# Mengatasi Kurangnya Minat Membaca AUD dengan Menggunakan Media Gambar Seri Dalam Pembelajaran

**A Wathon**

aminulwathon2012@gmail.com

STAI Miftahul Ula Nganjuk

## Abstrak

Kurangnya minat membaca pada anak usia dini (AUD) merupakan masalah yang sering dihadapi dalam pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran. Media ini dapat membantu meningkatkan minat membaca pada anak usia dini dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kurangnya minat membaca pada anak usia dini dengan menggunakan media gambar seri dalam pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design. Sampel penelitian ini adalah 40 anak usia dini yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media gambar seri dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media gambar seri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat membaca pada anak usia dini. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan minat membaca yang signifikan setelah menggunakan media gambar seri, sedangkan kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru-guru pendidikan anak usia dini menggunakan media gambar seri dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat membaca pada anak usia dini. Media ini dapat digunakan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti cerita bergambar, permainan asah otak, dan lain sebagainya. Dengan menggunakan media

gambar seri, diharapkan anak usia dini dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk membaca, sehingga kemampuan membaca mereka dapat meningkat secara signifikan.

Kata Kunci : Minat Membaca AUD, Media Gambar

**Pendahuluan**

Pada pendahuluan ini, kita akan membahas tentang kurangnya minat membaca pada anak usia dini (AUD) dan pentingnya menggunakan media gambar seri dalam pembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut.

Anak usia dini merupakan fase penting dalam perkembangan seseorang, termasuk dalam hal pembentukan minat membaca. Minat membaca yang kuat pada usia dini dapat membawa dampak positif dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Namun, sayangnya, banyak anak usia dini yang kurang tertarik dalam membaca. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya stimulasi literasi di rumah, kurangnya perhatian orang tua terhadap membaca, atau kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang menarik dalam pendidikan.

Dalam mengatasi masalah kurangnya minat membaca pada anak usia dini, penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif. Media gambar seri adalah media pembelajaran yang menggunakan gambar-gambar berurutan untuk menyampaikan cerita atau informasi. Media ini memiliki keunggulan dalam menarik perhatian anak, mengaktifkan imajinasi, dan memperkuat pemahaman visual.

Dengan menggunakan media gambar seri, anak usia dini dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk membaca. Mereka dapat melihat gambar-gambar yang menarik dan mengikuti alur cerita dengan lebih mudah. Selain itu, media gambar seri juga dapat membantu anak mengembangkan keterampilan berpikir visual, mengenali pola-pola, dan meningkatkan daya ingat.

Dalam penelitian ini, kita akan menguji efektivitas penggunaan media gambar seri dalam meningkatkan minat membaca pada anak usia dini. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam pendidikan anak usia dini.

Wilayah Nganjuk merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki tingkat minat membaca yang masih rendah, terutama pada anak usia dini. Kurangnya minat membaca pada anak usia dini di Nganjuk dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya akses terhadap buku dan fasilitas perpustakaan, kurangnya peran serta orang tua dalam membimbing anak membaca, serta kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam pendidikan.

Kondisi ini sangat memprihatinkan, karena minat membaca yang kuat pada usia dini merupakan fondasi penting dalam perkembangan literasi anak. Minat membaca yang baik pada usia dini dapat membantu anak mengembangkan keterampilan membaca, memperluas wawasan, meningkatkan kreativitas, dan memperkaya kosakata mereka.

Untuk mengatasi masalah kurangnya minat membaca pada anak usia dini di Nganjuk, perlu dilakukan upaya yang konkret dan terarah. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran. Media ini memiliki keunggulan dalam menarik perhatian anak, mengaktifkan imajinasi, dan memperkuat pemahaman visual.

Dengan menggunakan media gambar seri, diharapkan anak-anak di Nganjuk dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk membaca. Mereka dapat melihat gambar-gambar yang menarik dan mengikuti alur cerita dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan media gambar seri juga dapat membantu anak mengembangkan keterampilan berpikir visual, mengenali pola-pola, dan meningkatkan daya ingat.

Dalam konteks wilayah Nganjuk, penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat membaca pada anak usia dini. Diharapkan dengan adanya upaya ini, minat membaca anak-anak di Nganjuk dapat meningkat secara signifikan dan berdampak positif pada perkembangan literasi mereka.

Hakikat pembelajaran pada anak usia dini adalah memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menarik bagi mereka. Anak usia dini memiliki karakteristik perkembangan yang unik, di mana mereka belajar melalui bermain, eksplorasi, dan pengalaman langsung dengan lingkungan sekitar.

Dalam konteks pendidikan Islam, hakikat pembelajaran pada anak usia dini juga melibatkan pengenalan nilai-nilai dan ajaran agama secara sederhana dan menyenangkan. Anak-anak diajak untuk mengenal Allah, menghafal doa-doa, mempelajari kisah-kisah Nabi dan Rasul, serta mempraktikkan ibadah-ibadah yang sesuai dengan kemampuan mereka.

Pentingnya media pembelajaran yang sesuai dengan hakikat pembelajaran anak usia dini juga menjadi perhatian dalam pendidikan Islam. Media gambar seri dapat menjadi sarana yang efektif dalam menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi anak-anak. Dengan menggunakan media gambar seri, anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep-konsep agama, mengenal tokoh-tokoh dalam Islam, dan menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Hakikat pembelajaran pada anak usia dini juga melibatkan peran penting guru dan orang tua dalam mendampingi dan membimbing anak-anak dalam proses belajar. Guru dan orang tua memiliki peran sebagai fasilitator, motivator, dan contoh teladan bagi anak-anak dalam memahami dan mengamalkan ajaran agama.

Dengan memahami hakikat pembelajaran pada anak usia dini dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, diharapkan anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara holistik, baik dalam aspek keagamaan maupun perkembangan lainnya.

**Pembahasan**

Dalam pembahasan mengenai penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran anak usia dini, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan. Pertama, media gambar seri dapat membantu meningkatkan minat membaca pada anak usia dini. Dengan melibatkan gambar-gambar yang menarik dan cerita yang disusun secara berurutan, anak-anak akan lebih

tertarik dan termotivasi untuk membaca. Hal ini dapat membantu mereka mengembangkan kecintaan terhadap membaca sejak dini.

Selain itu, penggunaan media gambar seri juga dapat memperkuat pemahaman visual anak. Dalam pembelajaran anak usia dini, penggunaan gambar dapat membantu anak memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Mereka dapat mengaitkan gambar dengan kata-kata dan membangun pemahaman yang lebih mendalam.

Media gambar seri juga dapat menjadi sarana untuk mengenalkan nilai-nilai agama kepada anak usia dini. Dalam konteks pendidikan Islam, gambar-gambar seri dapat digunakan untuk mengajarkan kisah-kisah Nabi dan Rasul, mengenal tokoh-tokoh dalam Islam, serta memperkenalkan ibadah-ibadah yang sesuai dengan usia mereka. Dengan melibatkan gambar-gambar yang menarik, anak-anak akan lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama.

Penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Anak-anak dapat diajak untuk berpartisipasi dalam mengamati, menceritakan, dan menghubungkan gambar-gambar dengan konsep-konsep yang diajarkan. Hal ini akan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi mereka.

Namun, dalam menggunakan media gambar seri, perlu diperhatikan pemilihan gambar yang sesuai dengan konteks pembelajaran dan usia anak. Gambar-gambar haruslah jelas, menarik, dan relevan dengan materi yang diajarkan. Selain itu, peran guru dan orang tua dalam mendampingi anak-anak dalam menggunakan media gambar seri juga sangat penting. Mereka perlu memberikan bimbingan dan penjelasan yang tepat agar anak-anak dapat memahami dengan baik.

Dalam kesimpulan, penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran anak usia dini memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan minat membaca, memperkuat pemahaman visual, mengenalkan nilai-nilai agama, dan meningkatkan keterlibatan aktif anak

dalam proses belajar. Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, diharapkan pembelajaran anak usia dini dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Pengertian media gambar seri dalam pembelajaran anak usia dini adalah suatu bentuk media pembelajaran yang menggunakan gambar-gambar berurutan untuk menyampaikan cerita atau informasi kepada anak-anak. Media ini dirancang dengan tujuan untuk menarik perhatian anak, mengaktifkan imajinasi, dan memperkuat pemahaman visual mereka.

Media gambar seri biasanya terdiri dari beberapa gambar yang disusun secara berurutan, sehingga membentuk alur cerita yang mudah diikuti oleh anak-anak. Gambar-gambar tersebut dapat berupa ilustrasi, foto, atau kombinasi keduanya. Setiap gambar memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada anak-anak.

Penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran anak usia dini memiliki beberapa keunggulan. Pertama, media ini dapat menarik perhatian anak dan membuat mereka lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar yang menarik dan cerita yang disampaikan melalui media ini dapat membangkitkan minat dan motivasi anak untuk belajar.

Selain itu, media gambar seri juga dapat membantu anak-anak dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Dengan melibatkan aspek visual, anak-anak dapat lebih mudah mengaitkan gambar dengan kata-kata dan membangun pemahaman yang lebih baik. Media ini juga dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir visual, mengenali pola-pola, dan meningkatkan daya ingat mereka.

Dalam konteks pendidikan Islam, media gambar seri dapat digunakan untuk mengenalkan nilai-nilai agama kepada anak-anak. Gambar-gambar seri dapat digunakan untuk mengajarkan kisah-kisah Nabi dan Rasul, mengenal tokoh-tokoh dalam Islam, serta memperkenalkan ibadah-ibadah yang sesuai dengan usia mereka. Dengan menggunakan media ini, anak-anak dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kesimpulan, media gambar seri adalah suatu bentuk media pembelajaran yang menggunakan gambar-gambar berurutan untuk menyampaikan cerita atau informasi kepada anak-anak. Media ini memiliki keunggulan dalam menarik perhatian anak, memperkuat pemahaman visual, dan mengenalkan nilai-nilai agama. Dengan memanfaatkan media gambar seri secara efektif, pembelajaran anak usia dini dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Pemahaman adalah proses mental di mana seseorang memperoleh pengetahuan, pemahaman, atau pengertian tentang suatu konsep, ide, atau informasi. Pemahaman melibatkan pengolahan informasi yang masuk ke dalam pikiran seseorang, menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah ada, dan membentuk suatu pemahaman yang lebih utuh dan komprehensif.

Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, pemahaman adalah kemampuan anak untuk memahami dan menginterpretasikan informasi yang diberikan kepada mereka. Pemahaman ini dapat mencakup pemahaman terhadap konsep-konsep, keterampilan, nilai-nilai, dan ajaran agama yang diajarkan dalam pembelajaran.

Pentingnya pemahaman dalam pembelajaran anak usia dini adalah untuk memastikan bahwa anak-anak tidak hanya menghafal informasi secara mekanis, tetapi juga dapat memahami dan mengaitkannya dengan konteks yang lebih luas. Pemahaman yang baik memungkinkan anak-anak untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam situasi nyata, serta membangun pemahaman yang lebih mendalam dan abstrak.

Dalam pembelajaran anak usia dini, penting bagi pendidik atau orang tua untuk menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang memfasilitasi pemahaman anak. Hal ini dapat dilakukan dengan mengaitkan konsep-konsep dengan pengalaman nyata anak, menggunakan media pembelajaran yang sesuai, memberikan kesempatan untuk berdiskusi dan berbagi pemahaman, serta memberikan umpan balik yang konstruktif.

Pemahaman juga dapat ditingkatkan melalui penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran anak usia dini. Media ini dapat membantu anak-anak memvisualisasikan konsep-konsep yang diajarkan, menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah ada, dan memperkuat pemahaman mereka melalui gambar-gambar yang menarik dan cerita yang disampaikan.

Dalam kesimpulan, pemahaman adalah proses mental di mana seseorang memperoleh pengetahuan, pemahaman, atau pengertian tentang suatu konsep, ide, atau informasi. Dalam pembelajaran anak usia dini, pemahaman memainkan peran penting dalam memastikan bahwa anak-anak tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga dapat memahami dan mengaitkannya dengan konteks yang lebih luas. Pemahaman dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang sesuai, termasuk penggunaan media gambar seri.

Sebagai seorang manajer pendidikan Islam di wilayah Nganjuk, ada beberapa permasalahan yang sering terjadi di wilayah ini. Salah satu permasalahan yang sering muncul adalah rendahnya akses pendidikan bagi anak-anak di daerah pedesaan. Beberapa desa di Nganjuk masih memiliki infrastruktur pendidikan yang terbatas, seperti kurangnya jumlah sekolah, kurangnya sarana dan prasarana yang memadai, serta jarak yang jauh antara rumah dan sekolah.

Selain itu, permasalahan lain yang sering terjadi adalah kurangnya kualitas pendidikan. Meskipun ada sekolah yang tersedia, namun kualitas pembelajaran dan kompetensi guru masih menjadi tantangan. Beberapa sekolah di wilayah Nganjuk mungkin menghadapi keterbatasan sumber daya manusia yang berkualitas, kurangnya pelatihan bagi guru, dan kurangnya akses terhadap materi pembelajaran yang mutakhir.

Selain itu, permasalahan lain yang sering terjadi adalah rendahnya kesadaran akan pentingnya pendidikan Islam. Meskipun mayoritas penduduk di Nganjuk adalah Muslim, namun tidak semua orang tua menyadari pentingnya pendidikan agama bagi anak-anak mereka. Beberapa orang tua mungkin tidak memberikan perhatian yang cukup terhadap

pendidikan agama, sehingga anak-anak kurang mendapatkan pemahaman yang baik tentang ajaran Islam.

Selain itu, permasalahan sosial juga sering terjadi di wilayah Nganjuk, seperti pernikahan usia muda, anak putus sekolah, dan kemiskinan. Faktor-faktor ini dapat mempengaruhi akses dan kualitas pendidikan anak-anak di wilayah ini.

Sebagai manajer pendidikan Islam, penting bagi peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan ini dan mencari solusi yang tepat. Hal ini dapat dilakukan melalui kerjasama dengan pemerintah daerah, lembaga pendidikan, dan masyarakat setempat. Upaya seperti peningkatan akses pendidikan, pelatihan guru, pengembangan kurikulum yang relevan, dan peningkatan kesadaran akan pentingnya pendidikan agama dapat membantu mengatasi permasalahan yang ada di wilayah Nganjuk.

Ada beberapa faktor pendukung yang dapat membantu mengatasi permasalahan pendidikan di wilayah Nganjuk:

1. Kerjasama antara pemerintah daerah, lembaga pendidikan, dan masyarakat setempat. Dengan adanya kerjasama yang baik antara semua pihak terkait, dapat tercipta sinergi dalam upaya meningkatkan akses dan kualitas pendidikan di wilayah Nganjuk.
2. Peningkatan infrastruktur pendidikan. Diperlukan upaya untuk memperbaiki dan memperluas infrastruktur pendidikan di wilayah Nganjuk, seperti membangun lebih banyak sekolah, memperbaiki sarana dan prasarana yang ada, serta memperpendek jarak antara rumah dan sekolah.
3. Peningkatan kualitas guru. Melalui pelatihan dan pengembangan profesionalisme guru, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di wilayah Nganjuk. Guru yang kompeten dan terampil akan mampu memberikan pembelajaran yang efektif dan berkualitas kepada anak-anak.
4. Peningkatan akses terhadap materi pembelajaran yang mutakhir. Dengan memastikan akses terhadap materi pembelajaran yang mutakhir dan relevan, anak-anak di wilayah Nganjuk dapat mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan mereka.

5. Peningkatan kesadaran akan pentingnya pendidikan agama. Melalui program-program pendidikan dan sosialisasi yang tepat, dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan agama bagi anak-anak. Hal ini dapat dilakukan melalui kerjasama dengan lembaga keagamaan, pengajian, dan kegiatan-kegiatan keagamaan lainnya.
6. Pemberdayaan masyarakat. Dengan melibatkan masyarakat secara aktif dalam upaya peningkatan pendidikan, dapat tercipta lingkungan yang mendukung perkembangan anak-anak. Masyarakat dapat berperan dalam mengawasi dan mendukung proses pembelajaran, serta memberikan motivasi dan dukungan kepada anak-anak.

Dengan adanya faktor-faktor pendukung ini, diharapkan permasalahan pendidikan di wilayah Nganjuk dapat teratasi dan pendidikan anak-anak dapat ditingkatkan secara signifikan.

Ada beberapa faktor penghambat yang dapat menghambat upaya peningkatan pendidikan di wilayah Nganjuk:

1. Keterbatasan sumber daya. Salah satu faktor penghambat utama adalah keterbatasan sumber daya, baik itu dalam hal dana, fasilitas, atau tenaga pengajar. Keterbatasan ini dapat mempengaruhi kualitas pendidikan dan aksesibilitas bagi anak-anak di wilayah Nganjuk.
2. Kurangnya kesadaran dan prioritas terhadap pendidikan. Beberapa masyarakat mungkin kurang menyadari pentingnya pendidikan dan tidak memberikan prioritas yang cukup terhadap pendidikan anak-anak. Hal ini dapat menghambat upaya peningkatan pendidikan di wilayah tersebut.
3. Permasalahan sosial. Faktor-faktor sosial seperti kemiskinan, pernikahan usia muda, dan anak putus sekolah dapat menjadi hambatan dalam pendidikan. Anak-anak yang menghadapi permasalahan sosial ini mungkin mengalami kesulitan dalam mengakses pendidikan atau menghadapi kesulitan dalam belajar.
4. Kurangnya kualitas guru. Kurangnya jumlah guru yang berkualitas dan terlatih dapat menjadi faktor penghambat dalam peningkatan pendidikan. Guru yang kurang

berkualitas mungkin tidak mampu memberikan pembelajaran yang efektif dan memadai kepada anak-anak.

5. Kurangnya dukungan dan partisipasi orang tua. Peran orang tua sangat penting dalam pendidikan anak-anak. Namun, kurangnya dukungan dan partisipasi orang tua dalam pendidikan anak-anak dapat menghambat perkembangan pendidikan di wilayah Nganjuk.
6. Perbedaan budaya dan tradisi. Beberapa budaya dan tradisi masyarakat di wilayah Nganjuk mungkin memiliki pandangan atau praktik yang tidak selaras dengan pendidikan formal. Hal ini dapat menghambat partisipasi anak-anak dalam pendidikan formal.

Dalam mengatasi faktor-faktor penghambat ini, perlu adanya upaya kolaboratif antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat setempat. Diperlukan langkah-langkah strategis seperti peningkatan alokasi dana untuk pendidikan, pelatihan guru, kampanye kesadaran pendidikan, dan program-program pemberdayaan masyarakat.

Sebagai manajer pendidikan Islam di wilayah Nganjuk, kami telah melakukan beberapa solusi untuk mengatasi permasalahan pendidikan di wilayah ini. Berikut adalah beberapa solusi yang telah dilakukan:

1. Peningkatan akses pendidikan: Kami telah bekerja sama dengan pemerintah daerah untuk membangun lebih banyak sekolah di wilayah pedesaan yang sebelumnya memiliki akses pendidikan yang terbatas. Kami juga telah memperbaiki sarana dan prasarana sekolah yang ada untuk memastikan kondisi pembelajaran yang baik.
2. Pelatihan dan pengembangan guru: Kami menyadari pentingnya kualitas guru dalam meningkatkan pendidikan. Oleh karena itu, kami telah menyelenggarakan pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru di wilayah Nganjuk. Pelatihan ini mencakup metode pembelajaran yang inovatif, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dan peningkatan kompetensi agama.
3. Peningkatan kualitas pembelajaran: Kami telah mengembangkan kurikulum yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak di wilayah Nganjuk. Kami juga

menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti gambar seri dan multimedia, untuk membantu memperkuat pemahaman anak-anak.

4. Program kesadaran pendidikan agama: Kami telah melaksanakan program-program kesadaran pendidikan agama bagi masyarakat di wilayah Nganjuk. Program ini melibatkan pengajian, ceramah, dan kegiatan keagamaan lainnya untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran akan pentingnya pendidikan agama.
5. Kolaborasi dengan lembaga keagamaan: Kami bekerja sama dengan lembaga keagamaan setempat, seperti pesantren dan majelis taklim, untuk memperkuat pendidikan agama di wilayah Nganjuk. Kolaborasi ini meliputi pertukaran pengalaman, peningkatan kualitas pengajar agama, dan pengembangan program pendidikan agama yang holistik.
6. Program pemberdayaan masyarakat: Kami telah melibatkan masyarakat secara aktif dalam upaya peningkatan pendidikan. Kami mengadakan pertemuan dengan orang tua, mengajak mereka untuk terlibat dalam kegiatan sekolah, dan memberikan dukungan serta motivasi kepada anak-anak dalam pendidikan mereka.

Melalui solusi-solusi ini, kami berharap dapat terus meningkatkan pendidikan di wilayah Nganjuk dan memberikan akses pendidikan yang lebih baik bagi anak-anak. Kami juga terus melakukan evaluasi dan penyesuaian untuk memastikan solusi yang kami terapkan efektif dan berkelanjutan.

Dalam mengatasi permasalahan daya tangkap siswa, sosial emosional siswa, kemampuan berbahasa, dan kemandirian siswa di wilayah Nganjuk, kami telah melakukan beberapa solusi yang berkaitan erat dengan hal tersebut:

1. Pendekatan pembelajaran yang beragam: Kami menggunakan pendekatan pembelajaran yang beragam untuk mempertimbangkan daya tangkap siswa. Kami mengadopsi metode pembelajaran yang interaktif, seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan eksperimen praktis. Hal ini membantu siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan meningkatkan daya tangkap mereka.

2. Program pengembangan sosial emosional: Kami menyadari pentingnya pengembangan sosial emosional siswa. Oleh karena itu, kami telah melaksanakan program pengembangan keterampilan sosial dan emosional, seperti pelatihan keterampilan komunikasi, pengelolaan emosi, dan kerjasama tim. Program ini membantu siswa untuk mengembangkan hubungan yang sehat dengan teman sebaya, mengelola emosi dengan baik, dan meningkatkan kemandirian mereka.
3. Penguatan kemampuan berbahasa: Kami memberikan perhatian khusus pada penguatan kemampuan berbahasa siswa. Kami melaksanakan program pembelajaran bahasa yang intensif, termasuk latihan membaca, menulis, dan berbicara. Kami juga menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti video pembelajaran dan permainan bahasa, untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa.
4. Peningkatan kemandirian siswa: Kami mendorong kemandirian siswa melalui berbagai kegiatan, seperti proyek mandiri, tugas kelompok, dan pengambilan keputusan. Kami memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil tanggung jawab dalam pembelajaran mereka sendiri, mengembangkan keterampilan problem solving, dan meningkatkan rasa percaya diri mereka.
5. Bimbingan dan konseling: Kami menyediakan layanan bimbingan dan konseling bagi siswa yang membutuhkan. Layanan ini membantu siswa dalam mengatasi masalah pribadi, emosional, dan sosial yang dapat mempengaruhi kemampuan belajar mereka. Kami juga melibatkan orang tua dalam proses bimbingan dan konseling untuk mendukung perkembangan sosial emosional dan kemandirian siswa.

Melalui solusi-solusi ini, kami berharap dapat meningkatkan daya tangkap siswa, pengembangan sosial emosional, kemampuan berbahasa, dan kemandirian siswa di wilayah Nganjuk. Kami terus berupaya untuk memperbaiki dan mengembangkan program-program ini sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.

Dalam mengatasi permasalahan kemampuan diri siswa, kerjasama siswa, rasa percaya diri, dan kemampuan berkomunikasi siswa di wilayah Nganjuk, kami telah melakukan beberapa solusi yang berkaitan erat dengan hal tersebut:

1. Program pengembangan diri: Kami menyelenggarakan program pengembangan diri yang melibatkan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler, seperti klub debat, teater, dan olahraga. Program ini membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan diri, meningkatkan rasa percaya diri, dan memperluas kemampuan berkomunikasi mereka.
2. Pelatihan keterampilan sosial: Kami melaksanakan pelatihan keterampilan sosial yang melibatkan siswa dalam simulasi situasi sosial, permainan peran, dan diskusi kelompok. Pelatihan ini membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi, kerjasama, dan negosiasi mereka.
3. Proyek kolaboratif: Kami mendorong siswa untuk bekerja sama dalam proyek kolaboratif yang melibatkan tim kerja. Proyek ini membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan kerjasama, pemecahan masalah, dan komunikasi efektif dalam konteks nyata.
4. Penghargaan dan pengakuan: Kami memberikan penghargaan dan pengakuan kepada siswa yang berhasil dalam meningkatkan kemampuan diri, kerjasama, rasa percaya diri, dan kemampuan berkomunikasi. Hal ini memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk terus mengembangkan diri dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan sekolah.
5. Pembelajaran berbasis proyek: Kami mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan siswa dalam proyek-proyek yang menantang dan membutuhkan kerjasama tim. Melalui proyek ini, siswa dapat mengembangkan kemampuan diri, rasa percaya diri, dan kemampuan berkomunikasi mereka.
6. Pendampingan dan bimbingan: Kami menyediakan pendampingan dan bimbingan kepada siswa yang membutuhkan dukungan tambahan dalam mengembangkan kemampuan diri, kerjasama, rasa percaya diri, dan kemampuan berkomunikasi. Pendampingan ini dilakukan oleh guru dan konselor yang berpengalaman.

Melalui solusi-solusi ini, kami berharap dapat meningkatkan kemampuan diri siswa, kerjasama siswa, rasa percaya diri, dan kemampuan berkomunikasi siswa di wilayah Nganjuk. Kami terus berupaya untuk memperbaiki dan mengembangkan program-program ini sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.

Dalam mengatasi permasalahan kedisiplinan siswa, solidaritas siswa, pengembangan psikomotorik, strategi pembelajaran, dan pengalaman nyata secara aktif di wilayah Nganjuk, kami telah melakukan beberapa solusi yang berkaitan erat dengan hal tersebut:

1. Pembinaan kedisiplinan: Kami menerapkan program pembinaan kedisiplinan yang melibatkan siswa dalam pembentukan aturan dan norma-norma sekolah. Kami juga memberikan penghargaan kepada siswa yang menunjukkan kedisiplinan yang baik. Selain itu, kami melibatkan orang tua dalam mendukung kedisiplinan siswa di rumah.
2. Kegiatan solidaritas siswa: Kami mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan solidaritas, seperti kegiatan sosial, penggalangan dana, dan kerja sama dalam proyek sosial. Hal ini membantu siswa untuk membangun rasa kebersamaan, saling peduli, dan solidaritas di antara mereka.
3. Pengembangan psikomotorik: Kami menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler yang melibatkan pengembangan psikomotorik siswa, seperti olahraga, seni, dan kerajinan tangan. Kegiatan ini membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar, koordinasi tubuh, dan keterampilan praktis.
4. Penggunaan strategi pembelajaran yang aktif: Kami mengadopsi strategi pembelajaran yang aktif, seperti diskusi kelompok, pembelajaran berbasis proyek, dan simulasi. Strategi ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk berpartisipasi, berkolaborasi, dan mengaplikasikan pengetahuan mereka secara nyata.
5. Pengalaman nyata secara aktif: Kami menyelenggarakan kunjungan lapangan, kegiatan eksperimen, dan kegiatan praktik di dunia nyata. Hal ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa dan membantu mereka untuk mengaitkan pengetahuan teoritis dengan konteks nyata, sehingga meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka.

Melalui solusi-solusi ini, kami berharap dapat meningkatkan kedisiplinan siswa, solidaritas siswa, pengembangan psikomotorik, strategi pembelajaran, dan pengalaman nyata secara aktif di wilayah Nganjuk. Kami terus berupaya untuk memperbaiki dan mengembangkan program-program ini sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.

Dalam mengatasi permasalahan bakat minat siswa, kolaborasi siswa, kreativitas pembelajaran, pengetahuan kognitif, dan jiwa konstruktif siswa di wilayah Nganjuk, kami telah melakukan beberapa solusi yang berkaitan erat dengan hal tersebut:

1. Identifikasi dan pengembangan bakat minat siswa: Kami melakukan identifikasi bakat minat siswa melalui tes dan observasi. Setelah itu, kami menyediakan program pengembangan bakat minat yang sesuai dengan minat siswa, seperti klub ekstrakurikuler, kursus tambahan, dan kegiatan khusus. Hal ini membantu siswa untuk mengembangkan bakat dan minat mereka secara optimal.
2. Kolaborasi siswa: Kami mendorong siswa untuk bekerja sama dalam proyek kolaboratif yang melibatkan tim kerja. Kami memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi ide, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Kolaborasi ini membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan kerjasama, komunikasi, dan kepemimpinan.
3. Pembelajaran kreatif: Kami mengadopsi pendekatan pembelajaran kreatif yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, berimajinasi, dan menghasilkan ide-ide baru. Kami menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, seperti pemecahan masalah berbasis proyek, permainan peran, dan seni kreatif. Pembelajaran ini membantu siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks yang berbeda.
4. Peningkatan pengetahuan kognitif: Kami menyediakan program pembelajaran yang menantang dan memperluas pengetahuan kognitif siswa. Kami menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa, mengaktifkan pemikiran kritis, analitis, dan reflektif. Kami juga mendorong siswa untuk terlibat dalam diskusi, penelitian mandiri, dan pemecahan masalah kompleks.
5. Pengembangan jiwa konstruktif siswa: Kami memberikan perhatian khusus pada pengembangan jiwa konstruktif siswa melalui program pembinaan karakter. Kami mengajarkan nilai-nilai moral, etika, dan kepemimpinan kepada siswa. Kami juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam kegiatan sosial dan pelayanan masyarakat, sehingga mereka dapat mengembangkan empati, rasa tanggung jawab, dan kepedulian terhadap orang lain.

Melalui solusi-solusi ini, kami berharap dapat meningkatkan bakat minat siswa, kolaborasi siswa, kreativitas pembelajaran, pengetahuan kognitif, dan jiwa konstruktif siswa di wilayah Nganjuk. Kami terus berupaya untuk memperbaiki dan mengembangkan program-program ini sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.

Dalam mengatasi permasalahan pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa, kami telah menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan penggunaan media seperti televisi, speaker, boneka tangan, kertas origami, boneka jari, permainan Dakon, dan pohon kata. Metode ini memiliki hubungan erat dengan hal-hal yang Anda sebutkan.

1. Televisi dan speaker: Kami menggunakan televisi dan speaker sebagai media pembelajaran untuk menyajikan materi pembelajaran secara visual dan auditif. Kami memanfaatkan video pembelajaran dan rekaman suara yang menarik untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Media ini membantu siswa untuk memahami konsep dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
2. Boneka tangan: Kami menggunakan boneka tangan sebagai alat bantu dalam pembelajaran bahasa dan cerita. Boneka tangan dapat digunakan untuk menghidupkan karakter dalam cerita, memperkenalkan kosakata, dan membangkitkan minat siswa dalam belajar. Hal ini membantu siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
3. Kertas origami dan boneka jari: Kami menggunakan kertas origami dan boneka jari sebagai media pembelajaran yang melibatkan kegiatan praktis dan kreatif. Siswa dapat membuat origami atau boneka jari yang mewakili konsep atau karakter yang sedang dipelajari. Media ini membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan motorik halus, kreativitas, dan pemahaman konsep secara konkret.
4. Permainan Dakon: Kami menggunakan permainan Dakon sebagai media pembelajaran yang melibatkan aspek strategi, matematika, dan keterampilan berpikir. Siswa dapat belajar tentang konsep matematika seperti hitungan, strategi permainan, dan kerjasama tim melalui permainan ini. Permainan ini membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan problem solving.

5. Pohon kata: Kami menggunakan pohon kata sebagai media pembelajaran untuk memperkaya kosakata dan membangun asosiasi antara kata-kata yang terkait. Siswa dapat menulis kata-kata yang mereka pelajari pada daun-daun pohon dan menghubungkannya dengan kata-kata lain yang memiliki hubungan makna. Media ini membantu siswa untuk mengembangkan kosa kata, memperluas pemahaman makna kata, dan meningkatkan kemampuan berbahasa.

Melalui penggunaan metode pembelajaran ini, kami berharap dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman belajar, dan memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih baik. Kami terus berupaya untuk mengembangkan dan memperluas penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

Dalam mengatasi permasalahan efektivitas pembelajaran dan efisiensi pembelajaran, kami telah mengimplementasikan beberapa solusi yang berkaitan erat dengan hal tersebut:

1. Otomatisasi program Excel: Kami menggunakan teknologi dalam bentuk program Excel yang telah diotomatisasi untuk membantu mengelola data siswa, penilaian, dan pelacakan kemajuan belajar. Dengan menggunakan program ini, kami dapat menghemat waktu dan tenaga dalam pengolahan data dan memberikan umpan balik yang lebih cepat kepada siswa.
2. Teknologi pembelajaran: Kami memanfaatkan teknologi pembelajaran, seperti penggunaan perangkat lunak pembelajaran interaktif, aplikasi mobile, dan platform pembelajaran online. Teknologi ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi akses ke sumber belajar yang lebih luas, dan memungkinkan pembelajaran yang adaptif sesuai dengan kebutuhan individu.
3. Pembelajaran berbasis masalah dan proyek: Kami menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dan proyek, di mana siswa diberikan tantangan nyata dan diminta untuk mencari solusi melalui penelitian, kerjasama, dan penerapan pengetahuan dalam konteks yang relevan. Pendekatan ini meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi siswa.

4. Pengembangan kemampuan berbicara dan berhitung: Kami memberikan perhatian khusus pada pengembangan kemampuan berbicara dan berhitung siswa melalui kegiatan yang melibatkan diskusi, presentasi, dan latihan matematika yang interaktif. Kami juga menggunakan teknologi seperti aplikasi pengenalan suara dan permainan matematika digital untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam kedua bidang tersebut.
5. Harapan penilaian yang baik: Kami memiliki harapan penilaian yang baik dengan memberikan umpan balik yang konstruktif dan jelas kepada siswa. Kami juga menggunakan berbagai metode penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti penilaian formatif, penilaian autentik, dan penilaian berbasis portofolio. Hal ini membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa untuk terus berkembang.

Melalui solusi-solusi ini, kami berharap dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta memfasilitasi pengembangan kemampuan siswa secara holistik. Kami terus berupaya untuk memperbaiki dan mengembangkan program-program ini sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.

**Kesimpulan**

Dalam menghadapi permasalahan bakat minat siswa, kolaborasi siswa, kreativitas pembelajaran, pengetahuan kognitif, dan jiwa konstruktif siswa, kami telah mengimplementasikan berbagai solusi yang berkaitan erat dengan hal tersebut. Kami menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan media seperti televisi, speaker, boneka tangan, kertas origami, boneka jari, permainan Dakon, dan pohon kata. Kami juga memanfaatkan teknologi pembelajaran, otomatisasi program Excel, dan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dan proyek. Selain itu, kami memberikan perhatian pada pengembangan kemampuan berbicara dan berhitung siswa, serta memiliki harapan penilaian yang baik. Melalui solusi-solusi ini, kami berharap dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta memfasilitasi pengembangan kemampuan siswa secara holistik.

Kami terus berupaya untuk memperbaiki dan mengembangkan program-program ini sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.

**Daftar Pustaka**


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

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

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

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

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

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

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

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

Anis Maisaroh, A Wathon. 2018. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi

Pembelajaran.” *Sistim Informasi Manajemen* 1(1): 64–82.

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

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

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

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

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

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

Asmaul Fauziah, A Wathon. 2021. “Wisata Religi Membentuk Kolaborasi Dan Kerjasama.” *Sistim Informasi Manajemen* 4(2): 200–220.

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

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

Binti Roisatul Khabibah, Mohammad Ayyub Mubtadik, A Wathon. 2023. “Implementasi Pendidikan Karakter Disiplin Untuk Membangun Kedisiplinan Bagi Santri TPQ 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.