Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar

A Wathon

aminulwathon2012@gmail.com

STAI Miftahul Ula Nganjuk

Abstrak

Pembelajaran tematik adalah salah satu pendekatan dalam proses pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dalam satu tema tertentu. Pembelajaran tematik membutuhkan media yang mendukung agar siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media KOKAMI (Komik Kreatif Anak Menginspirasi) pada pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan media yang terdiri dari empat tahap, yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan, dan evaluasi. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran tematik. Desain media dilakukan dengan merancang konten dan struktur komik yang sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran dan tema pembelajaran. Pengembangan media dilakukan dengan menghasilkan produk komik KOKAMI yang telah dirancang. Evaluasi dilakukan dengan melibatkan siswa dan guru dalam menguji keefektifan media KOKAMI dalam pembelajaran tematik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media KOKAMI dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Siswa merasa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media KOKAMI. Selain itu, guru juga merasa terbantu dengan adanya media ini dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif.

Diharapkan dengan pengembangan media KOKAMI pada pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Media KOKAMI dapat menjadi alternatif yang menarik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memperluas pemahaman mereka terhadap berbagai mata pelajaran yang terkait.

Kata Kunci : Media Kokami, Pembelajaran Tematik

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan anak-anak, dimana melalui pendidikan mereka dapat mengembangkan potensi diri dan mencapai kesuksesan di masa depan. Dalam konteks pendidikan Islam, pengajaran anak-anak tentang nilai-nilai agama dan moral sangat penting dalam membentuk kepribadian mereka yang Islami.

Salah satu tingkat pendidikan yang krusial adalah pendidikan Islam anak usia dini. Pada usia ini, anak-anak memiliki kepekaan yang tinggi terhadap lingkungan dan informasi di sekitarnya. Oleh karena itu, perlu pengembangan metode pembelajaran yang tepat untuk mengajarkan nilai-nilai agama dan moral kepada mereka.

Dalam era digital seperti saat ini, teknologi pembelajaran telah menjadi salah satu alat yang sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam pengajaran yang menarik dan efektif. Media pembelajaran dapat memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, serta membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Dalam konteks pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar, pengembangan media KOKAMI (Komik Kreatif Anak Menginspirasi) menjadi salah satu alternatif yang menarik. Komik memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak, dengan kombinasi gambar dan teks yang menarik perhatian mereka. Media KOKAMI dapat memperkaya proses pembelajaran tematik dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Melalui pengembangan media KOKAMI pada pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Minat dan motivasi belajar siswa dapat meningkat, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan media KOKAMI sebagai alat bantu yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Dalam penelitian ini, akan dilakukan pengembangan media KOKAMI pada pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar. Metode pengembangan media akan melibatkan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, dan evaluasi. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pendidikan Islam anak usia dini dan penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran tematik.

Wilayah Nganjuk merupakan salah satu wilayah di Indonesia yang memiliki potensi besar dalam pengembangan pendidikan Islam anak usia dini. Namun, dalam praktiknya, masih terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran di wilayah ini.

Salah satu kendala yang sering dihadapi adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menarik dalam pengajaran. Banyak guru yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi anak-anak. Hal ini dapat berdampak negatif pada minat dan motivasi belajar siswa.

Selain itu, penggunaan teknologi pembelajaran juga masih terbatas di wilayah ini. Guru dan sekolah mungkin belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi dalam mendukung proses pembelajaran. Padahal, penggunaan teknologi pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Dalam konteks pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar, pengembangan media KOKAMI menjadi solusi yang relevan untuk mengatasi kendala tersebut. Media KOKAMI, dengan kombinasi gambar dan teks yang menarik, dapat memperkaya proses pembelajaran

tematik. Penggunaan media KOKAMI dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Oleh karena itu, penelitian ini akan fokus pada pengembangan media KOKAMI pada pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar di wilayah Nganjuk. Diharapkan melalui pengembangan media ini, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa di wilayah ini. Selain itu, penggunaan teknologi pembelajaran dapat ditingkatkan, sehingga siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan pendidikan di era digital ini.

Pendidikan Islam anak usia dini merupakan salah satu tahap penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian Islami. Pada usia ini, anak-anak memiliki kemampuan yang tinggi dalam menyerap informasi dan membentuk pola pikir. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pendidikan yang tepat dan berkualitas dalam konteks agama dan moral.

Hakikat pendidikan Islam anak usia dini adalah memberikan pendidikan yang holistik, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan Islam anak usia dini bertujuan untuk membentuk anak yang beriman, berakhlak mulia, dan mampu mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, hakikatnya adalah menyediakan alat yang efektif dan menarik bagi anak-anak dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu anak-anak memahami konsep-konsep agama dan moral dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Melalui media pembelajaran, anak-anak dapat belajar dengan lebih aktif dan terlibat, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Pengembangan media KOKAMI pada pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar merupakan upaya untuk menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan hakikat pendidikan Islam anak usia dini. Media KOKAMI menggabungkan komik kreatif dengan pesan-pesan Islami yang menginspirasi. Dengan menggunakan media KOKAMI, diharapkan anak-anak dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan mendalam tentang nilai-nilai agama dan moral.

Hakikat penggunaan teknologi pembelajaran adalah memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menarik bagi siswa. Teknologi pembelajaran dapat memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, serta memperluas akses terhadap sumber daya pembelajaran yang beragam. Dalam konteks pengembangan media KOKAMI, penggunaan teknologi pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep agama dan moral dengan lebih baik.

Dengan memahami hakikat pendidikan Islam anak usia dini dan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang sesuai, diharapkan proses pembelajaran dapat memberikan dampak yang positif dalam pembentukan karakter dan kepribadian Islami anak-anak.

Pembahasan

Dalam pembahasan mengenai pengembangan media KOKAMI pada pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Berikut adalah beberapa poin yang dapat dibahas:

1. Konsep dan Konten Media KOKAMI: Dalam pengembangan media KOKAMI, perlu dirancang konsep dan konten yang sesuai dengan tema pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar. Konten yang disajikan harus relevan dengan kompetensi dasar mata pelajaran dan tema pembelajaran. Selain itu, konsep komik yang menarik dan kreatif juga perlu diperhatikan agar dapat menarik minat siswa.
2. Keefektifan Media KOKAMI: Penting untuk menguji keefektifan media KOKAMI dalam pembelajaran tematik. Dapat dilakukan dengan melibatkan siswa dan guru dalam proses evaluasi. Evaluasi dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian yang sesuai, seperti observasi, kuesioner, atau tes. Hasil evaluasi akan memberikan gambaran mengenai sejauh mana media KOKAMI dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta memperluas pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

3. Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran: Media KOKAMI merupakan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi hal yang penting untuk dipertimbangkan. Dalam pembahasan ini, dapat dijelaskan mengenai jenis teknologi yang digunakan dalam pengembangan media KOKAMI, seperti software, aplikasi, atau perangkat keras yang digunakan untuk membuat dan mengakses media KOKAMI. Selain itu, penting juga untuk membahas manfaat dan tantangan dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran di wilayah Nganjuk.
4. Implikasi dan Manfaat Media KOKAMI: Setelah melalui proses evaluasi, dapat dibahas mengenai implikasi dan manfaat penggunaan media KOKAMI dalam pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar. Implikasi ini dapat meliputi perubahan dalam minat dan motivasi belajar siswa, peningkatan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran, serta peran guru dalam memanfaatkan media KOKAMI dalam pengajaran.
5. Rekomendasi dan Pengembangan Selanjutnya: Berdasarkan hasil evaluasi, dapat diberikan rekomendasi mengenai penggunaan media KOKAMI dalam pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar. Rekomendasi ini dapat meliputi pengembangan lebih lanjut terhadap media KOKAMI, pengembangan pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan media KOKAMI, atau penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh media KOKAMI terhadap hasil belajar siswa.

Dalam pembahasan ini, penting untuk memberikan argumen dan pemahaman yang mendalam mengenai pengembangan media KOKAMI pada pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar. Selain itu, dapat mengacu pada penelitian terkait dan memberikan contoh-contoh konkrit untuk mendukung pembahasan.

Pengembangan media KOKAMI pada pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar mengacu pada proses menciptakan dan memproduksi media pembelajaran yang khusus digunakan dalam pembelajaran tematik pada tingkat pendidikan dasar. Media KOKAMI menggabungkan elemen komik kreatif dengan pesan-pesan Islami yang menginspirasi untuk meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Media KOKAMI dirancang untuk mendukung pembelajaran tematik, yang merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema yang terkait secara kontekstual. Media ini menyajikan informasi dan konsep pembelajaran melalui gambar dan teks yang menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran.

Pengembangan media KOKAMI juga melibatkan pemanfaatan teknologi pembelajaran, seperti penggunaan perangkat lunak atau aplikasi desain grafis untuk menciptakan komik, serta penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak untuk mengakses dan memanfaatkan media KOKAMI dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan media KOKAMI, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Media ini juga dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kecerdasan visual siswa. Selain itu, media KOKAMI juga dapat membantu dalam pembentukan karakter dan kepribadian Islami siswa, dengan menyampaikan pesan-pesan Islami yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan media KOKAMI pada pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Islam anak usia dini, dengan memanfaatkan media yang menarik dan teknologi pembelajaran. Diharapkan, dengan penggunaan media KOKAMI, siswa dapat lebih terlibat dan antusias dalam proses pembelajaran, serta dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang nilai-nilai agama dan moral.

Pengembangan media KOKAMI pada pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Islam pada anak usia dini. Media KOKAMI menggabungkan elemen komik kreatif dengan pesan-pesan Islami yang menginspirasi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Dengan menggunakan media KOKAMI, siswa dapat lebih terlibat dan antusias dalam proses pembelajaran. Media ini menyajikan informasi dan konsep pembelajaran melalui

gambar dan teks yang menarik, sehingga memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan teknologi pembelajaran dalam pengembangan media KOKAMI dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Dalam konteks pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar, media KOKAMI dapat digunakan untuk mengintegrasikan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema yang terkait secara kontekstual. Dengan demikian, siswa dapat melihat keterkaitan antar materi pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih holistik.

Pengembangan media KOKAMI juga melibatkan pemanfaatan teknologi pembelajaran, seperti penggunaan perangkat lunak atau aplikasi desain grafis untuk menciptakan komik, serta penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak untuk mengakses dan memanfaatkan media KOKAMI dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan media KOKAMI, diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kecerdasan visual. Selain itu, media ini juga dapat membantu dalam pembentukan karakter dan kepribadian Islami siswa, dengan menyampaikan pesan-pesan Islami yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam keseluruhan, pengembangan media KOKAMI pada pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan berbasis teknologi. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang nilai-nilai agama dan moral, serta dapat mengaplikasikan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Sebagai seorang tenaga pendidik di wilayah Nganjuk, beberapa permasalahan yang sering terjadi di wilayah ini dalam konteks pendidikan Islam anak usia dini antara lain:

1. Sarana dan Prasarana: Salah satu permasalahan yang sering terjadi adalah keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan, terutama di daerah pedesaan. Beberapa sekolah mungkin tidak memiliki fasilitas yang memadai, seperti ruang kelas yang cukup,

perpustakaan, atau laboratorium. Hal ini dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan pengalaman belajar siswa.

2. Keterbatasan Sumber Daya Manusia: Di beberapa wilayah Nganjuk, terdapat keterbatasan jumlah guru dan tenaga pendidik yang berkualifikasi untuk mengajar pendidikan Islam anak usia dini. Kurangnya jumlah guru dapat menghambat upaya untuk memberikan pendidikan yang berkualitas dan memadai bagi anak-anak.
3. Kurangnya Kesadaran dan Pemahaman Orangtua: Beberapa orangtua di wilayah Nganjuk mungkin kurang memiliki pemahaman dan kesadaran akan pentingnya pendidikan Islam anak usia dini. Hal ini dapat mempengaruhi dukungan dan partisipasi orangtua dalam mendukung pendidikan agama anak-anak mereka di rumah.
4. Akses Terbatas terhadap Teknologi: Meskipun teknologi pembelajaran telah berkembang pesat, namun akses terhadap teknologi mungkin masih terbatas di beberapa wilayah Nganjuk. Tidak semua sekolah dan siswa memiliki akses yang memadai terhadap perangkat dan koneksi internet yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal.
5. Tantangan dalam Penerapan Kurikulum: Penerapan kurikulum pendidikan Islam anak usia dini juga dapat menjadi permasalahan di wilayah Nganjuk. Guru dan tenaga pendidik mungkin menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan kurikulum yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak-anak usia dini.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, diperlukan upaya kolaboratif antara pemerintah, lembaga pendidikan, masyarakat, dan orangtua. Peningkatan sarana dan prasarana, pelatihan dan peningkatan kualifikasi guru, serta peningkatan kesadaran dan partisipasi orangtua dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan Islam anak usia dini di wilayah Nganjuk.

Sebagai tenaga pendidik di wilayah Nganjuk, beberapa faktor penghambat yang sering muncul dalam konteks pendidikan Islam anak usia dini antara lain:

1. Keterbatasan Sumber Daya Keuangan: Salah satu faktor penghambat utama adalah keterbatasan sumber daya keuangan yang dialami oleh lembaga pendidikan.

Kurangnya dana dapat mempengaruhi pengadaan sarana dan prasarana yang memadai, pembiayaan pelatihan guru, serta pengembangan materi dan media pembelajaran.

2. Minimnya Kesadaran dan Pemahaman Masyarakat: Kurangnya kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang pentingnya pendidikan Islam anak usia dini juga menjadi faktor penghambat. Beberapa orangtua mungkin tidak memprioritaskan pendidikan agama dalam pola pikir dan tindakan mereka, sehingga mengurangi dukungan dan partisipasi dalam mengembangkan pendidikan Islam anak-anak mereka.
3. Kurangnya Kemitraan dengan Pihak Terkait: Kurangnya kemitraan antara lembaga pendidikan, pemerintah, dan lembaga keagamaan juga dapat menjadi faktor penghambat. Kurangnya koordinasi dan kerjasama antara berbagai pihak dapat menghambat pengembangan program pendidikan Islam yang holistik dan terintegrasi.
4. Tantangan dalam Pendidikan Jarak Jauh: Selama masa pandemi COVID-19, pendidikan jarak jauh telah menjadi pilihan utama. Namun, keterbatasan akses internet, kurangnya perangkat yang memadai, serta tantangan dalam mendapatkan dukungan dan bimbingan yang memadai dari guru dan orangtua, menjadi faktor penghambat dalam pembelajaran Islam anak usia dini.
5. Kurangnya Kualifikasi dan Kompetensi Guru: Faktor penghambat lainnya adalah kurangnya kualifikasi dan kompetensi guru dalam mengajar pendidikan Islam anak usia dini. Kurangnya pelatihan dan pembaruan pengetahuan dapat menghambat kemampuan guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan efektif kepada siswa.

Untuk mengatasi faktor-faktor penghambat ini, diperlukan upaya kolaboratif dari berbagai pihak. Peningkatan alokasi dana untuk pendidikan Islam anak usia dini, peningkatan kesadaran masyarakat, peningkatan kemitraan, pengembangan infrastruktur teknologi, dan pelatihan guru yang berkelanjutan dapat membantu mengatasi penghambat yang ada.

Sebagai seorang tenaga pendidik di wilayah Nganjuk, ada beberapa faktor pendukung yang dapat memperkuat pendidikan Islam anak usia dini, antara lain:

1. Dukungan Pemerintah Daerah: Adanya dukungan dan perhatian dari pemerintah daerah merupakan faktor penting dalam meningkatkan pendidikan Islam anak usia dini. Pemerintah dapat memberikan alokasi dana yang memadai untuk pengembangan sarana dan prasarana, pelatihan guru, serta program-program pendidikan Islam yang inovatif.
2. Peran Lembaga Keagamaan: Lembaga keagamaan, seperti masjid dan pesantren, dapat menjadi faktor pendukung penting dalam pendidikan Islam anak usia dini. Mereka dapat memberikan bimbingan keagamaan, memfasilitasi kegiatan keislaman, dan menjadi tempat pendidikan agama yang komplementer dengan sekolah.
3. Partisipasi Aktif Orangtua: Dukungan dan partisipasi aktif orangtua juga merupakan faktor pendukung yang penting dalam pendidikan Islam anak usia dini. Orangtua dapat melibatkan diri dalam kegiatan sekolah, mendukung pembelajaran di rumah, dan memberikan teladan keagamaan bagi anak-anak mereka.
4. Ketersediaan Materi dan Media Pembelajaran: Adanya materi dan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini merupakan faktor pendukung penting. Materi dan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap ajaran Islam.
5. Pelatihan dan Peningkatan Kualifikasi Guru: Guru yang memiliki kualifikasi dan kompetensi yang baik dalam mengajar pendidikan Islam anak usia dini menjadi faktor pendukung penting. Pelatihan dan peningkatan kualifikasi bagi guru dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menyampaikan materi dengan cara yang efektif dan menarik.
6. Penggunaan Teknologi Pembelajaran: Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Islam anak usia dini dapat menjadi faktor pendukung yang signifikan. Penggunaan perangkat teknologi, seperti komputer, tablet, atau perangkat lunak pembelajaran, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap ajaran Islam.

Dengan adanya faktor-faktor pendukung ini, diharapkan pendidikan Islam anak usia dini di wilayah Nganjuk dapat berkembang dengan baik dan memberikan dampak yang positif bagi perkembangan agama dan moral siswa.

Di wilayah Nganjuk, ada beberapa solusi yang telah dilakukan untuk meningkatkan pendidikan Islam anak usia dini, antara lain:

1. Program Peningkatan Kualitas Guru: Pemerintah daerah Nganjuk telah melaksanakan program pelatihan dan peningkatan kualifikasi bagi guru pendidikan Islam anak usia dini. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar dan mendidik anak-anak sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam.
2. Pembangunan dan Peningkatan Sarana Prasarana: Pemerintah daerah Nganjuk telah melakukan pembangunan dan peningkatan sarana prasarana pendidikan Islam anak usia dini. Beberapa sekolah telah dibangun atau direnovasi untuk memberikan fasilitas yang memadai bagi siswa, seperti ruang kelas yang nyaman, perpustakaan, dan area bermain.
3. Kolaborasi dengan Lembaga Keagamaan: Pemerintah daerah Nganjuk telah menjalin kolaborasi dengan lembaga keagamaan, seperti masjid dan pesantren, dalam mendukung pendidikan Islam anak usia dini. Kolaborasi ini meliputi pemberian bimbingan keagamaan, penyediaan fasilitas, dan kegiatan bersama yang mendukung pendidikan agama.
4. Pengembangan Materi dan Media Pembelajaran: Guru-guru pendidikan Islam anak usia dini di wilayah Nganjuk telah mengembangkan materi dan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu mereka memahami ajaran Islam dengan lebih baik.
5. Penggunaan Teknologi Pembelajaran: Pemerintah daerah Nganjuk telah memperluas penggunaan teknologi dalam pembelajaran Islam anak usia dini. Beberapa sekolah telah dilengkapi dengan perangkat teknologi, seperti komputer atau tablet, dan pemanfaatan aplikasi atau perangkat lunak pembelajaran yang mendukung pembelajaran interaktif dan kreatif.
6. Penyuluhan dan Peningkatan Kesadaran Orangtua: Pemerintah daerah Nganjuk telah menyelenggarakan penyuluhan dan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran orangtua tentang pentingnya pendidikan Islam anak usia dini. Orangtua diberikan pemahaman tentang peran mereka dalam mendukung pendidikan agama anak-anak mereka.

Dengan adanya solusi-solusi ini, diharapkan pendidikan Islam anak usia dini di wilayah Nganjuk dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif bagi perkembangan agama, moral, dan karakter siswa.

Sebagai tenaga pendidik di wilayah Nganjuk, bekerja sama dengan lembaga Media Jaza Utama bisa menjadi solusi yang baik untuk mengatasi permasalahan dalam pendidikan Islam anak usia dini. Media Jaza Utama adalah lembaga media yang memiliki fokus pada pendidikan dan pengembangan Islam.

Dalam kerjasama ini, beberapa hal yang dapat dilakukan antara lain:

1. Pengembangan Materi Pembelajaran: Bekerja sama dengan Media Jaza Utama dapat membantu dalam pengembangan materi pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media Jaza Utama dapat memberikan konten edukatif yang menarik dan interaktif, sehingga dapat menarik minat belajar anak-anak.
2. Penyediaan Media Pembelajaran: Media Jaza Utama dapat menyediakan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi atau platform pembelajaran online yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Hal ini akan memperkaya pengalaman belajar siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif.
3. Pelatihan Guru: Media Jaza Utama dapat memberikan pelatihan kepada guru-guru pendidikan Islam anak usia dini tentang penggunaan media pembelajaran yang efektif. Pelatihan ini akan membantu guru dalam memanfaatkan berbagai media pembelajaran dengan baik dalam proses pembelajaran.
4. Kolaborasi dalam Kegiatan Pendidikan: Bekerja sama dengan Media Jaza Utama juga dapat melibatkan kolaborasi dalam kegiatan pendidikan, seperti seminar, workshop, atau webinar yang membahas topik terkait pendidikan Islam anak usia dini. Hal ini akan memberikan kesempatan bagi guru dan orangtua untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan baru dalam mengembangkan pendidikan Islam.
5. Penyebaran Informasi: Media Jaza Utama dapat menjadi media yang efektif untuk menyebarkan informasi tentang kegiatan dan program pendidikan Islam anak usia dini di wilayah Nganjuk. Dengan demikian, orangtua dan masyarakat dapat lebih mudah

mendapatkan informasi tentang pentingnya pendidikan Islam anak usia dini dan dukungan yang dapat diberikan.

Melalui kerjasama dengan Media Jaza Utama, diharapkan dapat tercipta sinergi yang positif dalam mengatasi permasalahan dalam pendidikan Islam anak usia dini di wilayah Nganjuk. Dukungan media dan pemanfaatan teknologi pembelajaran yang baik akan membantu meningkatkan kualitas pendidikan Islam anak usia dini dan memberikan dampak positif bagi perkembangan agama dan moral siswa.

Tentu, kerjasama dengan Media Jaza Utama juga dapat berdampak positif dalam mengembangkan daya tangkap siswa, jiwa sosial-emosional, kemampuan berbahasa, dan kemandirian siswa dalam pendidikan Islam anak usia dini. Beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam hal ini antara lain:

1. Pengembangan Materi yang Sesuai: Media Jaza Utama dapat mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan daya tangkap siswa usia dini. Materi tersebut dapat disajikan dengan cara yang menarik, interaktif, dan menggunakan gambar, musik, atau video yang dapat memperkuat daya tangkap siswa terhadap konsep-konsep agama.
2. Pemanfaatan Media Interaktif: Melalui kerjasama ini, Media Jaza Utama dapat menyediakan media interaktif seperti video pembelajaran, aplikasi edukatif, atau permainan interaktif yang dapat meningkatkan daya tangkap siswa. Media yang interaktif dan menarik dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar dan memahami konsep-konsep agama dengan lebih baik.
3. Pengembangan Jiwa Sosial-Emosional: Media Jaza Utama dapat memberikan konten yang mendukung pengembangan jiwa sosial-emosional siswa. Misalnya, dengan menyajikan kisah-kisah inspiratif, nilai-nilai kebaikan, dan sikap sosial yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi ajaran agama yang berhubungan dengan sikap dan moral.

4. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa: Dalam pendidikan Islam anak usia dini, kemampuan berbahasa merupakan aspek penting. Media Jaza Utama dapat menyajikan konten yang memperkaya kosakata dan kemampuan berbahasa siswa. Dengan menyajikan cerita, lagu, atau interaksi berbahasa yang tepat, siswa dapat meningkatkan kemampuan berbahasa mereka dalam konteks keagamaan.
5. Mendorong Kemandirian Siswa: Media Jaza Utama dapat memberikan dukungan bagi pengembangan kemandirian siswa melalui konten yang memperkuat nilai-nilai kemandirian. Misalnya, melalui cerita atau materi pembelajaran yang mengajarkan tanggung jawab pribadi, mengambil inisiatif, dan mengembangkan kemampuan problem solving. Hal ini akan membantu siswa menjadi lebih mandiri dalam memahami dan mengamalkan ajaran agama.

Melalui kerjasama dengan Media Jaza Utama, diharapkan dapat tercipta lingkungan pendidikan yang mendukung pengembangan daya tangkap siswa, jiwa sosial-emosional, kemampuan berbahasa, dan kemandirian siswa dalam pendidikan Islam anak usia dini di wilayah Nganjuk.

Dalam kerjasama dengan Media Jaza Utama, akan ada upaya untuk mengembangkan kemampuan dan kerjasama siswa, solidaritas siswa, dan rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk. Juga, strategi pembelajaran yang melibatkan pengalaman nyata secara aktif dalam kreativitas pembelajaran dan pengetahuan kognitif berdasarkan bakat dan minat siswa. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam hal ini:

1. Kolaborasi dalam Kegiatan Sosial: Media Jaza Utama dapat mengintegrasikan kegiatan sosial dalam materi pembelajaran, yang melibatkan siswa dalam kerjasama dan solidaritas. Contohnya, dengan mengajak siswa untuk melakukan proyek sosial, seperti pengumpulan donasi untuk anak-anak yang membutuhkan atau membantu komunitas sekitar. Melalui kegiatan ini, siswa dapat belajar tentang kerjasama, solidaritas, dan pengembangan diri.

2. Komunikasi dengan Masyarakat: Media Jaza Utama dapat memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk melalui konten atau proyek yang melibatkan interaksi dengan masyarakat lokal. Misalnya, melalui penulisan surat, wawancara, atau kegiatan kunjungan ke tempat-tempat ibadah atau lembaga keagamaan. Hal ini akan membantu siswa dalam mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan berkomunikasi dengan masyarakat.
3. Pembelajaran Berbasis Proyek: Dalam kerjasama ini, dapat diterapkan strategi pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan siswa secara aktif dalam menciptakan karya kreatif dan memecahkan masalah. Misalnya, siswa dapat mengembangkan proyek seni, pertunjukan, atau membuat media pembelajaran yang inovatif. Dengan cara ini, siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan mereka secara nyata, meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri mereka.
4. Pemahaman Individual dan Pengembangan Minat: Media Jaza Utama dapat memberikan dukungan dalam mengeksplorasi minat dan bakat siswa dalam konteks pendidikan Islam anak usia dini. Misalnya, melalui konten yang melibatkan bidang seni, olahraga, atau kegiatan lain yang sesuai dengan minat siswa. Dengan memahami minat individu siswa, pembelajaran dapat disesuaikan agar siswa lebih terlibat dan termotivasi.
5. Penekanan pada Keterampilan Kognitif: Media Jaza Utama dapat menyediakan konten yang memperkuat pengetahuan kognitif siswa dalam berbagai aspek agama. Misalnya, melalui konten yang mendalam tentang akidah, ibadah, atau sejarah Islam. Dengan memberikan pengetahuan yang lebih mendalam, siswa dapat mengembangkan rasa percaya diri dalam berbicara dan berdiskusi tentang Islam dengan masyarakat.

Melalui strategi pembelajaran dan kolaborasi dengan Media Jaza Utama, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan kerjasama siswa, solidaritas siswa, dan rasa percaya diri dalam berkomunikasi dengan masyarakat di wilayah Nganjuk. Selain itu, pengalaman nyata dan penekanan pada kreativitas serta pengembangan pengetahuan kognitif berdasarkan bakat dan minat siswa akan memberikan pendekatan yang holistik dalam pendidikan Islam anak usia dini.

Dalam kerjasama dengan Media Jaza Utama, penggunaan media seperti televisi dan speaker dapat menjadi sarana efektif dalam pembelajaran. Televisi dapat digunakan untuk menayangkan program-program pendidikan Islam yang menarik dan informatif, sementara speaker dapat digunakan untuk menghadirkan suara dan musik yang mendukung pembelajaran.

Selain itu, penggunaan kertas origami dapat menjadi media kreatif dalam pembelajaran. Siswa dapat belajar membuat origami dengan motif-motif Islami, seperti bintang, masjid, atau kaligrafi. Ini akan membantu meningkatkan keterampilan motorik halus dan kreativitas siswa sambil mengajarkan nilai-nilai keagamaan.

Permainan tradisional seperti dakon juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dakon adalah permainan papan yang melibatkan strategi dan taktik. Dalam konteks pendidikan Islam, siswa dapat belajar tentang konsep-konsep agama sambil bermain dakon, seperti mengenal angka dalam Al-Qur'an atau mempelajari kisah-kisah Nabi dan Rasul.

Boneka jari dan boneka tangan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif. Guru dapat menggunakan boneka untuk menyampaikan cerita-cerita Islami atau memainkan sketsa pendidikan yang mengajarkan nilai-nilai agama. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi ajaran agama dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Selain itu, pohon kata juga merupakan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Guru dapat membuat pohon kata dengan daun-daun yang berisi kata-kata Islami atau ayat-ayat Al-Qur'an. Siswa dapat berpartisipasi dalam proses melengkapi pohon kata dengan kata-kata yang relevan. Hal ini akan membantu meningkatkan pemahaman dan kosakata siswa tentang agama.

Melalui penggunaan media-media tersebut, diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi siswa dalam pendidikan Islam anak usia dini. Media-media tersebut akan membantu meningkatkan keterlibatan siswa, kreativitas, dan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep agama secara aktif dan menyenangkan.

Tentu, dalam kerjasama dengan Media Jaza Utama, metode pembelajaran seperti bercerita dengan dongeng nusantara bermuatan budaya lokal Nganjuk, bernyanyi, bermain peran, dan outdoor learning dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Islam anak usia dini. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai metode pembelajaran tersebut:

1. Bercerita dengan Dongeng Nusantara Bermuatan Budaya Lokal Nganjuk: Media Jaza Utama dapat menyajikan konten berupa cerita-cerita dongeng nusantara yang memiliki muatan budaya lokal Nganjuk. Cerita-cerita ini akan mengajarkan nilai-nilai keagamaan, moral, dan budaya kepada siswa. Melalui dongeng, siswa dapat belajar tentang kearifan lokal, tradisi, dan nilai-nilai Islami yang terkandung dalam cerita-cerita tersebut.
2. Bernyanyi: Media Jaza Utama dapat menghadirkan lagu-lagu Islami yang menarik dan edukatif. Melalui bernyanyi, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai agama dan akhlak yang baik. Lagu-lagu Islami juga dapat membantu siswa menghafal ayat-ayat Al-Qur'an, nama-nama Allah, atau doa-doa penting. Bernyanyi juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan memperkuat ikatan emosional mereka dengan ajaran agama.
3. Bermain Peran: Metode bermain peran dapat digunakan untuk mengajarkan konsep-konsep agama dan nilai-nilai keagamaan kepada siswa. Misalnya, siswa dapat berperan sebagai Nabi atau Sahabat dalam sketsa atau drama kecil yang menggambarkan cerita-cerita Islami. Dalam proses bermain peran, siswa akan lebih terlibat secara aktif dan memahami konsep-konsep agama dengan lebih baik.
4. Outdoor Learning: Outdoor learning melibatkan pembelajaran di luar ruangan, seperti kegiatan lapangan, kunjungan ke tempat ibadah, atau eksplorasi lingkungan sekitar. Dalam konteks pendidikan Islam anak usia dini, siswa dapat diajak untuk mengunjungi masjid, madrasah, atau tempat-tempat suci lainnya. Melalui kegiatan outdoor, siswa dapat mengalami dan memahami ajaran agama secara nyata dan langsung.

Dengan implementasi metode pembelajaran seperti bercerita dengan dongeng nusantara bermuatan budaya lokal Nganjuk, bernyanyi, bermain peran, dan outdoor learning, diharapkan siswa dapat lebih terlibat, aktif, dan memperoleh pengalaman belajar yang

menyenangkan dan berarti. Metode pembelajaran ini juga akan membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi ajaran agama dengan cara yang lebih interaktif dan menggembirakan.

Dalam kerjasama dengan Media Jaza Utama, akan diperhatikan efektivitas dan efisiensi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dan proyek di wilayah Nganjuk. Selain itu, penggunaan otomatisasi program Excel dan teknologi pembelajaran akan menjadi bagian dari upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara dengan masyarakat Nganjuk, kemampuan berhitung, dan harapan mendapatkan penilaian yang baik. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai hal-hal tersebut:

1. Pembelajaran Berbasis Masalah dan Proyek: Dalam metode pembelajaran ini, siswa akan menghadapi masalah atau tantangan nyata yang relevan dengan konteks wilayah Nganjuk. Mereka akan mengerjakan proyek atau tugas yang memerlukan pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi. Melalui pendekatan ini, siswa akan terlibat secara aktif dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran.
2. Otomatisasi Program Excel: Media Jaza Utama dapat menyediakan program Excel yang terotomatisasi untuk membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan perhitungan matematika, analisis data, atau pemodelan. Dengan menggunakan program Excel yang terotomatisasi, siswa dapat meningkatkan efisiensi dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka dan memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik.
3. Teknologi Pembelajaran: Media Jaza Utama dapat memanfaatkan teknologi pembelajaran, seperti penggunaan perangkat lunak pembelajaran interaktif, simulasi, atau aplikasi pembelajaran mobile. Teknologi ini dapat membantu siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Misalnya, siswa dapat menggunakan aplikasi belajar Bahasa Arab yang menyediakan latihan interaktif untuk meningkatkan kemampuan berbicara mereka dengan masyarakat Nganjuk.
4. Kemampuan Berbicara dengan Masyarakat Nganjuk: Melalui pembelajaran yang melibatkan interaksi dengan masyarakat Nganjuk, siswa akan memiliki kesempatan

untuk meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Misalnya, melalui kegiatan kunjungan ke masyarakat, wawancara dengan tokoh masyarakat, atau presentasi proyek kepada masyarakat. Hal ini akan membantu siswa dalam mengembangkan kepercayaan diri, kemampuan berkomunikasi, dan pemahaman tentang kebutuhan dan harapan masyarakat setempat.

5. Kemampuan Berhitung: Melalui pendekatan pembelajaran yang aktif dan terintegrasi, siswa akan memiliki kesempatan untuk meningkatkan kemampuan berhitung mereka. Misalnya, melalui pemecahan masalah matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari, penggunaan alat peraga, atau pemodelan matematis. Pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan siswa akan membantu mereka dalam memahami dan menguasai konsep-konsep matematika dengan lebih baik.
6. Harapan Mendapatkan Penilaian yang Baik: Dalam kerjasama ini, Media Jaza Utama akan memberikan perhatian pada penilaian yang objektif dan adil terhadap kemampuan siswa. Metode penilaian yang beragam, seperti penilaian formatif dan sumatif, dapat digunakan untuk mengukur kemajuan dan pencapaian siswa. Dalam hal ini, harapan untuk mendapatkan penilaian yang baik akan menjadi motivasi tambahan bagi siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh.

Melalui implementasi metode pembelajaran berbasis masalah dan proyek, penggunaan otomatisasi program Excel, teknologi pembelajaran, pengembangan kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk, kemampuan berhitung, dan penilaian yang baik, diharapkan pembelajaran di wilayah Nganjuk menjadi lebih efektif, efisien, dan bermakna bagi siswa.

Kesimpulan

Dalam kerjasama dengan Media Jaza Utama, telah dijelaskan mengenai berbagai metode pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran Islam anak usia dini dan konteks wilayah Nganjuk. Metode-metode tersebut antara lain bercerita dengan dongeng nusantara bermuatan budaya lokal Nganjuk, bernyanyi, bermain peran, outdoor learning, pembelajaran

berbasis masalah dan proyek, penggunaan teknologi pembelajaran, otomatisasi program Excel, peningkatan kemampuan berbicara dengan masyarakat Nganjuk, kemampuan berhitung, dan harapan mendapatkan penilaian yang baik.

Dalam pembelajaran Islam anak usia dini, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti televisi, speaker, kertas origami, boneka jari, boneka tangan, pohon kata, dan permainan tradisional seperti dakon sangat penting. Metode pembelajaran seperti bercerita dengan dongeng nusantara bermuatan budaya lokal Nganjuk, bernyanyi, bermain peran, dan outdoor learning akan membantu siswa terlibat secara aktif, kreatif, dan memperoleh pemahaman yang mendalam tentang ajaran agama.

Selain itu, penggunaan otomatisasi program Excel dan teknologi pembelajaran seperti perangkat lunak pembelajaran interaktif, simulasi, dan aplikasi pembelajaran mobile juga akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Kemampuan siswa dalam berbicara dengan masyarakat Nganjuk dan berhitung juga akan ditingkatkan melalui pengalaman langsung dan pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Diharapkan dengan implementasi metode pembelajaran yang beragam dan penggunaan media serta teknologi pembelajaran yang tepat, siswa akan mengalami pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan efektif. Hal ini akan membantu mereka dalam mengembangkan pemahaman agama, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan berkomunikasi yang baik.

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.