman, dan bertakwa kepada Allah SWT. Pendidikan Islam bertujuan untuk membentuk individu yang berkontribusi positif bagi masyarakat dan memiliki kesadaran akan tanggung jawabnya sebagai hamba Allah SWT.

Pembahasan

Dalam manajemen pendidikan Islam, penting untuk mempertahankan karakter dan identitas Islam dalam setiap aspek pembelajaran. Hal ini berarti bahwa dalam merancang media pembelajaran, kita perlu memastikan bahwa nilai-nilai Islam tercerminkan dengan baik.

Media pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif dalam mengkomunikasikan pesan-pesan agama kepada siswa. Dalam konteks ini, teknologi pembelajaran dapat menjadi sarana yang sangat berguna. Misalnya, dengan menggunakan aplikasi atau perangkat lunak yang disesuaikan dengan nilai-nilai Islam, kita dapat memperkenalkan konsep-konsep agama kepada siswa secara interaktif dan menarik.

Namun, dalam menggunakan teknologi pembelajaran, kita juga perlu berhati-hati agar tidak melupakan esensi dari pendidikan Islam itu sendiri. Media pembelajaran haruslah

disesuaikan dengan prinsip-prinsip Islam, seperti menghindari gambar-gambar yang melanggar ajaran agama atau konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Selain itu, dalam manajemen pendidikan Islam, penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran tidak hanya memberikan pengetahuan tentang agama, tetapi juga mengembangkan sikap dan nilai-nilai yang sesuai dengan ajaran Islam. Misalnya, media pembelajaran dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai seperti kejujuran, keadilan, dan kasih sayang.

Dalam kesimpulan, dalam manajemen pendidikan Islam, media pembelajaran dan teknologi pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan agama kepada siswa. Namun, kita perlu memastikan bahwa media pembelajaran tersebut tetap berada dalam karakter dan identitas Islam, serta memperhatikan prinsip-prinsip Islam dalam penggunaannya.

Pengertian manajemen pendidikan Islam adalah suatu proses pengelolaan dan pengaturan sistem pendidikan yang berlandaskan pada prinsip-prinsip Islam. Manajemen pendidikan Islam bertujuan untuk mengembangkan dan memperkuat pendidikan yang berbasis nilai-nilai agama Islam, serta memastikan bahwa pendidikan yang diberikan sesuai dengan ajaran Islam.

Pengertian media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan dan pemahaman. Media pembelajaran dapat berupa buku, audio, video, gambar, perangkat lunak komputer, atau aplikasi digital lainnya. Media pembelajaran digunakan untuk memfasilitasi siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Pengertian teknologi pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi pembelajaran mencakup penggunaan perangkat keras (seperti komputer, proyektor, atau tablet) dan perangkat lunak (seperti aplikasi atau program komputer) untuk mendukung dan meningkatkan pengalaman belajar siswa. Teknologi

pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai bentuk, seperti pembelajaran online, e-learning, atau penggunaan multimedia dalam pembelajaran.

Dalam konteks manajemen pendidikan Islam, pemahaman yang baik tentang media pembelajaran dan teknologi pembelajaran sangat penting. Pemahaman ini melibatkan pengetahuan tentang bagaimana menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai Islam dan prinsip-prinsip pendidikan Islam.

Pemahaman tentang media pembelajaran meliputi pemilihan media yang tepat untuk tujuan pembelajaran, penggunaan media dengan cara yang efektif, dan kemampuan untuk mengadaptasi media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam konteks manajemen pendidikan Islam, pemahaman ini juga melibatkan pengetahuan tentang bagaimana memilih atau membuat media pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, seperti menghindari gambar-gambar yang melanggar ajaran agama atau konten yang tidak sesuai.

Pemahaman tentang teknologi pembelajaran melibatkan pengetahuan tentang berbagai jenis teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, seperti komputer, internet, atau perangkat mobile. Selain itu, pemahaman ini juga melibatkan kemampuan untuk menggunakan teknologi tersebut dengan efektif dalam mendukung pembelajaran siswa. Dalam konteks manajemen pendidikan Islam, pemahaman ini juga harus mencakup pengetahuan tentang bagaimana menggunakan teknologi pembelajaran dengan mempertimbangkan nilai-nilai Islam dan prinsip-prinsip pendidikan Islam.

Dengan pemahaman yang baik tentang media pembelajaran dan teknologi pembelajaran, manajemen pendidikan Islam dapat mengoptimalkan penggunaan media dan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang ajaran Islam dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Manfaat penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran dalam manajemen pendidikan Islam adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan keterlibatan siswa: Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Teknologi pembelajaran seperti aplikasi atau perangkat lunak komputer juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
2. Memperluas aksesibilitas: Penggunaan teknologi pembelajaran dapat memperluas aksesibilitas pendidikan Islam. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui pembelajaran online atau e-learning. Hal ini memungkinkan siswa yang tinggal di daerah terpencil atau memiliki keterbatasan fisik untuk tetap mendapatkan pendidikan Islam yang berkualitas.
3. Memperkaya pengalaman pembelajaran: Media pembelajaran seperti video, gambar, atau audio dapat memperkaya pengalaman pembelajaran siswa. Misalnya, dengan menggunakan video animasi atau gambar yang menarik, konsep-konsep agama dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Teknologi pembelajaran juga dapat memungkinkan siswa untuk melakukan simulasi atau eksperimen virtual, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang ajaran Islam.
4. Meningkatkan efisiensi pembelajaran: Penggunaan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran. Misalnya, dengan menggunakan aplikasi atau perangkat lunak komputer, guru dapat dengan mudah menyusun dan mengorganisir materi pembelajaran, mengelola tugas dan penilaian siswa, serta memberikan umpan balik secara cepat dan efektif.
5. Memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi: Teknologi pembelajaran dapat memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi antara siswa dan guru. Misalnya, melalui forum online atau platform diskusi, siswa dapat berinteraksi dan berbagi pemikiran mereka tentang topik agama tertentu. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka dan memperkaya diskusi kelas.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran secara efektif, manajemen pendidikan Islam dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang ajaran Islam dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Tujuan penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran dalam manajemen pendidikan Islam adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman tentang ajaran Islam: Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai Islam dapat membantu siswa memahami ajaran Islam dengan lebih baik. Media pembelajaran dapat menyajikan konten agama secara visual, audio, atau interaktif, sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep agama.
2. Meningkatkan motivasi dan minat belajar: Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar agama Islam. Teknologi pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.
3. Memperluas aksesibilitas pendidikan Islam: Penggunaan teknologi pembelajaran dapat memperluas aksesibilitas pendidikan Islam. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara online atau melalui aplikasi, sehingga mereka dapat belajar agama Islam di mana saja dan kapan saja. Hal ini memungkinkan siswa yang tinggal di daerah terpencil atau memiliki keterbatasan fisik untuk tetap mendapatkan pendidikan Islam yang berkualitas.
4. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran: Media pembelajaran yang interaktif dan partisipatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Misalnya, melalui penggunaan permainan edukatif atau simulasi virtual, siswa dapat aktif terlibat dalam pembelajaran agama Islam dan memperoleh pemahaman yang lebih baik.
5. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran: Penggunaan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Guru dapat dengan mudah menyusun dan mengorganisir materi pembelajaran, memberikan tugas dan penilaian secara online, serta memberikan umpan balik secara cepat dan efektif. Hal ini dapat mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa.

Dengan mencapai tujuan-tujuan ini, manajemen pendidikan Islam dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih baik dan mendukung siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang ajaran Islam dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Dalam penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran dalam manajemen pendidikan Islam, terdapat beberapa permasalahan yang sering terjadi, antara lain:

1. Keterbatasan akses dan infrastruktur: Terdapat beberapa daerah yang masih memiliki keterbatasan akses internet atau infrastruktur teknologi yang memadai. Hal ini dapat menghambat penggunaan teknologi pembelajaran yang efektif, terutama bagi siswa yang tinggal di daerah terpencil atau kurang berkembang.
2. Kurangnya pemahaman dan keterampilan guru: Guru yang kurang familiar dengan penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran dapat menghadapi kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai Islam juga dapat menjadi hambatan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam.
3. Konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam: Terdapat risiko penggunaan media pembelajaran yang mengandung konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam. Misalnya, gambar atau video yang melanggar ajaran agama atau konten yang tidak mendukung moralitas Islam. Oleh karena itu, perlu adanya pemilihan dan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.
4. Kurangnya interaksi sosial: Penggunaan teknologi pembelajaran yang berbasis online dapat mengurangi interaksi sosial antara siswa dan guru, serta antara siswa satu sama lain. Hal ini dapat mempengaruhi pembentukan hubungan yang kuat antara siswa dan guru, serta mengurangi kesempatan untuk berdiskusi dan berbagi pemikiran dalam konteks pembelajaran agama.
5. Ketergantungan yang berlebihan pada teknologi: Penggunaan teknologi pembelajaran yang berlebihan dapat menyebabkan siswa menjadi terlalu bergantung pada teknologi dan mengabaikan interaksi langsung dengan guru dan teman sebaya. Hal ini dapat

mengurangi kemampuan siswa untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung, yang juga merupakan aspek penting dalam pendidikan Islam.

Dalam menghadapi permasalahan-permasalahan ini, manajemen pendidikan Islam perlu melakukan upaya yang tepat, seperti meningkatkan aksesibilitas teknologi, memberikan pelatihan kepada guru, memilih dan mengembangkan konten media pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, serta menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi sosial dalam pembelajaran.

Dalam penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran dalam manajemen pendidikan Islam, terdapat beberapa faktor penghambat yang dapat menghambat implementasi dan penggunaan yang efektif, antara lain:

1. Keterbatasan sumber daya: Salah satu faktor penghambat utama adalah keterbatasan sumber daya, baik itu finansial maupun infrastruktur. Pengadaan perangkat teknologi, pembelian lisensi perangkat lunak, dan pemeliharaan infrastruktur teknologi memerlukan biaya yang signifikan. Jika lembaga pendidikan tidak memiliki anggaran yang memadai, implementasi teknologi pembelajaran menjadi sulit dilakukan.
2. Kurangnya pelatihan dan pemahaman: Kurangnya pelatihan dan pemahaman tentang penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran dapat menjadi faktor penghambat. Guru dan staf pendidikan perlu mendapatkan pelatihan yang memadai untuk memahami potensi dan cara efektif menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Tanpa pemahaman yang cukup, penggunaan teknologi pembelajaran tidak akan dioptimalkan.
3. Tantangan teknis: Tantangan teknis seperti masalah jaringan, kegagalan perangkat keras, atau kesalahan sistem dapat menghambat penggunaan teknologi pembelajaran. Ketika terjadi masalah teknis, pembelajaran dapat terganggu dan menghambat kelancaran proses pembelajaran.
4. Ketidaksesuaian dengan nilai-nilai Islam: Penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran harus memperhatikan nilai-nilai Islam. Jika konten atau fitur teknologi tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam, maka penggunaan teknologi tersebut

dapat menjadi penghambat dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam.

5. Resistensi terhadap perubahan: Resistensi terhadap perubahan juga dapat menjadi faktor penghambat dalam penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran. Beberapa guru atau staf pendidikan mungkin memiliki ketidaknyamanan atau ketakutan terhadap teknologi baru, sehingga mereka enggan untuk mengadopsi penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi faktor-faktor penghambat ini, manajemen pendidikan Islam perlu melakukan upaya seperti mengalokasikan anggaran yang memadai untuk teknologi pembelajaran, menyediakan pelatihan yang memadai kepada guru dan staf pendidikan, memastikan infrastruktur teknologi yang handal, memilih dan mengembangkan konten media pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, serta melakukan sosialisasi dan pembinaan untuk mengatasi resistensi terhadap perubahan.

Dalam penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran dalam manajemen pendidikan Islam, terdapat beberapa faktor pendukung yang dapat mendukung implementasi dan penggunaan yang efektif, antara lain:

1. Ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai: Faktor pendukung utama adalah ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, seperti akses internet yang stabil, perangkat keras yang memadai, dan perangkat lunak yang sesuai. Dengan infrastruktur yang memadai, penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran dapat dilakukan dengan lancar dan efektif.
2. Pelatihan dan pemahaman yang memadai: Pelatihan yang memadai kepada guru dan staf pendidikan tentang penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran sangat penting. Dengan pemahaman yang memadai, guru dan staf pendidikan dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan memanfaatkan semua fitur dan potensi yang ada.
3. Dukungan kebijakan dan manajemen: Dukungan dari kebijakan dan manajemen pendidikan juga merupakan faktor pendukung yang penting. Kebijakan yang

mendukung penggunaan teknologi pembelajaran dalam pendidikan Islam, serta manajemen yang proaktif dalam mendukung implementasi teknologi pembelajaran, dapat menciptakan lingkungan yang kondusif bagi penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

4. Konten media pembelajaran yang berkualitas: Adanya konten media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan nilai-nilai Islam juga menjadi faktor pendukung. Konten yang menarik, informatif, dan sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar agama Islam dengan lebih baik.
5. Kolaborasi dan keterlibatan siswa: Kolaborasi antara guru dan siswa, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, juga merupakan faktor pendukung. Dengan melibatkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran, mereka dapat menjadi aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang ajaran Islam.

Dengan adanya faktor-faktor pendukung ini, manajemen pendidikan Islam dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan mendukung penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa tentang ajaran Islam.

Sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan dan faktor penghambat dalam penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran dalam manajemen pendidikan Islam, berikut adalah beberapa langkah yang dapat dilakukan:

1. Penyediaan akses dan infrastruktur yang memadai: Lembaga pendidikan perlu berupaya untuk meningkatkan akses internet dan infrastruktur teknologi di lingkungan pendidikan. Hal ini dapat dilakukan dengan memperluas jaringan internet, memperbarui perangkat keras yang sudah usang, dan memastikan ketersediaan perangkat lunak yang sesuai.
2. Pelatihan dan pemahaman kepada guru dan staf pendidikan: Memberikan pelatihan yang memadai kepada guru dan staf pendidikan tentang penggunaan media

pembelajaran dan teknologi pembelajaran. Pelatihan ini harus mencakup pemahaman tentang potensi teknologi, penggunaan yang efektif, dan integrasi dengan nilai-nilai Islam. Dengan pemahaman yang baik, guru dan staf pendidikan dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

3. Pengembangan konten media pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai Islam: Lembaga pendidikan perlu mengembangkan konten media pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Konten tersebut harus mencakup materi yang relevan dengan ajaran agama Islam dan disajikan dengan cara yang menarik dan sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam. Konten yang berkualitas akan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar agama Islam dengan lebih baik.
4. Mendorong kolaborasi dan keterlibatan siswa: Mendorong kolaborasi antara guru dan siswa, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Guru dapat menggunakan teknologi pembelajaran untuk mendorong partisipasi siswa, seperti melalui forum diskusi online, tugas kolaboratif, atau proyek berbasis teknologi. Dengan melibatkan siswa secara aktif, mereka akan lebih terlibat dalam pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang ajaran Islam.
5. Membuat kebijakan yang mendukung penggunaan teknologi pembelajaran: Manajemen pendidikan Islam perlu membuat kebijakan yang mendukung penggunaan teknologi pembelajaran. Kebijakan ini harus mencakup pedoman tentang penggunaan teknologi, perlindungan privasi, dan pengembangan konten yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Dengan adanya kebijakan yang jelas, penggunaan teknologi pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih terarah dan efektif.

Dengan mengimplementasikan solusi-solusi ini, manajemen pendidikan Islam dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa tentang ajaran Islam.

Dalam konteks kemampuan diri dan kedisiplinan, solusi yang dapat dilakukan adalah:

1. Meningkatkan kemampuan diri: Guru dan staf pendidikan perlu terus mengembangkan kemampuan diri dalam menggunakan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran. Mereka dapat mengikuti pelatihan, mengikuti kursus online, atau membaca literatur terkait untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi.
2. Menerapkan disiplin dalam penggunaan teknologi: Guru dan staf pendidikan perlu memiliki disiplin dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Mereka harus memastikan bahwa teknologi digunakan dengan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Disiplin juga diperlukan dalam mengelola waktu dan menghindari penggunaan teknologi yang tidak relevan atau mengganggu.

Dalam konteks solidaritas, kerjasama, dan kolaborasi, solusi yang dapat dilakukan adalah:

1. Membangun budaya kolaboratif: Manajemen pendidikan Islam perlu membangun budaya kolaboratif di antara guru, staf pendidikan, dan siswa. Mendorong kerjasama dan kolaborasi dalam penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan saling mendukung.
2. Menggunakan platform kolaboratif: Memanfaatkan platform kolaboratif online atau alat komunikasi yang memungkinkan guru, staf pendidikan, dan siswa untuk bekerja sama dan berkolaborasi dalam pembelajaran. Misalnya, menggunakan platform pembelajaran online yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan berdiskusi dengan sesama siswa dan guru.

Dalam konteks kreativitas dan kemandirian, solusi yang dapat dilakukan adalah:

1. Mendorong kreativitas dalam penggunaan teknologi: Guru dan staf pendidikan perlu mendorong siswa untuk menggunakan teknologi dengan kreativitas dalam pembelajaran. Memberikan tugas yang memungkinkan siswa untuk menggunakan teknologi secara inovatif dan mengembangkan keterampilan kreatif mereka.

2. Memberikan ruang bagi kemandirian siswa: Guru dapat memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemandirian dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Memberikan panduan yang jelas dan memberi siswa kesempatan untuk mengeksplorasi dan belajar secara mandiri dengan menggunakan teknologi.

Dalam konteks komunikasi dan strategi, solusi yang dapat dilakukan adalah:

1. Meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa: Guru perlu memastikan komunikasi yang efektif dengan siswa melalui teknologi. Menggunakan platform komunikasi online, seperti email, pesan teks, atau forum diskusi, untuk memberikan arahan, memberikan umpan balik, dan menjawab pertanyaan siswa.
2. Mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif: Guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran. Memilih metode pembelajaran yang tepat, menggunakan konten yang menarik, dan memanfaatkan fitur teknologi yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam konteks pengalaman nyata, solusi yang dapat dilakukan adalah:

1. Mengintegrasikan pengalaman nyata dalam pembelajaran: Guru dapat menggunakan teknologi untuk mengintegrasikan pengalaman nyata dalam pembelajaran. Misalnya, melalui video atau gambar yang menunjukkan pengalaman nyata terkait dengan materi pembelajaran, atau menggunakan simulasi virtual untuk memperkaya pengalaman siswa.
2. Mendorong refleksi dan diskusi tentang pengalaman nyata: Guru dapat mendorong siswa untuk merefleksikan dan mendiskusikan pengalaman nyata mereka dalam konteks pembelajaran. Misalnya, melalui forum diskusi online atau tugas refleksi yang meminta siswa untuk menghubungkan pengalaman nyata mereka dengan konsep atau nilai-nilai yang dipelajari.

Kesimpulan

Dalam manajemen pendidikan Islam, penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran dapat menjadi faktor pendukung yang penting. Namun, untuk memastikan efektivitas penggunaan teknologi tersebut, beberapa solusi dapat dilakukan. Pertama, perlu adanya ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai. Selain itu, pelatihan dan pemahaman yang memadai kepada guru dan staf pendidikan juga penting. Konten media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan nilai-nilai Islam juga harus diperhatikan. Kolaborasi, keterlibatan siswa, dan dukungan kebijakan dan manajemen juga perlu diperhatikan. Selain itu, kemampuan diri, kedisiplinan, solidaritas, kerjasama, kolaborasi, kreativitas, kemandirian, komunikasi, strategi, dan pengalaman nyata juga berperan penting dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Dengan mengimplementasikan solusi-solusi ini, manajemen pendidikan Islam dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan mendukung penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran.

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 Thoriqul 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 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. “Sofware 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.