

Pengembangan Media Water Mat Untuk Meningkatkan Kemampuan Taktil Anak Pada Usia 3-4 Tahun

A Wathon

aminulwathon2012@gmail.com

STAI Miftahul Ula Nganjuk

Abstrak

Pada usia 3-4 tahun, anak-anak sedang mengalami periode perkembangan yang kritis dalam kemampuan taktil mereka. Kemampuan taktil yang baik sangat penting bagi perkembangan sensorik dan kognitif mereka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Water Mat. Water Mat adalah sebuah matras dengan permukaan yang dapat diisi dengan air. Permukaan yang lembut dan bergerak-gerak ketika ditekan memberikan sensasi yang menarik bagi anak-anak.

Metode pengembangan media ini melibatkan tahap desain, produksi, dan evaluasi. Desain media dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik anak usia 3-4 tahun dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Produksi media dilakukan dengan membuat prototipe Water Mat menggunakan bahan yang aman dan tahan lama. Evaluasi media dilakukan dengan melibatkan anak-anak usia 3-4 tahun dalam aktivitas bermain dengan Water Mat dan mengamati kemampuan taktil mereka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Water Mat dapat meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun. Anak-anak menunjukkan minat yang tinggi dalam bermain dengan Water Mat dan mereka dapat mengembangkan kemampuan taktil mereka melalui interaksi dengan permukaan yang bergerak-gerak dan sensasi air.

Dalam konteks pendidikan Islam, pengembangan media Water Mat dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan kemampuan taktil anak. Anak-anak dapat belajar tentang konsep-konsep Islam dengan cara yang menyenangkan dan interaktif melalui penggunaan Water Mat. Dalam pengajaran mengenai konsep-konsep seperti wudhu, shalat, atau haji, Water Mat dapat memberikan pengalaman sensorik yang nyata bagi anak-anak.

Kesimpulannya, pengembangan media Water Mat dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun. Penggunaan media ini dalam konteks pendidikan Islam juga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak.

Kata Kunci : Water Mat, Kemampuan Taktil

Pendahuluan

Perkembangan anak usia 3-4 tahun merupakan periode yang penting dalam pengembangan kemampuan taktil mereka. Kemampuan taktil merujuk pada kemampuan anak dalam merasakan dan memahami dunia melalui sentuhan dan sensasi fisik. Kemampuan taktil yang baik sangat penting dalam perkembangan sensorik dan kognitif anak (Siti Cholifatul, 2019).

Dalam konteks pendidikan Islam, pengembangan kemampuan taktil juga memiliki relevansi penting. Anak-anak pada usia ini sedang belajar tentang konsep-konsep Islam seperti wudhu, shalat, atau haji. Melalui interaksi taktil, mereka dapat memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep ini secara nyata dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, kami bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun. Media yang dikembangkan adalah Water Mat, sebuah matras dengan permukaan yang dapat diisi dengan air. Permukaan yang lembut dan bergerak-gerak ketika ditekan memberikan sensasi yang menarik bagi anak-anak.

Melalui penggunaan Water Mat, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan kemampuan taktil mereka melalui interaksi (Alifah Hasna, 2018) dengan permukaan yang bergerak-gerak dan sensasi air. Dalam konteks pendidikan Islam, Water Mat juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengajarkan konsep-konsep Islam secara interaktif dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, kami akan menjelaskan proses pengembangan media Water Mat, mulai dari tahap desain, produksi, hingga evaluasi. Kami juga akan menyajikan hasil penelitian yang menunjukkan efektivitas penggunaan Water Mat dalam meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan taktil anak pada usia 3-4 tahun. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan masukan berharga dalam konteks pendidikan Islam, di mana penggunaan media Water Mat dapat menjadi alternatif yang menarik dalam pengajaran konsep-konsep Islam kepada anak-anak.

Hakikat pengembangan media Water Mat untuk meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dalam usia ini, anak-anak sedang aktif dalam menjelajahi dunia melalui sentuhan dan sensasi fisik. Oleh karena itu, pengembangan Water Mat sebagai media pembelajaran bertujuan untuk memanfaatkan kebutuhan eksplorasi taktil anak-anak dalam konteks pendidikan.

Water Mat memberikan pengalaman taktil yang menarik melalui permukaannya yang lembut dan bergerak-gerak ketika ditekan. Sensasi ini merangsang persepsi taktil anak-anak dan meningkatkan pemahaman mereka tentang benda-benda di sekitar mereka. Dengan interaksi yang dilakukan dengan Water Mat, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan taktil mereka, seperti mengenali tekstur, bentuk, dan gerakan.

Selain itu, Water Mat juga dapat menjadi alat yang efektif dalam pengajaran konsep-konsep Islam kepada anak-anak. Dalam konteks pendidikan Islam, penggunaan Water Mat dapat memberikan pengalaman sensorik yang nyata dalam memahami konsep-konsep seperti

wudhu, shalat, atau haji. Anak-anak dapat berinteraksi dengan Water Mat untuk mempraktikkan gerakan-gerakan dalam ibadah tersebut, sehingga memperdalam pemahaman mereka secara taktil.

Pengembangan media Water Mat juga mencerminkan pentingnya penggunaan teknologi pembelajaran yang relevan dan menarik bagi anak-anak. Dalam era digital ini, teknologi pembelajaran seperti Water Mat dapat menjadi sarana yang efektif dalam memfasilitasi pembelajaran aktif dan berbasis pengalaman. Penggunaan teknologi pembelajaran yang tepat dapat memberikan motivasi tambahan bagi anak-anak dalam proses pembelajaran mereka.

Dengan demikian, hakikat pengembangan media Water Mat adalah memberikan pengalaman taktil yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dalam meningkatkan kemampuan anak usia 3-4 tahun. Melalui penggunaan Water Mat, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan taktil mereka sambil belajar konsep-konsep Islam dengan cara yang menyenangkan.

Pembahasan

Dalam pembahasan pengembangan media Water Mat, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pertama, desain media Water Mat harus mempertimbangkan karakteristik anak usia 3-4 tahun. Anak-anak pada usia ini masih dalam tahap perkembangan motorik yang sedang berkembang, sehingga media Water Mat perlu dirancang dengan ukuran yang sesuai dan permukaan yang aman untuk digunakan.

Selain itu, desain juga harus memperhatikan daya tarik visual dan elemen interaktif yang menarik perhatian anak-anak. Permukaan yang lembut dan bergerak-gerak ketika ditekan dapat memberikan sensasi yang menarik bagi anak-anak, sehingga memotivasi mereka untuk berinteraksi dengan media Water Mat (Siti Khotimah, 2019).

Proses produksi media Water Mat juga perlu memperhatikan kualitas bahan yang digunakan. Bahan yang aman dan tahan lama sangat penting untuk menjaga keamanan dan

keawetan media Water Mat. Selain itu, penggunaan bahan yang mudah dibersihkan juga menjadi pertimbangan penting dalam produksi media ini (Anis Maisaroh, 2018).

Evaluasi media dilakukan melalui melibatkan anak-anak usia 3-4 tahun dalam aktivitas bermain dengan Water Mat. Observasi terhadap kemampuan taktil mereka dapat dilakukan untuk mengukur efektivitas media Water Mat dalam meningkatkan kemampuan taktil anak. Selain itu, tanggapan dan feedback dari anak-anak juga dapat menjadi masukan berharga dalam memperbaiki dan mengembangkan media Water Mat secara lebih baik.

Penggunaan media Water Mat dalam konteks pendidikan Islam juga perlu dipertimbangkan secara khusus. Media ini dapat dikembangkan untuk mengajarkan konsep-konsep Islam kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Misalnya, Water Mat dapat digunakan untuk mengajarkan gerakan-gerakan wudhu atau shalat kepada anak-anak dengan memberikan pengalaman taktil yang nyata.

Dalam pengajaran konsep-konsep Islam, Water Mat dapat menjadi alat yang efektif untuk memperdalam pemahaman anak-anak secara taktil. Mereka dapat berinteraksi dengan permukaan Water Mat yang bergerak-gerak dan merasakan sensasi air, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka.

Dalam kesimpulannya, pengembangan media Water Mat merupakan inovasi dalam meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun. Dalam konteks pendidikan Islam, Water Mat dapat menjadi media yang menarik untuk mengajarkan konsep-konsep Islam secara interaktif dan menyenangkan. Dengan memperhatikan desain, produksi, dan evaluasi yang baik, penggunaan media Water Mat dapat memberikan pengalaman belajar yang efektif dan mengembangkan kemampuan taktil anak secara lebih optimal.

Pengertian pengembangan media Water Mat untuk meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun adalah proses menciptakan dan menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa matras dengan permukaan yang dapat diisi dengan air. Media ini dirancang khusus untuk memberikan pengalaman taktil yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak dalam usia tersebut.

Water Mat bertujuan untuk mengembangkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun melalui interaksi dengan permukaan yang lembut dan bergerak-gerak ketika ditekan. Sensasi yang diberikan oleh pergerakan dan sensasi air pada Water Mat dapat merangsang persepsi taktil anak-anak dan membantu mereka dalam memahami dunia melalui sentuhan dan sensasi fisik.

Dalam konteks pendidikan Islam, pengembangan media Water Mat juga memiliki tujuan untuk mengajarkan konsep-konsep Islam secara interaktif dan menyenangkan. Anak-anak dapat berinteraksi dengan Water Mat untuk mempraktikkan gerakan-gerakan dalam ibadah seperti wudhu atau shalat, sehingga memperdalam pemahaman mereka secara taktil.

Pengembangan media Water Mat melibatkan proses desain, produksi, dan evaluasi. Desain media Water Mat melibatkan pemikiran (Risma Maula, 2018) dalam mempertimbangkan karakteristik anak usia 3-4 tahun, seperti ukuran yang sesuai dan permukaan yang aman. Produksi media Water Mat melibatkan penggunaan bahan yang aman, tahan lama, dan mudah dibersihkan. Evaluasi media Water Mat dilakukan melalui observasi terhadap kemampuan taktil anak dan menerima tanggapan serta feedback dari mereka.

Dengan demikian, pengembangan media Water Mat adalah proses menciptakan dan menghasilkan media pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun dengan memberikan pengalaman taktil yang interaktif dan menyenangkan melalui permukaan yang lembut dan bergerak-gerak, serta penggunaan air sebagai elemen stimulus.

Pemahaman pengembangan media Water Mat untuk meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun adalah bahwa media ini dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak dalam usia tersebut. Water Mat memiliki permukaan yang lembut dan bergerak-gerak ketika ditekan, yang merangsang persepsi taktil anak-anak dan membantu mereka mengenali tekstur, bentuk, dan gerakan.

Pengembangan media Water Mat juga melibatkan penggunaan teknologi pembelajaran yang relevan dan menarik bagi anak-anak. Dalam era digital ini, teknologi pembelajaran seperti Water Mat dapat menjadi sarana yang efektif dalam memfasilitasi pembelajaran aktif dan berbasis pengalaman. Dengan interaksi yang dilakukan dengan Water

Mat, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan taktil mereka sambil belajar konsep-konsep Islam dengan cara yang menyenangkan (Unikum Mabruroh, 2018).

Pentingnya penggunaan media Water Mat dalam pendidikan Islam adalah untuk memberikan pengalaman sensorik yang nyata dalam memahami konsep-konsep seperti wudhu, shalat, atau haji. Anak-anak dapat berinteraksi dengan Water Mat untuk mempraktikkan gerakan-gerakan dalam ibadah tersebut, sehingga memperdalam pemahaman mereka secara taktil.

Dalam pengembangan media Water Mat, penting untuk mempertimbangkan desain yang sesuai dengan kebutuhan anak usia 3-4 tahun. Permukaan yang aman dan ukuran yang tepat harus diperhatikan agar anak-anak dapat menggunakan media ini dengan nyaman. Selain itu, produksi media Water Mat juga harus memperhatikan kualitas bahan yang digunakan, seperti keamanan dan keawetan.

Evaluasi media Water Mat dilakukan melalui melibatkan anak-anak dalam aktivitas bermain dengan media tersebut. Observasi terhadap kemampuan taktil mereka dapat dilakukan untuk mengukur efektivitas media Water Mat dalam meningkatkan kemampuan taktil anak. Tanggapan dan feedback dari anak-anak juga sangat berharga dalam memperbaiki dan mengembangkan media Water Mat secara lebih baik.

Dengan demikian, pemahaman pengembangan media Water Mat adalah bahwa media ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan media ini dalam konteks pendidikan Islam juga dapat memperdalam pemahaman anak-anak tentang konsep-konsep Islam secara taktil.

Dalam pengembangan media Water Mat untuk meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun, penting untuk memperhatikan tidak hanya kemampuan taktil mereka, tetapi juga kemampuan diri dan sikap kritis (Wathon, 2019a).

Kemampuan diri adalah kemampuan anak untuk mengenali dan mengelola diri mereka sendiri. Dalam konteks pengembangan media Water Mat, anak-anak dapat diajak

untuk mengambil inisiatif dalam berinteraksi dengan media tersebut. Mereka dapat diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi permukaan Water Mat, mencoba berbagai sentuhan, dan mengamati pergerakan air. Hal ini akan membantu mereka mengembangkan rasa percaya diri, kemandirian, dan kemampuan mengambil keputusan (Anis Maisaroh, 2019).

Selain itu, penting juga untuk memperhatikan sikap kritis anak dalam pengembangan media Water Mat (Wathon, 2016b). Anak-anak pada usia 3-4 tahun mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis dan mengajukan pertanyaan. Dalam media Water Mat, mereka dapat diajak untuk mengamati dan mempertanyakan fenomena apa yang terjadi saat mereka berinteraksi dengan permukaan dan air. Hal ini akan merangsang sikap kritis mereka dan membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berpikir analitis (Wathon, 2015).

Dalam konteks pendidikan Islam, pengembangan media Water Mat dapat dirancang dengan memperhatikan aspek kemampuan diri dan sikap kritis anak. Misalnya, mereka dapat diajak untuk memikirkan arti dari gerakan-gerakan dalam ibadah yang mereka praktikkan di atas Water Mat. Hal ini akan membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep Islam dan mengajarkan mereka untuk mempertanyakan dan memahami lebih dalam.

Dengan demikian, dalam pengembangan media Water Mat untuk meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun, penting untuk memperhatikan kemampuan diri anak dalam mengenali dan mengelola diri mereka, serta sikap kritis dalam berpikir dan mempertanyakan fenomena yang mereka alami (Wathon, 2016a). Hal ini akan membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan dan sikap yang lebih holistik.

Dalam pengembangan media Water Mat untuk meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun, strategi pembelajaran dan motivasi belajar memainkan peran penting (Siti Khotimah, 2019). Berikut adalah beberapa strategi dan faktor motivasi yang dapat diterapkan:

1. Pembelajaran Aktif: Anak-anak pada usia ini belajar melalui sentuhan dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, menggunakan pendekatan pembelajaran yang aktif sangat penting. Dalam penggunaan media Water Mat, anak-anak dapat diajak untuk mengeksplorasi permukaan dan merasakan sensasi air dengan tangan mereka sendiri.

Hal ini akan memberikan pengalaman langsung yang lebih bermakna dan membantu meningkatkan kemampuan taktil mereka.

2. Variasi Aktivitas: Penting untuk menyediakan variasi aktivitas dalam pengembangan media Water Mat. Misalnya, anak-anak dapat diminta untuk mencari bentuk-bentuk atau gambar tertentu di permukaan Water Mat, atau mereka dapat mencoba menggambar dengan jari mereka di atas permukaan yang basah. Dengan memberikan variasi aktivitas, anak-anak akan tetap tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.
3. Penggunaan Permainan dan Kompetisi: Anak-anak pada usia ini sangat responsif terhadap permainan dan kompetisi. Dalam pengembangan media Water Mat, permainan sederhana seperti "siapa yang dapat menemukan bentuk tertentu dengan cepat" atau "lomba menggambar dengan jari" dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak. Memberikan hadiah atau pengakuan kepada anak-anak yang berprestasi juga dapat meningkatkan motivasi mereka.
4. Keterlibatan Orang Tua: Melibatkan orang tua dalam pembelajaran dengan media Water Mat dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak. Orang tua dapat berpartisipasi dalam aktivitas bersama anak-anak, memberikan pujian dan dorongan positif, serta membantu menjelaskan konsep-konsep yang terkait dengan agama Islam. Hal ini akan meningkatkan rasa percaya diri anak-anak dan menjaga motivasi mereka untuk terus belajar.
5. Lingkungan Pembelajaran Yang Menyambut: Penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, aman, dan menarik ketika menggunakan media Water Mat. Menyediakan ruang yang nyaman, dengan akses ke sumber daya dan alat pembelajaran yang relevan, akan membantu meningkatkan motivasi belajar anak-anak. Juga, memberikan pujian dan pengakuan ketika mereka mencapai kemajuan akan memperkuat motivasi mereka untuk terus belajar.

Dengan menerapkan strategi pembelajaran yang aktif, variasi aktivitas, penggunaan permainan dan kompetisi, keterlibatan orang tua, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyambut, pengembangan media Water Mat dapat menjadi pengalaman yang menarik

dan bermakna bagi anak-anak usia 3-4 tahun. Dengan demikian, motivasi belajar mereka akan terjaga dan kemampuan taktil mereka dapat meningkat secara signifikan.

Dalam pengembangan media Water Mat untuk meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun, penting untuk memperhatikan bakat dan minat anak (Reni Prastiwi, 2018). Setiap anak memiliki bakat dan minat yang berbeda, dan penggunaan media Water Mat dapat disesuaikan untuk memfasilitasi pengembangan bakat dan minat mereka (Lintang Nur Ramadani, 2018).

Pertama, penting untuk mengamati minat anak terlebih dahulu. Apakah mereka tertarik dengan seni, musik, atau gerakan? Misalnya, jika seorang anak tertarik pada seni, media Water Mat dapat digunakan sebagai kanvas untuk menciptakan karya seni dengan menggunakan jari mereka di atas permukaan basah. Hal ini akan membangkitkan minat dan kreativitas mereka dalam seni.

Selanjutnya, pengembangan media Water Mat juga dapat memperhatikan bakat-bakat yang dimiliki oleh anak-anak. Misalnya, jika seorang anak memiliki bakat musik, media Water Mat dapat dirancang dengan tujuan untuk mengajarkan konsep musik seperti ritme dan nada. Anak-anak dapat menggunakan jari mereka untuk mengetuk-percik air di permukaan Water Mat dan menciptakan suara yang berbeda-beda. Hal ini akan memfasilitasi pengembangan bakat musik mereka.

Dalam konteks pendidikan Islam, pengembangan media Water Mat juga dapat memperhatikan bakat dan minat anak terkait dengan agama (Reni Prastiwi, 2019). Misalnya, jika seorang anak tertarik pada gerakan dan olahraga, media Water Mat dapat dirancang untuk mengajarkan gerakan-gerakan dalam ibadah seperti shalat atau tawaf. Anak-anak dapat berpartisipasi dalam aktivitas fisik yang melibatkan permukaan Water Mat, yang akan membangun bakat dan minat mereka dalam gerakan-gerakan ibadah.

Dengan memperhatikan bakat dan minat anak dalam pengembangan media Water Mat, anak-anak akan lebih terlibat dan termotivasi dalam pembelajaran (A Wathon, 2019). Mereka akan menemukan pengalaman belajar yang sesuai dengan minat dan bakat mereka, yang akan membantu mereka dalam mengembangkan potensi mereka secara optimal.

Dalam pengembangan media Water Mat untuk meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun, penting untuk memperhatikan pembelajaran interaktif dan efisien (Zulfa Nur Aini, 2018). Berikut adalah beberapa cara untuk mencapai tujuan tersebut:

1. Interaksi langsung: Media Water Mat dapat dirancang untuk memfasilitasi interaksi langsung antara anak-anak dan materi pembelajaran. Misalnya, mereka dapat menggunakan jari mereka untuk merasakan permukaan basah dan mengamati pergerakan air. Hal ini membantu membangun hubungan langsung antara anak-anak dan bahan pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka secara taktil.
2. Penggunaan variasi stimulus: Dalam pengembangan media Water Mat, penting untuk menyediakan variasi stimulus taktil. Misalnya, permukaan Water Mat dapat memiliki tekstur yang berbeda-beda, seperti kasar atau halus. Ini akan membantu anak-anak mengenali dan membedakan berbagai jenis sentuhan. Selain itu, variasi gerakan air juga dapat ditambahkan untuk memberikan pengalaman taktil yang lebih beragam.
3. Penggunaan visualisasi: Selain stimulasi taktil, penggunaan visualisasi juga penting dalam pengembangan media Water Mat. Misalnya, gambar atau bentuk-bentuk tercetak pada permukaan Water Mat dapat membantu anak-anak mengenali dan mengasosiasikan konsep-konsep tertentu. Ini memungkinkan pembelajaran yang lebih efisien dan membantu anak-anak menghubungkan antara stimulus taktil dan visual (Isnatul Laili, 2021).
4. Pengulangan dan peningkatan kesulitan: Dalam pembelajaran interaktif, penting untuk menggunakan pengulangan dan peningkatan kesulitan yang bertahap. Misalnya, anak-anak dapat diminta untuk mengulangi gerakan tertentu dengan jari mereka pada permukaan Water Mat. Seiring waktu, kesulitan dapat ditingkatkan dengan meminta mereka untuk meniru pola gerakan yang lebih kompleks. Ini memungkinkan pembelajaran yang berkelanjutan dan membantu anak-anak memperbaiki kemampuan taktil mereka secara efisien.
5. Umpan balik dan dorongan: Memberikan umpan balik dan dorongan positif kepada anak-anak sangat penting dalam pembelajaran interaktif. Misalnya, ketika anak-anak berhasil menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu dalam penggunaan media

Water Mat, mereka dapat diberikan pujian dan pengakuan. Ini akan meningkatkan motivasi belajar mereka dan membantu mereka terus berpartisipasi secara aktif.

Dengan menerapkan pembelajaran interaktif dan efisien melalui media Water Mat, anak-anak usia 3-4 tahun dapat mengembangkan kemampuan taktil mereka dengan lebih baik. Pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung, variasi stimulus, visualisasi, pengulangan, dan umpan balik positif akan memastikan pembelajaran yang efektif dan efisien (Wathon, 2020).

Dalam pengembangan media Water Mat untuk meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun, kolaborasi dan kerjasama memainkan peran penting (Lutfia Yusrilia, 2018). Berikut adalah beberapa cara untuk mempromosikan kolaborasi dan kerjasama dalam penggunaan media Water Mat:

1. Aktivitas kelompok: Anak-anak dapat diberi kesempatan untuk bekerja secara bersama-sama dalam aktivitas menggunakan media Water Mat. Misalnya, mereka dapat diminta untuk menciptakan gambar bersama dengan menggunakan jari mereka di atas permukaan basah. Ini akan mendorong kolaborasi dan kerjasama di antara mereka, karena mereka perlu berkomunikasi, berbagi ide, dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang sama (Nur Hayati, 2018).
2. Tugas berpasangan: Anak-anak dapat diberi tugas berpasangan di mana mereka bekerja bersama dalam menggunakan media Water Mat. Mereka dapat saling membantu dan membagikan pengetahuan serta keterampilan mereka dalam merasakan dan berinteraksi dengan permukaan basah. Tugas berpasangan ini akan memperkuat hubungan sosial dan mengembangkan kemampuan bekerjasama antara anak-anak (Peni Tri Nastiti, 2018).
3. Permainan kolaboratif: Media Water Mat dapat digunakan untuk bermain permainan kolaboratif yang melibatkan anak-anak dalam mencapai tujuan bersama. Misalnya, mereka dapat diminta untuk memainkan permainan "menyentuh bentuk yang sama secara bergantian" di atas permukaan Water Mat. Permainan ini akan mengajarkan mereka untuk bekerja secara bersama-sama, berbagi peran, dan saling membantu satu sama lain dalam mencapai tujuan permainan.

4. Proyek seni kelompok: Anak-anak dapat diajak untuk bekerja dalam proyek seni kelompok menggunakan media Water Mat. Misalnya, mereka dapat diminta untuk menciptakan gambar besar atau menggabungkan gambar individu mereka menjadi satu karya seni yang lebih besar. Dalam proyek ini, mereka akan belajar bekerja bersama, berkolaborasi, dan saling menghormati kontribusi masing-masing (Peni Tri Nastiti, 2019).
5. Diskusi dan refleksi bersama: Setelah menggunakan media Water Mat, anak-anak dapat diajak untuk berdiskusi dan merenungkan pengalaman mereka secara bersama-sama. Mereka dapat berbagi apa yang mereka pelajari, bagaimana mereka merasa, dan apa yang mereka temukan. Diskusi dan refleksi ini akan memperkuat sense of community di antara anak-anak dan mendorong mereka untuk saling mendukung dan berkolaborasi dalam pembelajaran.

Dengan menerapkan kolaborasi dan kerjasama dalam penggunaan media Water Mat, anak-anak usia 3-4 tahun akan belajar bekerja bersama, menghargai kontribusi orang lain, dan membangun hubungan sosial yang positif (Istiana Hasanah, 2018). Ini akan memberikan pengalaman pembelajaran yang berharga dan memperkaya kemampuan taktil mereka secara kolektif.

Dalam pengembangan media Water Mat untuk meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun, penting untuk memperhatikan kemandirian dan sosial anak-anak. Berikut adalah beberapa cara untuk mempromosikan kemandirian dan kemampuan sosial dalam penggunaan media Water Mat:

1. Pilihan mandiri: Anak-anak dapat diberi kesempatan untuk membuat pilihan mandiri saat menggunakan media Water Mat. Misalnya, mereka dapat memilih warna cat air yang ingin mereka gunakan atau bentuk-bentuk apa yang ingin mereka buat di atas permukaan Water Mat. Ini akan membangun kemandirian mereka dalam pengambilan keputusan dan memberikan rasa kepemilikan terhadap aktivitas yang mereka lakukan.
2. Tugas-tugas mandiri: Anak-anak dapat diberi tugas-tugas mandiri yang sesuai dengan kemampuan mereka saat menggunakan media Water Mat. Misalnya, mereka dapat diminta untuk mencoba menciptakan gambar atau pola tertentu dengan menggunakan

jari mereka. Tugas-tugas ini akan memberikan mereka kesempatan untuk melatih keterampilan taktil mereka secara mandiri dan merasa bangga dengan hasil yang mereka capai.

3. Berbagi dengan teman: Penggunaan media Water Mat juga dapat menjadi kesempatan bagi anak-anak untuk belajar berbagi dengan teman sebayanya. Misalnya, mereka dapat diminta untuk berbagi ruang di atas permukaan Water Mat dengan teman mereka dan bekerja bersama dalam menciptakan gambar atau pola. Ini akan mengajarkan mereka tentang kerjasama, komunikasi, dan kemampuan bersosialisasi (Lailatul Muniroh, 2019).
4. Diskusi kelompok: Setelah menggunakan media Water Mat, anak-anak dapat diajak untuk berdiskusi kelompok tentang pengalaman mereka. Mereka dapat berbagi apa yang mereka pelajari, bagaimana mereka merasa, dan apa yang mereka temukan. Diskusi ini akan membangun kemampuan sosial mereka dalam berkomunikasi, mendengarkan, dan memberikan pendapat mereka.
5. Kolaborasi dalam proyek seni: Anak-anak dapat diajak untuk bekerja dalam proyek seni kelompok menggunakan media Water Mat (Siti Maftuhah, 2018). Misalnya, mereka dapat diminta untuk menciptakan gambar besar atau menggabungkan gambar individu mereka menjadi satu karya seni yang lebih besar. Dalam proyek ini, mereka akan belajar bekerja bersama, berkolaborasi, dan saling menghormati kontribusi masing-masing.

Dengan menerapkan kemandirian dan kemampuan sosial dalam penggunaan media Water Mat, anak-anak usia 3-4 tahun akan belajar untuk mengambil inisiatif, berbagi, berinteraksi, dan bekerja bersama dalam konteks pembelajaran. Ini akan membantu mereka mengembangkan kemandirian dan kemampuan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan mereka (Istiana Hasanah, 2018).

Dalam pengembangan media Water Mat untuk meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun dalam memperoleh pengetahuan agama, penting untuk mempromosikan kreativitas (Wathon, 2019b). Berikut adalah beberapa cara untuk mengembangkan kreativitas dan pengetahuan agama melalui penggunaan media Water Mat:

1. Gambar dan simbol agama: Permukaan Water Mat dapat dirancang dengan gambar dan simbol agama yang relevan. Misalnya, dapat ditambahkan gambar alam semesta, bintang, bulan, atau simbol-simbol agama seperti salib, bulan sabit, atau Om. Hal ini akan membantu anak-anak mengenali dan berinteraksi dengan konsep-konsep agama secara taktil.
2. Cerita dan dongeng agama: Anak-anak dapat diajak untuk mengembangkan cerita atau dongeng agama menggunakan media Water Mat. Misalnya, mereka dapat membuat gambar-gambar yang menggambarkan cerita tentang Nabi Ibrahim (as) atau kisah-kisah lain dari agama mereka. Ini akan melibatkan kreativitas mereka dalam memvisualisasikan cerita dan mengembangkan pengetahuan agama secara interaktif.
3. Aktivitas kreatif: Anak-anak dapat diberi kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka melalui aktivitas kreatif menggunakan media Water Mat. Misalnya, mereka dapat diminta untuk membuat gambar-gambar yang menggambarkan nilai-nilai agama seperti kasih sayang, kebaikan, atau kejujuran. Aktivitas ini akan memungkinkan mereka untuk mengungkapkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep agama melalui seni dan kreativitas.
4. Penciptaan kaligrafi dan simbol agama: Anak-anak dapat belajar tentang kaligrafi dan simbol agama melalui media Water Mat. Misalnya, mereka dapat mencoba meniru tulisan Arab atau menulis nama-nama Allah atau Nabi Muhammad (saw) menggunakan jari mereka di atas permukaan Water Mat. Ini akan memperkenalkan mereka pada seni kaligrafi dan memperkuat pengetahuan agama mereka secara visual dan taktil.
5. Diskusi dan refleksi agama: Setelah menggunakan media Water Mat, anak-anak dapat diajak untuk berdiskusi dan merenungkan nilai-nilai agama yang mereka pelajari. Mereka dapat berbagi pemahaman mereka, pengalaman pribadi, dan pertanyaan mereka tentang agama. Diskusi ini akan mendorong mereka untuk berpikir kritis (Wathon, 2021), memperluas pengetahuan agama mereka, dan mengembangkan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Dengan menerapkan kreativitas dalam pengembangan pengetahuan agama melalui media Water Mat, anak-anak usia 3-4 tahun akan dapat mengembangkan pemahaman mereka

tentang konsep-konsep agama secara interaktif dan taktil (Arista Arianti, 2018). Ini akan membantu mereka membangun hubungan yang lebih dalam dengan ajaran agama dan mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Dalam pengembangan media Water Mat untuk meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun, penting untuk memperhatikan efektivitas pembelajaran dan karakter kedisiplinan (Zeni Fatmawati, 2019). Berikut adalah beberapa cara untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan karakter kedisiplinan melalui penggunaan media Water Mat:

1. Struktur pembelajaran yang jelas: Dalam penggunaan media Water Mat, penting untuk memiliki struktur pembelajaran yang jelas. Anak-anak perlu diberi instruksi yang jelas tentang cara menggunakan Water Mat, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan aturan yang harus diikuti. Hal ini akan membantu mereka memahami apa yang diharapkan dan memfokuskan perhatian mereka pada pembelajaran.
2. Aktivitas yang terarah: Dalam menggunakan media Water Mat, penting untuk menyediakan aktivitas yang terarah dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Misalnya, mereka dapat diminta untuk menggambar huruf-huruf atau angka-angka menggunakan jari mereka di atas permukaan Water Mat. Aktivitas ini akan membantu mereka dalam mengasah kemampuan taktil dan memperkuat kedisiplinan dalam melaksanakan tugas.
3. Penguatan positif: Dalam penggunaan media Water Mat, penting untuk memberikan penguatan positif kepada anak-anak ketika mereka memperlihatkan kedisiplinan dan kemajuan dalam pembelajaran. Misalnya, mereka dapat diberi pujian, hadiah kecil, atau poin yang dapat mereka kumpulkan sebagai bentuk penghargaan atas usaha dan kedisiplinan mereka (Ahmad, 2019). Hal ini akan memotivasi mereka untuk terus berusaha dan mengembangkan karakter kedisiplinan.
4. Pembelajaran melalui permainan: Media Water Mat dapat digunakan untuk pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan dan interaktif. Misalnya, anak-anak dapat diminta untuk bermain permainan menghubungkan titik-titik atau mencocokkan gambar-gambar yang sesuai di atas permukaan Water Mat. Pembelajaran melalui permainan akan membantu mereka tetap fokus, memperkuat

kedisiplinan dalam mengikuti aturan permainan, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

5. Pembiasaan rutin: Penggunaan media Water Mat dapat dijadikan bagian dari rutinitas harian anak-anak. Misalnya, mereka dapat diberi waktu tertentu setiap hari untuk berinteraksi dengan Water Mat sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran mereka. Dengan mengintegrasikan penggunaan Water Mat dalam rutinitas harian, anak-anak akan terbiasa dengan kedisiplinan waktu dan tugas, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Dengan mengaplikasikan struktur pembelajaran yang jelas, menyediakan aktivitas yang terarah, memberikan penguatan positif, menggabungkan pembelajaran dengan permainan, dan membangun pembiasaan rutin, penggunaan media Water Mat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu dalam pembentukan karakter kedisiplinan pada anak usia 3-4 tahun.

Dalam pengembangan media Water Mat untuk meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun dalam pembelajaran berbasis masalah dan proyek, teknologi dapat menjadi alat yang efektif (Alifah Hasna, 2019). Berikut adalah beberapa cara teknologi dapat digunakan dalam pengembangan media Water Mat:

1. Aplikasi interaktif: Teknologi dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi interaktif yang sesuai dengan penggunaan media Water Mat. Aplikasi ini dapat berisi berbagai aktivitas berbasis masalah dan proyek yang melibatkan penggunaan Water Mat. Misalnya, anak-anak dapat diminta untuk menyelesaikan teka-teki, menggambar objek tertentu, atau menciptakan pola dengan menggunakan jari mereka di atas permukaan Water Mat. Aplikasi ini akan meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran dan memberikan pengalaman interaktif yang menarik.
2. Video pembelajaran: Teknologi dapat digunakan untuk menghasilkan video pembelajaran yang menunjukkan cara menggunakan media Water Mat dalam berbagai aktivitas berbasis masalah dan proyek. Video ini dapat menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dan memberikan contoh praktis bagi anak-anak. Dengan menonton video pembelajaran, anak-anak akan dapat memahami dengan lebih baik

bagaimana menggunakan media Water Mat untuk mengembangkan kemampuan taktil dan terlibat dalam pembelajaran berbasis masalah.

3. Sumber daya digital: Teknologi dapat memberikan akses ke sumber daya digital yang relevan dengan pembelajaran berbasis masalah dan proyek. Anak-anak dapat menggunakan perangkat elektronik seperti tablet atau komputer untuk mengakses sumber daya seperti cerita, gambar, atau aktivitas tambahan yang terkait dengan materi pembelajaran. Penggunaan sumber daya digital ini akan memperkaya pengalaman pembelajaran anak-anak dan memfasilitasi eksplorasi lebih lanjut tentang topik yang sedang dipelajari.
4. Kolaborasi online: Teknologi memungkinkan kolaborasi online antara anak-anak dalam pembelajaran berbasis masalah dan proyek. Misalnya, mereka dapat menggunakan platform kolaboratif online untuk berbagi ide, melihat hasil karya satu sama lain, atau memberikan umpan balik. Dengan berkolaborasi secara daring, anak-anak akan dapat belajar dari perspektif dan kreativitas satu sama lain, serta membangun keterampilan sosial dan kolaboratif (Antun Saifuddin, 2019).
5. Penilaian berbasis teknologi: Teknologi dapat digunakan untuk mengembangkan alat penilaian berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk mengevaluasi kemajuan dan pencapaian anak-anak dalam pembelajaran berbasis masalah dan proyek dengan menggunakan media Water Mat (Wathon, 2020). Alat penilaian ini dapat mencakup pertanyaan interaktif, tugas praktis, atau tes adaptif yang memberikan umpan balik langsung kepada anak-anak dan pendidik tentang perkembangan mereka.

Dengan menggunakan teknologi dalam pengembangan media Water Mat, anak-anak usia 3-4 tahun akan dapat terlibat dalam pembelajaran berbasis masalah dan proyek dengan cara yang interaktif dan menarik (Muhamad Zuhail, 2019). Ini akan meningkatkan kemampuan taktil mereka, mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan pembelajaran di masa depan (Noto Nagoro, 2018).

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, pengembangan media Water Mat dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan taktil anak usia 3-4 tahun. Dalam

penggunaannya, penting untuk memperhatikan efektivitas pembelajaran dan karakter kedisiplinan (Wathon, 2018).

Dalam hal efektivitas pembelajaran, penggunaan media Water Mat perlu disertai dengan struktur pembelajaran yang jelas, aktivitas yang terarah, penguatan positif, pembelajaran melalui permainan, dan pembiasaan rutin. Hal ini akan membantu anak-anak tetap fokus, memahami tujuan pembelajaran, dan merasa termotivasi dalam mengembangkan kemampuan taktil mereka (Muhamad Zuhail, 2018).

Selain itu, penggunaan teknologi dalam pengembangan media Water Mat dapat memberikan berbagai manfaat tambahan. Aplikasi interaktif, video pembelajaran, sumber daya digital, kolaborasi online, dan penilaian berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran berbasis masalah dan proyek.

Dengan demikian, pengembangan media Water Mat yang memperhatikan efektivitas pembelajaran dan karakter kedisiplinan, serta memanfaatkan teknologi dengan baik, akan memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan efektif bagi anak usia 3-4 tahun. Hal ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan taktil, meningkatkan keterampilan kognitif dan sosial, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan pembelajaran di masa depan.

Daftar Pustaka

- A Wathon, L. W. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Klasifikasi Media Pembelajaran Di SMA Muhammadiyah 2 Kertosono. *Jurnal Keislaman Terateks*, 4(1), 65–80.
- Ahmad, A. W. (2019). Pembuatan Sertifikat Melalui Kombinasi Excel Dan Google. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 18–28.
- Alifah Hasna, A. W. (2018). Membangun Pembelajaran Interaktif Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 113–128.
- Alifah Hasna, A. W. (2019). Membangun Teknologi Pembelajaran Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 108–135.

- Anis Maisaroh, A. W. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 64–82.
- Anis Maisaroh, A. W. (2019). Membangun Kemandirian Siswa Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 17–47.
- Antun Saifuddin, A. W. (2019). Membangun Pembelajaran Kolaboratif Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 79–107.
- Arista Arianti, A. W. (2018). Membangun Kreatifitas Belajar Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 73–92.
- Isnatul Laili, A. W. (2021). Efisiensi Media Pembelajaran Melalui Televisi. *Sistim Informasi Manajemen*, 4(2), 45–57.
- Istiana Hasanah, A. W. (2018). Perkembangan Sosial Emosional Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 124–139.
- Lailatul Muniroh, A. W. (2019). Pengembangan Game Komunikasi Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 259–274.
- Lintang Nur Ramadani, A. W. (2018). Peran Media Pembelajaran Speaker Terhadap Minat Belajar Siswa. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 48–63.
- Lutfia Yusrilia, A. W. (2018). Pengembangan Game Perkenalan Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 140–154.
- Muhamad Zuhail, A. W. (2018). Peran Media Pembelajaran Televisi Anak Anak Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 31–47.
- Muhamad Zuhail, A. W. (2019). Membangun Pembelajaran Berbasis Masalah Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 136–160.
- Noto Nagoro, A. W. (2018). Membangun Sosial Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 9–15.
- Nur Hayati, A. W. (2018). Pengembangan Game Kerjasama Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 155–169.
- Peni Tri Nastiti, A. W. (2018). Membangun Kerjasama Belajar Melalui Kegiatan Bermain

- Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 52–72.
- Peni Tri Nastiti, A. W. (2019). Membangun Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 161–187.
- Reni Prastiwi, A. W. (2018). Membangun Bakat Siswa Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 36–51.
- Reni Prastiwi, A. W. (2019). Membangun Pembelajaran Agamis Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 48–78.
- Risma Maula, A. W. (2018). Pengembangan Game Imajinasi Anak Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 129–143.
- Siti Cholifatul, A. W. (2019). Mengembangkan Pengetahuan Kognitif Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 241–258.
- Siti Khotimah, A. W. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Klasifikasi Strategi Pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 215–240.
- Siti Maftuhah, A. W. (2018). Pengembangan Game Kelompok Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 169–183.
- Unikum Mabruroh, A. W. (2018). Meningkatkan Ketrampilan Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 184–200.
- Wathon, A. (2015). Neuroscience in Education. *Jurnal Lentera: Religious, Scientific and Technological Studies*, 13(2), 136–145.
- Wathon, A. (2016a). Education Human Excellence. *EDUCATIO : Journal Of Education*, 1(2).
- Wathon, A. (2016b). Neurosains dalam pendidikan. *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi*, 14(1), 284–294.
- Wathon, A. (2018). Peran Accurate Time Terhadap Pemahaman Waktu Ibadah. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 1–14.
- Wathon, A. (2019a). Meningkatkan Nalar Siswa Dengan Pembelajaran Animasi. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 1–17.
- Wathon, A. (2019b). Meningkatkan Tingkat Hapalan Melalui Pembelajaran Audio. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 1–16.

- Wathon, A. (2020). Efektifitas Penilaian Dengan Computer Based Test. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(1), 1–19.
- Wathon, A. (2021). Metode Tajdid dalam Pengembangan Nalar Siswa di TPQ At Taqwa Banaran Kertosono. *Sistim Informasi Manajemen*, 4(1), 1–19.
- Zeni Fatmawati, A. W. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Klasifikasi Media Pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 188–214.
- Zulfa Nur Aini, A. W. (2018). Membangun Pembelajaran Efisien Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 93–112.