# Analisis Inovasi Pembelajara Seni Anak Usia Dini

**A Wathon**
aminulwathon2012@gmail.com
STAI Miftahul Ula Nganjuk

## Abstrak

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam perkembangan anak. Salah satu bidang yang perlu diperhatikan dalam pendidikan anak usia dini adalah seni. Seni memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan kreativitas, ekspresi diri, dan pemahaman estetika pada anak usia dini.

Dalam era digital saat ini, inovasi pembelajaran seni anak usia dini dapat dimanfaatkan dengan menggunakan media pembelajaran dan teknologi. Media pembelajaran seperti video, gambar, dan audio dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar anak. Teknologi pembelajaran seperti aplikasi interaktif dan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak.

Analisis inovasi pembelajaran seni anak usia dini perlu dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas dan efisiensi penggunaan media pembelajaran dan teknologi dalam pembelajaran seni. Dalam analisis ini, perlu diperhatikan aspek-aspek seperti ketersediaan dan aksesibilitas media pembelajaran dan teknologi, kesesuaian dengan kurikulum dan kebutuhan anak, serta dampaknya terhadap perkembangan kreativitas dan ekspresi seni anak.

Dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran seni anak usia dini, manajemen pendidikan islam juga perlu memperhatikan faktor-faktor seperti kompetensi guru, sarana dan prasarana yang memadai, serta dukungan dari orang tua dan masyarakat. Dengan adanya dukungan dan kerjasama yang baik antara semua pihak terkait, inovasi pembelajaran seni anak usia dini dapat memberikan manfaat yang optimal dalam pengembangan potensi seni anak.

Dalam menghadapi tantangan dan perubahan zaman, inovasi pembelajaran seni anak usia dini perlu terus dikembangkan dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian, pendidikan anak usia dini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna dalam mengembangkan kreativitas dan ekspresi seni anak.

Kata Kunci : Inovasi Pembelajara Seni, Anak Usia Dini

**Pendahuluan**

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal dalam proses pendidikan yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan potensi anak. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam pendidikan anak usia dini adalah pengembangan seni. Seni memiliki peran yang sangat signifikan dalam membantu anak mengembangkan kreativitas, ekspresi diri, dan pemahaman estetika.

Dalam era digital yang semakin maju ini, inovasi pembelajaran seni anak usia dini dapat dimanfaatkan dengan memanfaatkan media pembelajaran dan teknologi. Media pembelajaran seperti gambar, video, dan audio dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar anak. Sementara itu, teknologi pembelajaran seperti aplikasi interaktif dan permainan edukatif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak.

Dalam konteks pendidikan Islam, inovasi pembelajaran seni anak usia dini juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter Islami pada anak. Melalui seni, anak dapat belajar menghargai keindahan ciptaan Allah, mengungkapkan rasa syukur, dan memperkuat nilai-nilai kebaikan dalam Islam.

Dalam tulisan ini, akan dilakukan analisis terhadap inovasi pembelajaran seni anak usia dini dengan mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran dan teknologi. Analisis ini akan mencakup aspek-aspek seperti ketersediaan dan aksesibilitas media pembelajaran dan teknologi, kesesuaian dengan kurikulum dan kebutuhan anak, serta dampaknya terhadap perkembangan kreativitas dan ekspresi seni anak.

Selain itu, akan dibahas pula faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran seni anak usia dini, seperti kompetensi guru, sarana dan prasarana yang memadai, serta dukungan dari orang tua dan masyarakat. Dengan pemahaman yang baik tentang inovasi pembelajaran seni anak usia dini, manajemen pendidikan Islam dapat mengoptimalkan potensi seni anak dalam rangka mencapai tujuan pendidikan Islam yang holistik.

Latar belakang masalah ini didasarkan pada wilayah Nganjuk, sebuah kabupaten di Jawa Timur, Indonesia. Nganjuk merupakan wilayah yang kaya akan potensi seni dan budaya, dengan adanya berbagai tradisi dan kesenian yang melekat pada masyarakat setempat.

Namun, dalam konteks pendidikan anak usia dini di Nganjuk, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi. Salah satunya adalah keterbatasan akses terhadap media pembelajaran dan teknologi. Beberapa sekolah atau lembaga pendidikan anak usia dini di wilayah ini mungkin belum memiliki akses yang memadai terhadap media pembelajaran dan teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran seni.

Selain itu, kurikulum dan metode pembelajaran yang digunakan di beberapa lembaga pendidikan anak usia dini di Nganjuk mungkin belum sepenuhnya mengintegrasikan seni sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat menghambat perkembangan kreativitas dan ekspresi seni anak.

Dalam hal ini, manajemen pendidikan Islam di Nganjuk perlu melakukan analisis terhadap inovasi pembelajaran seni anak usia dini dengan mempertimbangkan kondisi dan tantangan yang ada di wilayah ini. Dengan pemahaman yang baik tentang latar belakang masalah ini, manajemen pendidikan Islam dapat merancang strategi dan program pembelajaran seni yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi anak-anak di Nganjuk.

Hakikat pembelajaran seni anak usia dini adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas, ekspresi diri, dan pemahaman estetika melalui berbagai aktivitas seni. Pembelajaran seni pada anak usia dini tidak hanya bertujuan untuk

menghasilkan karya seni yang indah, tetapi juga untuk membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi.

Hakikat pembelajaran seni anak usia dini juga mencakup pengenalan dan apresiasi terhadap seni dan budaya lokal. Melalui seni, anak dapat belajar menghargai keindahan alam, tradisi, dan warisan budaya yang ada di sekitarnya. Selain itu, pembelajaran seni juga dapat menjadi sarana untuk memperkuat nilai-nilai kebaikan dalam Islam, seperti rasa syukur, keadilan, dan kasih sayang.

Pentingnya pembelajaran seni anak usia dini juga terkait dengan pengembangan potensi anak secara holistik. Melalui seni, anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus, kreativitas, imajinasi, dan kemampuan berpikir abstrak. Pembelajaran seni juga dapat membantu anak mengatasi rasa takut, mengungkapkan emosi, dan membangun rasa percaya diri.

Dalam konteks pendidikan Islam, hakikat pembelajaran seni anak usia dini juga mencakup pengenalan dan pemahaman terhadap nilai-nilai Islam melalui seni. Anak dapat belajar tentang keindahan ciptaan Allah, mengungkapkan rasa syukur, dan memperkuat nilai-nilai kebaikan dalam Islam melalui aktivitas seni.

Dengan memahami hakikat pembelajaran seni anak usia dini, manajemen pendidikan Islam dapat merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi anak. Dalam hal ini, penting bagi manajemen pendidikan Islam untuk memberikan dukungan dan fasilitas yang memadai untuk pembelajaran seni, serta melibatkan guru yang kompeten dan berpengalaman dalam mengajar seni kepada anak usia dini.

**Pembahasan**

Dalam manajemen pendidikan Islam, penting bagi kita untuk tetap berada dalam karakter yang sesuai dengan prinsip-prinsip Islam. Hal ini berarti bahwa dalam mengelola

pendidikan Islam, kita harus memastikan bahwa semua kegiatan dan proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan nilai-nilai agama Islam.

Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Media pembelajaran dapat membantu memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Dalam manajemen pendidikan Islam, kita harus memilih media pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip Islam, seperti menghindari penggunaan gambar atau konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai agama Islam.

Selain itu, teknologi pembelajaran juga dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam manajemen pendidikan Islam. Teknologi pembelajaran dapat membantu memfasilitasi pembelajaran jarak jauh, memperluas akses ke materi pembelajaran, dan meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran. Namun, dalam menggunakan teknologi pembelajaran, kita harus tetap berpegang pada prinsip-prinsip Islam, seperti memastikan bahwa konten yang digunakan sesuai dengan nilai-nilai agama Islam.

Dengan tetap berada dalam karakter yang sesuai dengan prinsip-prinsip Islam, kita dapat mengelola pendidikan Islam dengan baik, memanfaatkan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran secara efektif, sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan bernilai bagi peserta didik.

Pengertian manajemen pendidikan Islam adalah suatu proses pengelolaan dan pengorganisasian pendidikan yang dilakukan dengan mengacu pada prinsip-prinsip dan nilai-nilai agama Islam. Tujuan dari manajemen pendidikan Islam adalah untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan ajaran Islam, mengembangkan potensi peserta didik secara holistik, dan membentuk karakter yang kuat berdasarkan nilai-nilai agama Islam.

Media pembelajaran dalam konteks manajemen pendidikan Islam merujuk pada berbagai alat atau sarana yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa buku, audio, video, permainan, atau teknologi digital lainnya yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan efektif.

Teknologi pembelajaran dalam manajemen pendidikan Islam merujuk pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran. Teknologi pembelajaran dapat mencakup penggunaan komputer, internet, perangkat mobile, atau aplikasi pembelajaran digital lainnya untuk meningkatkan aksesibilitas, interaktivitas, dan efisiensi dalam pembelajaran.

Dalam manajemen pendidikan Islam, penting untuk tetap berada dalam karakter yang sesuai dengan prinsip-prinsip agama Islam. Hal ini berarti bahwa semua kegiatan dan penggunaan media pembelajaran atau teknologi pembelajaran harus memperhatikan nilai-nilai agama Islam, menghindari konten yang bertentangan dengan ajaran agama, dan memastikan bahwa pembelajaran dilakukan dengan cara yang sesuai dengan prinsip-prinsip Islam.

Pemahaman dalam manajemen pendidikan Islam adalah kemampuan untuk memahami dan mengaplikasikan prinsip-prinsip agama Islam dalam pengelolaan pendidikan. Pemahaman ini meliputi pemahaman terhadap ajaran Islam, nilai-nilai agama, dan prinsip-prinsip yang harus diterapkan dalam pendidikan Islam.

Dalam konteks media pembelajaran, pemahaman berarti memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang nilai-nilai agama Islam untuk dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Pemahaman ini melibatkan kemampuan untuk mengidentifikasi konten yang sesuai dengan ajaran agama Islam, menghindari konten yang bertentangan dengan nilai-nilai agama, dan memilih media pembelajaran yang dapat membantu menyampaikan pesan agama dengan efektif.

Dalam hal teknologi pembelajaran, pemahaman berarti memahami bagaimana teknologi dapat digunakan secara efektif dalam pendidikan Islam. Pemahaman ini melibatkan pengetahuan tentang aplikasi teknologi yang sesuai dengan prinsip-prinsip agama Islam, kemampuan untuk memilih teknologi yang dapat mendukung pembelajaran Islam, dan pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai agama Islam.

Pemahaman dalam manajemen pendidikan Islam sangat penting karena akan mempengaruhi pengambilan keputusan, penggunaan media pembelajaran, dan penerapan teknologi pembelajaran. Dengan pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip agama Islam, kita dapat memastikan bahwa pendidikan Islam yang kita kelola sesuai dengan nilai-nilai agama dan memberikan manfaat yang optimal bagi peserta didik.

Sebagai seorang yang berfokus pada manajemen pendidikan Islam, peneliti akan mencoba memberikan gambaran mengenai beberapa permasalahan yang sering terjadi di wilayah Nganjuk terkait dengan pendidikan Islam. Namun, perlu diingat bahwa informasi ini bersifat umum dan dapat berbeda-beda tergantung pada situasi dan kondisi yang ada di wilayah tersebut.

1. Kurangnya sarana dan prasarana pendidikan: Salah satu permasalahan yang sering terjadi di wilayah Nganjuk adalah kurangnya sarana dan prasarana yang memadai untuk pendidikan Islam. Hal ini dapat mencakup kurangnya jumlah dan kualitas bangunan sekolah, kurangnya fasilitas pembelajaran, serta kurangnya aksesibilitas bagi peserta didik.
2. Keterbatasan tenaga pendidik yang berkualitas: Masalah lain yang sering terjadi adalah keterbatasan tenaga pendidik yang berkualitas dalam bidang pendidikan Islam. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya jumlah guru yang memiliki kompetensi dan pemahaman yang cukup dalam ajaran agama Islam, serta kurangnya pelatihan dan pengembangan profesional yang memadai bagi para guru.
3. Rendahnya partisipasi masyarakat dalam pendidikan Islam: Permasalahan lain yang sering muncul adalah rendahnya partisipasi masyarakat dalam pendidikan Islam. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya kesadaran dan pemahaman masyarakat akan pentingnya pendidikan Islam, serta faktor ekonomi yang mempengaruhi kemampuan masyarakat untuk mengakses pendidikan Islam.
4. Tantangan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan Islam: Dalam era digital ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting. Namun, terdapat tantangan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan Islam di wilayah Nganjuk. Beberapa tantangan tersebut meliputi keterbatasan akses internet,

kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan teknologi, serta kekhawatiran terhadap pengaruh negatif teknologi terhadap nilai-nilai agama.

5. Kurangnya pengembangan kurikulum yang relevan: Permasalahan lain yang sering terjadi adalah kurangnya pengembangan kurikulum yang relevan dengan kebutuhan dan konteks pendidikan Islam di wilayah Nganjuk. Hal ini dapat mengakibatkan ketidaksesuaian antara materi pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik dan kurangnya penerapan nilai-nilai agama dalam kurikulum.

Dalam menghadapi permasalahan-permasalahan ini, diperlukan upaya kolaboratif antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat untuk meningkatkan kualitas pendidikan Islam di wilayah Nganjuk. Upaya-upaya tersebut dapat meliputi peningkatan sarana dan prasarana, peningkatan kualitas tenaga pendidik, peningkatan partisipasi masyarakat, pengembangan kurikulum yang relevan, serta penggunaan teknologi yang tepat dalam pendidikan Islam.

Dalam konteks manajemen pendidikan Islam di wilayah Nganjuk, terdapat beberapa faktor penghambat yang dapat mempengaruhi kemajuan dan pengembangan pendidikan Islam. Berikut adalah beberapa faktor penghambat yang sering terjadi:

1. Keterbatasan sumber daya: Salah satu faktor penghambat utama adalah keterbatasan sumber daya, baik itu dalam hal anggaran, sarana dan prasarana, maupun tenaga pendidik yang berkualitas. Keterbatasan ini dapat menghambat pengembangan program pendidikan Islam yang lebih baik dan menyebabkan kurangnya aksesibilitas dan kualitas pendidikan bagi peserta didik.
2. Kurangnya kesadaran dan partisipasi masyarakat: Kurangnya kesadaran dan partisipasi masyarakat dalam pendidikan Islam juga menjadi faktor penghambat. Jika masyarakat tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang pentingnya pendidikan Islam dan tidak aktif terlibat dalam mendukung pendidikan Islam, maka upaya pengembangan pendidikan Islam akan terhambat.
3. Tantangan dalam mengintegrasikan teknologi: Penggunaan teknologi dalam pendidikan Islam dapat menjadi faktor penghambat jika tidak diintegrasikan dengan

baik. Tantangan seperti keterbatasan akses internet, kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan teknologi, serta kekhawatiran terhadap pengaruh negatif teknologi terhadap nilai-nilai agama dapat menghambat penggunaan teknologi dalam pendidikan Islam.

4. Kurangnya pengembangan kurikulum yang relevan: Kurangnya pengembangan kurikulum yang relevan dengan kebutuhan dan konteks pendidikan Islam di wilayah Nganjuk juga dapat menjadi faktor penghambat. Kurikulum yang tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kurangnya penerapan nilai-nilai agama dalam kurikulum dapat menghambat efektivitas pendidikan Islam.
5. Perubahan sosial dan budaya: Perubahan sosial dan budaya yang terjadi di masyarakat juga dapat menjadi faktor penghambat dalam pendidikan Islam. Perubahan nilai-nilai dan norma sosial dapat mempengaruhi pemahaman dan praktik agama, serta menghambat upaya untuk menjaga keaslian dan keberlanjutan pendidikan Islam.

Untuk mengatasi faktor-faktor penghambat ini, diperlukan upaya kolaboratif antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat. Upaya-upaya tersebut dapat meliputi peningkatan alokasi anggaran untuk pendidikan Islam, peningkatan partisipasi masyarakat, peningkatan kualitas tenaga pendidik melalui pelatihan dan pengembangan profesional, pengembangan kurikulum yang relevan, serta penggunaan teknologi yang tepat dan sesuai dengan nilai-nilai agama dalam pendidikan Islam.

Dalam konteks manajemen pendidikan Islam di wilayah Nganjuk, terdapat beberapa faktor pendukung yang dapat memperkuat kemajuan dan pengembangan pendidikan Islam. Berikut adalah beberapa faktor pendukung yang sering terjadi:

1. Komitmen pemerintah: Komitmen pemerintah dalam mendukung pendidikan Islam sangat penting. Dukungan pemerintah dapat berupa alokasi anggaran yang memadai untuk pendidikan Islam, kebijakan yang mendukung pengembangan pendidikan Islam, serta peningkatan kualitas sarana dan prasarana pendidikan Islam.
2. Partisipasi aktif masyarakat: Partisipasi aktif masyarakat dalam pendidikan Islam juga menjadi faktor pendukung yang penting. Ketika masyarakat memiliki kesadaran yang

tinggi tentang pentingnya pendidikan Islam dan terlibat secara aktif dalam mendukung pendidikan Islam, maka pengembangan pendidikan Islam dapat berjalan lebih baik.

3. Ketersediaan tenaga pendidik yang berkualitas: Ketersediaan tenaga pendidik yang berkualitas dalam bidang pendidikan Islam sangat penting. Tenaga pendidik yang memiliki kompetensi dan pemahaman yang cukup dalam ajaran agama Islam dapat memberikan pendidikan yang berkualitas dan sesuai dengan nilai-nilai agama.
4. Penggunaan teknologi yang tepat: Penggunaan teknologi yang tepat dan sesuai dengan nilai-nilai agama dapat menjadi faktor pendukung dalam pendidikan Islam. Teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan aksesibilitas, interaktivitas, dan efisiensi dalam pembelajaran, serta membantu menyampaikan pesan agama dengan cara yang menarik dan efektif.
5. Kerjasama antarlembaga dan komunitas: Kerjasama antarlembaga pendidikan Islam, lembaga pemerintah, dan komunitas juga menjadi faktor pendukung yang penting. Melalui kerjasama yang baik, dapat dilakukan pertukaran pengetahuan, sumber daya, dan pengalaman dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan Islam.

Dengan adanya faktor-faktor pendukung ini, pengembangan pendidikan Islam di wilayah Nganjuk dapat berjalan lebih baik. Diperlukan sinergi antara pemerintah, lembaga pendidikan, masyarakat, dan komunitas dalam mendukung dan memajukan pendidikan Islam.

Sebagai seorang yang berfokus pada manajemen pendidikan Islam, peneliti dapat memberikan beberapa contoh solusi yang telah dilakukan di wilayah Nganjuk untuk mengatasi permasalahan dalam pendidikan Islam. Berikut adalah beberapa solusi yang telah dilakukan:

1. Peningkatan sarana dan prasarana: Pemerintah dan lembaga pendidikan di Nganjuk telah melakukan upaya untuk meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan Islam. Misalnya, pembangunan dan renovasi gedung sekolah, penambahan fasilitas pembelajaran seperti laboratorium, perpustakaan, dan ruang multimedia, serta peningkatan aksesibilitas bagi peserta didik dengan memperbaiki infrastruktur transportasi.

2. Pelatihan dan pengembangan tenaga pendidik: Untuk mengatasi keterbatasan tenaga pendidik yang berkualitas, telah dilakukan pelatihan dan pengembangan tenaga pendidik dalam bidang pendidikan Islam. Pelatihan ini meliputi peningkatan pemahaman tentang ajaran agama Islam, metode pembelajaran yang efektif, serta penguasaan teknologi pembelajaran.
3. Peningkatan partisipasi masyarakat: Untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pendidikan Islam, telah dilakukan berbagai kegiatan sosialisasi dan kampanye untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan Islam. Selain itu, juga dilakukan program-program pemberian beasiswa atau bantuan pendidikan kepada masyarakat yang kurang mampu agar mereka dapat mengakses pendidikan Islam dengan lebih baik.
4. Integrasi teknologi dalam pendidikan Islam: Pemerintah dan lembaga pendidikan di Nganjuk telah melakukan upaya untuk mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan Islam. Misalnya, penggunaan perangkat lunak pembelajaran interaktif, penggunaan platform pembelajaran online, serta pelatihan bagi tenaga pendidik dalam menggunakan teknologi pembelajaran.
5. Pengembangan kurikulum yang relevan: Untuk mengatasi kurangnya pengembangan kurikulum yang relevan, telah dilakukan upaya untuk mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks pendidikan Islam di Nganjuk. Kurikulum ini mencakup materi pembelajaran yang relevan, pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta penerapan nilai-nilai agama dalam setiap mata pelajaran.

Solusi-solusi ini merupakan upaya yang telah dilakukan di wilayah Nganjuk untuk meningkatkan kualitas pendidikan Islam. Namun, perlu diingat bahwa setiap solusi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi masing-masing wilayah.

Sebagai manajemen pendidikan Islam di wilayah Nganjuk, bekerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pendidikan Islam. Media Jaza Utama merupakan lembaga media yang fokus pada pembuatan konten edukatif dan dakwah Islam.

Berikut adalah beberapa cara kerja sama dengan Media Jaza Utama dapat membantu mengatasi permasalahan dalam pendidikan Islam di wilayah Nganjuk:

1. Pembuatan konten edukatif: Media Jaza Utama dapat bekerja sama dengan lembaga pendidikan Islam di Nganjuk untuk membuat konten edukatif yang relevan dan menarik. Konten-konten ini dapat berupa video pembelajaran, materi ajar interaktif, atau artikel-artikel pendidikan Islam yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik dan peserta didik.
2. Pelatihan penggunaan media pembelajaran: Media Jaza Utama dapat memberikan pelatihan kepada tenaga pendidik mengenai penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini meliputi penggunaan video pembelajaran, penggunaan platform pembelajaran online, serta pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif.
3. Penyediaan aksesibilitas konten: Media Jaza Utama dapat bekerja sama dengan pemerintah dan lembaga pendidikan untuk menyediakan aksesibilitas konten edukatif kepada peserta didik. Misalnya, dengan menyediakan konten-konten pendidikan Islam dalam bentuk aplikasi mobile yang dapat diakses oleh peserta didik secara mudah dan fleksibel.
4. Kolaborasi dalam pengembangan kurikulum: Media Jaza Utama dapat berkolaborasi dengan lembaga pendidikan Islam di Nganjuk dalam pengembangan kurikulum yang relevan dengan kebutuhan dan konteks pendidikan Islam. Media Jaza Utama dapat memberikan masukan dan saran mengenai materi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.
5. Penyebaran pesan dakwah: Media Jaza Utama dapat berperan dalam menyebarkan pesan dakwah Islam kepada masyarakat melalui konten-konten yang dibuat. Hal ini dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan Islam dan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Bekerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama dapat menjadi langkah strategis dalam mengatasi permasalahan dalam pendidikan Islam di wilayah Nganjuk. Dengan

memanfaatkan media dan teknologi, pendidikan Islam dapat lebih mudah diakses, lebih menarik, dan lebih efektif dalam menyampaikan pesan agama kepada peserta didik.

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. Berikut adalah beberapa cara kerja sama dengan Media Jaza Utama dapat membantu mengatasi permasalahan terkait:

1. Konten edukatif yang menarik: Media Jaza Utama dapat menciptakan konten edukatif yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan daya tangkap siswa. Konten-konten ini dapat dirancang dengan menggunakan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa, seperti penggunaan gambar, animasi, dan audio yang menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran.
2. Pembelajaran berbasis emosi: Media Jaza Utama dapat menghadirkan konten edukatif yang memperhatikan aspek jiwa sosial emosional siswa. Misalnya, dengan menyajikan cerita atau video yang mengandung nilai-nilai moral dan empati, siswa dapat belajar tentang pentingnya sikap sosial dan mengembangkan emosi yang sehat.
3. Pengembangan kemampuan berbahasa: Media Jaza Utama dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kemampuan berbahasa siswa melalui konten-konten yang disediakan. Misalnya, dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk video atau audio yang menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berbahasa.
4. Peningkatan kemandirian siswa: Media Jaza Utama dapat memberikan konten-konten yang mendorong kemandirian siswa dalam pembelajaran. Misalnya, dengan menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri oleh siswa, seperti modul pembelajaran online atau aplikasi mobile, siswa dapat belajar secara mandiri dan mengembangkan keterampilan belajar yang lebih baik.

Melalui kerja sama dengan Media Jaza Utama, lembaga pendidikan di wilayah Nganjuk dapat memanfaatkan konten-konten edukatif yang disediakan untuk meningkatkan daya tangkap siswa, mengembangkan jiwa sosial emosional siswa, meningkatkan kemampuan

berbahasa, dan mendorong kemandirian siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, pendidikan Islam di wilayah Nganjuk dapat lebih efektif dan menyeluruh dalam mengembangkan potensi siswa secara holistik.

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. Berikut adalah beberapa cara kerja sama dengan Media Jaza Utama dapat membantu mengatasi permasalahan terkait:

1. Pembelajaran kolaboratif: Media Jaza Utama dapat menciptakan konten pembelajaran yang mendorong siswa untuk bekerja sama dan berkolaborasi dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas. Melalui pembelajaran kolaboratif, siswa dapat mengembangkan kemampuan kerjasama, solidaritas, dan rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk.
2. Konten yang menginspirasi: Media Jaza Utama dapat menyajikan konten yang menginspirasi dan memotivasi siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran. Misalnya, dengan menyediakan video atau cerita inspiratif yang menampilkan pengalaman nyata siswa atau tokoh-tokoh inspiratif di wilayah Nganjuk, siswa dapat merasa termotivasi untuk mengaktifkan kreativitas mereka dalam pembelajaran.
3. Pemberian kesempatan berperan aktif: Media Jaza Utama dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Misalnya, dengan mengadakan kompetisi atau kegiatan yang melibatkan siswa dalam membuat konten edukatif, siswa dapat mengembangkan kreativitas, bakat, dan minat mereka secara aktif. Hal ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk.
4. Penyediaan informasi dan pengetahuan yang beragam: Media Jaza Utama dapat menyajikan konten yang beragam dan menarik untuk meningkatkan pengetahuan kognitif siswa berdasarkan bakat dan minat mereka. Misalnya, dengan menyediakan konten tentang berbagai bidang pengetahuan seperti seni, budaya, sains, atau

teknologi, siswa dapat mengembangkan minat mereka dan menggali potensi yang dimiliki.

Melalui kerja sama dengan Media Jaza Utama, lembaga pendidikan di wilayah Nganjuk dapat memanfaatkan konten-konten edukatif yang disediakan untuk meningkatkan kemampuan dan kerjasama siswa, solidaritas siswa, serta rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat. Selain itu, dengan menyediakan pengalaman nyata secara aktif dalam kreativitas pembelajaran dan pengetahuan kognitif berdasarkan bakat dan minat siswa, siswa dapat merasa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Dalam kerja sama dengan 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: Media televisi dapat digunakan untuk menayangkan konten edukatif yang menarik dan informatif. Melalui program-program pendidikan yang disiarkan di televisi, siswa dapat memperoleh pengetahuan baru dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis.
2. Speaker: Penggunaan speaker dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam mendengarkan dan memahami informasi. Speaker dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, pidato, atau ceramah yang dapat menginspirasi siswa.
3. Kertas origami: Kertas origami dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang melibatkan kegiatan praktik dan kreativitas siswa. Melalui origami, siswa dapat belajar mengikuti instruksi, mengembangkan keterampilan motorik halus, dan meningkatkan kerjasama dalam mengerjakan proyek bersama.
4. Permainan dakon: Permainan tradisional seperti dakon dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan kerjasama antar siswa. Melalui permainan dakon, siswa dapat belajar strategi, mengembangkan kemampuan berpikir logis, dan meningkatkan solidaritas dalam bermain secara tim.

5. Boneka jari dan boneka tangan: Boneka jari dan boneka tangan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa. Dengan menggunakan boneka, siswa dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan cara yang menyenangkan, sehingga meningkatkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat.
6. Pohon kata: Pohon kata adalah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan pengetahuan kosakata siswa. Siswa dapat menulis kata-kata atau konsep yang terkait dengan topik pembelajaran pada daun-daun pohon kata, sehingga memperluas pemahaman mereka dan memperkaya kosa kata mereka.

Dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran seperti televisi, speaker, kertas origami, permainan dakon, boneka jari, boneka tangan, dan pohon kata, siswa dapat mengalami pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendukung pengembangan kemampuan dan keterampilan mereka. Hal ini akan membantu meningkatkan kemampuan dan kerjasama siswa, solidaritas siswa, serta rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk.

Dalam konteks metode pembelajaran yang berkaitan erat dengan bercerita dengan dongeng nusantara bermuatan budaya lokal Nganjuk, bernyanyi, bermain peran, dan outdoor learning, kerja sama dengan Media Jaza Utama dapat memberikan kontribusi yang signifikan. Berikut adalah beberapa cara kerja sama dengan Media Jaza Utama dapat membantu mengatasi permasalahan terkait:

1. Dongeng Nusantara: Media Jaza Utama dapat menghadirkan konten dongeng nusantara yang bermuatan budaya lokal Nganjuk. Melalui dongeng-dongeng ini, siswa dapat mempelajari nilai-nilai budaya, tradisi, dan sejarah setempat. Mereka juga dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka melalui cerita-cerita yang menarik.
2. Bernyanyi: Media Jaza Utama dapat menyediakan konten lagu-lagu yang mengandung nilai-nilai moral dan budaya lokal Nganjuk. Melalui bernyanyi, siswa dapat belajar tentang lagu-lagu tradisional, mengembangkan keterampilan vokal, dan meningkatkan rasa kebersamaan dan solidaritas dalam bernyanyi secara bersama-sama.

3. Bermain peran: Media Jaza Utama dapat menyajikan konten yang melibatkan permainan peran. Melalui permainan peran, siswa dapat memahami peran dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan kemampuan berkomunikasi, dan meningkatkan rasa percaya diri dalam berinteraksi dengan orang lain.
4. Outdoor Learning: Media Jaza Utama dapat menyediakan konten pembelajaran yang melibatkan kegiatan di luar ruangan. Melalui outdoor learning, siswa dapat belajar tentang lingkungan alam, menjelajahi tempat-tempat bersejarah atau budaya di wilayah Nganjuk, dan mengembangkan keterampilan observasi, penelitian, dan kerjasama dalam tim.

Dengan memanfaatkan berbagai metode pembelajaran seperti bercerita dengan dongeng nusantara bermuatan budaya lokal Nganjuk, bernyanyi, bermain peran, dan outdoor learning, siswa dapat mengalami pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan konteks lokal mereka. Hal ini akan membantu meningkatkan pemahaman mereka tentang budaya lokal, mengembangkan keterampilan sosial dan emosional, serta meningkatkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk.

Dalam konteks efektivitas dan efisiensi pembelajaran dengan pembelajaran berbasis masalah dan proyek di wilayah Nganjuk, serta otomatisasi program excel, teknologi pembelajaran, kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk, kemampuan berhitung, dan harapan mendapatkan penilaian yang baik, kerja sama dengan Media Jaza Utama dapat memberikan kontribusi yang signifikan. Berikut adalah beberapa cara kerja sama dengan Media Jaza Utama dapat membantu mengatasi permasalahan terkait:

1. Pembelajaran Berbasis Masalah dan Proyek: Media Jaza Utama dapat menyediakan konten pembelajaran yang berbasis masalah dan proyek yang relevan dengan konteks lokal Nganjuk. Melalui pembelajaran ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerjasama dalam menyelesaikan tugas-tugas yang nyata dan bermakna.

2. Otomatisasi Program Excel: Media Jaza Utama dapat memberikan pelatihan atau konten terkait otomatisasi program excel. Dengan menguasai keterampilan ini, siswa dapat meningkatkan efisiensi dalam pengolahan data dan informasi, serta mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.
3. Teknologi Pembelajaran: Media Jaza Utama dapat menyediakan konten pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, seperti video pembelajaran, aplikasi pembelajaran, atau platform pembelajaran online. Melalui penggunaan teknologi ini, siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara fleksibel, berinteraksi dengan konten interaktif, dan mengembangkan keterampilan digital yang relevan.
4. Kemampuan Berbicara dengan Masyarakat Nganjuk: Media Jaza Utama dapat menyediakan konten pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung dengan masyarakat Nganjuk. Misalnya, melalui video atau wawancara dengan tokoh-tokoh lokal, siswa dapat belajar tentang kehidupan sehari-hari, budaya, dan nilai-nilai yang ada di masyarakat Nganjuk. Hal ini akan membantu meningkatkan kemampuan berbicara dan berkomunikasi siswa dengan masyarakat setempat.
5. Kemampuan Berhitung: Media Jaza Utama dapat menyediakan konten pembelajaran yang fokus pada pengembangan kemampuan berhitung siswa. Melalui latihan-latihan yang interaktif dan aplikatif, siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep matematika dan mengembangkan keterampilan berhitung yang baik.
6. Harapan Mendapatkan Penilaian yang Baik: Media Jaza Utama dapat memberikan bimbingan dan tips kepada siswa mengenai strategi belajar yang efektif, teknik menghadapi ujian, dan cara mengelola waktu dengan baik. Dengan adanya panduan ini, siswa dapat meningkatkan efektivitas belajar mereka dan memiliki harapan untuk mendapatkan penilaian yang baik.

Melalui kerja sama dengan Media Jaza Utama, lembaga pendidikan di wilayah Nganjuk dapat memanfaatkan konten-konten edukatif yang disediakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk, mengembangkan kemampuan berhitung siswa, dan memberikan harapan kepada siswa untuk mendapatkan penilaian yang baik.

## Kesimpulan

Dalam kerja sama dengan Media Jaza Utama, berbagai media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di wilayah Nganjuk. Pembelajaran berbasis masalah dan proyek, otomatisasi program excel, teknologi pembelajaran, kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk, kemampuan berhitung, dan harapan mendapatkan penilaian yang baik dapat diwujudkan melalui konten-konten edukatif yang disediakan oleh Media Jaza Utama. Dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran ini, siswa dapat mengalami pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan konteks lokal mereka. Hal ini akan membantu meningkatkan kemampuan siswa, solidaritas siswa, serta rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk.

## Daftar Pustaka


A Wathon, Lulud Wijayanti. 2019. "Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Klasifikasi Mmedia Pembelajaran Di SMA Muhammadiyah 2 Kertosono." *Jurnal Keislaman Terateks* 4(2): 9–24.

Ahmad Nagoro, A Wathon. 2022. "Peningkatan Keterampilan Penggunaan Macro Visual Basic Dalam Excel." *Sistim Informasi Manajemen* 5(2): 13–27.

———. 2023. "Penggunaan Waktu Mundur Melalui Program Excel Dan Macro Visual Basic." *Sistim Informasi Manajemen* 6(1): 14–29.

Ainul Latifah, A Wathon. 2021. "Upaya Guru Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air Berbasis Kearifan Lokal Bahasa Jawa Pada Anak Usia Dini." *Sistim Informasi Manajemen* 4(1): 75–95.

Alifah Hasna, A Wathon. 2018. "Membangun Pembelajaran Interaktif Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif." *Sistim Informasi Manajemen* 1(2): 113–28.

———. 2019. “Membangun Teknologi Pembelajaran Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 108–35.

Alimatul Sadiyah, A Wathon. 2022. “Manfaat Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Sistim Informasi Manajemen* 5(2): 153–69.

Ana Khusna, A Wathon. 2023. “Upaya Meningkatkan Minat Anak Membaca Al-Qur’an Menggunakan Metode Tilawati.” *Sistim Informasi Manajemen* 6(1): 177–92.

Anis Maisaroh, A Wathon. 2018. “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran.” *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 64–82.

———. 2019. “Membangun Kemandirian Siswa Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 17–47.

———. 2021. “Pengaturan Sound System Untuk Pembiasaan Hapalan.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 58–73.

Antun Saifuddin, A Wathon. 2019. “Membangun Pembelajaran Kolaboratif Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 2(1): 79–107.

Arimbi Afrida, A Wathon. 2021. “Peran Televisi Terhadap Pengembangan Motivasi Belajar Anak.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 221–61.

Arimbi Zaniar, A Wathon. 2021. “Implementasi Pembiasaan Metode Takrir Al-Qur’an Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini Kelompok B.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 180–99.

Arista Arianti, A Wathon. 2020. “Meningkatkan Bahasa Anak Melalui Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Di Kelompok Belajar Permata Hati Banaran.” *Sistim Informasi Manajemen* 3(2): 19–35.

Asmaul Fauziah, A Wathon. 2021. “Wisata Religi Membentuk Kolaborasi Dan Kerjasama.”

*Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 200–220.

Binti Astuti, A Wathon. 2019. “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Metode Pembelajaran.” *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 113–38.

Binti Khabibah, A Wathon. 2019. “Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Alat Permainan Edukatif.” *Sistim Informasi Manajemen* 2(2): 174–92.

Binti Roisatul Khabibah, Mohammad Ayyub 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.