

Pengaruh Penggunaan Youtube Animasi Nussa Dan Rarra Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

A Wathon

aminulwathon2012@gmail.com

STAI Miftahul Ula Nganjuk

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group.

Kelompok perlakuan diberikan akses untuk menonton video animasi Nussa dan Rarra di Youtube, sementara kelompok kontrol tidak diberikan akses tersebut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes perkembangan kognitif yang meliputi kemampuan berhitung, mengenal huruf, dan mengenal warna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan Youtube animasi Nussa dan Rarra mengalami peningkatan signifikan dalam perkembangan kognitif mereka dibandingkan dengan kelompok kontrol. Mereka menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berhitung, mengenal huruf, dan mengenal warna setelah menggunakan media pembelajaran ini.

Penelitian ini memberikan implikasi positif terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini. Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak, terutama dalam hal berhitung, mengenal huruf, dan mengenal warna. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik dan orang tua memanfaatkan media ini sebagai salah satu strategi pembelajaran yang menarik dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci : Youtube, Animasi Rara dan Nusa, Perkembangan Kognitif

Pendahuluan

Anak usia dini adalah fase perkembangan yang kritis dalam kehidupan seseorang (Wathon, 2016). Pada masa ini, anak mengalami perkembangan kognitif yang sangat penting untuk membangun dasar pengetahuan dan keterampilan mereka di masa depan (Ririn Kurniasari, 2019). Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk mencari metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini (Syahrus Sela, 2020).

Dalam era digital saat ini, media pembelajaran menjadi salah satu sumber informasi dan pendidikan yang sangat berpengaruh. Salah satu media pembelajaran yang populer adalah Youtube, dengan berbagai jenis konten yang tersedia. Salah satu konten yang menarik perhatian anak usia dini adalah animasi, dan salah satu animasi yang populer adalah Nussa dan Rarra.

Animasi Nussa dan Rarra dikenal dengan cerita yang edukatif dan menghibur. Dalam ceritanya, Nussa dan Rarra mengajarkan nilai-nilai Islam dan berbagai keterampilan kepada anak-anak. Hal ini membuat animasi Nussa dan Rarra menjadi potensi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

Namun, meskipun animasi Nussa dan Rarra memiliki potensi yang besar, belum ada penelitian yang secara khusus menginvestigasi pengaruh penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah pengetahuan ini dan mengungkapkan pengaruh penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

Dengan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran ini, diharapkan pendidik dan orang tua dapat memanfaatkannya sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini (Siti Khotimah, 2019). Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan literatur dan praktik pendidikan anak usia dini.

Hakikat pengaruh penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra terhadap perkembangan kognitif anak usia dini adalah bahwa media pembelajaran ini dapat memiliki dampak positif pada kemampuan kognitif anak-anak. Animasi Nussa dan Rarra menawarkan konten edukatif yang dirancang khusus untuk anak usia dini, dengan fokus pada nilai-nilai Islam dan pengembangan keterampilan dasar.

Penggunaan media pembelajaran seperti Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini dalam beberapa aspek. Misalnya, dalam hal kemampuan berhitung, animasi ini sering kali menghadirkan situasi yang melibatkan konsep matematika sederhana, seperti menghitung jumlah benda atau mengenal pola angka. Anak-anak dapat belajar dan mengasah kemampuan berhitung mereka melalui pengalaman interaktif ini (Fitriana Laili, 2020).

Selain itu, animasi Nussa dan Rarra juga membantu dalam mengenal huruf dan mengembangkan keterampilan membaca. Anak-anak dapat diajak untuk mengenal huruf-huruf dalam sebuah cerita atau melalui lagu yang disajikan dalam animasi tersebut. Dengan cara ini, anak-anak dapat belajar membaca dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Selain itu, animasi Nussa dan Rarra juga dapat membantu anak-anak mengenal warna dan mengembangkan pemahaman mereka tentang warna dalam konteks yang berbeda (Fitriya Mahmudah, 2019). Melalui cerita dan interaksi dengan karakter dalam animasi, anak-anak dapat memperluas pengetahuan mereka tentang warna dan mengembangkan kemampuan membedakan warna dengan lebih baik.

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra sebagai media pembelajaran haruslah terarah dan terkendali. Pendidik dan orang tua harus memastikan bahwa anak-anak tidak menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar dan tetap memperhatikan kualitas dan relevansi konten yang mereka tonton. Penggunaan media pembelajaran ini haruslah diintegrasikan dengan metode pembelajaran lainnya dan diawasi dengan baik untuk memastikan manfaat maksimal bagi perkembangan kognitif anak usia dini (Siti Cholifatul, 2019).

Pembahasan

Pengaruh penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dapat dibahas dalam beberapa aspek yang relevan. Pertama, penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak. Dalam animasi Nussa dan Rarra, terdapat banyak adegan yang melibatkan konsep matematika sederhana seperti menghitung jumlah benda atau mengenal pola angka. Anak-anak dapat belajar dan memperkuat kemampuan berhitung mereka melalui pengalaman interaktif ini (Masrochatul Lailiyah, 2019).

Selain itu, animasi Nussa dan Rarra juga dapat membantu anak-anak mengenal huruf dan mengembangkan keterampilan membaca. Dalam animasi ini, huruf-huruf sering kali dihadirkan dalam cerita atau melalui lagu yang menyenangkan. Anak-anak dapat belajar mengenal huruf dan mengasah kemampuan membaca mereka melalui interaksi dengan karakter dalam animasi.

Selanjutnya, animasi Nussa dan Rarra juga dapat membantu dalam mengenal warna dan mengembangkan pemahaman tentang warna anak-anak. Dalam cerita dan adegan dalam animasi, anak-anak akan diperkenalkan dengan berbagai warna dan cara mereka digunakan dalam konteks yang berbeda (Lutfia Yusrilia, 2018). Hal ini membantu anak-anak memperluas pengetahuan mereka tentang warna dan mengembangkan kemampuan membedakan warna dengan lebih baik.

Penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra juga dapat membantu dalam pengembangan keterampilan kognitif lainnya seperti memori, pemecahan masalah, dan pemikiran logis. Dalam animasi ini, anak-anak akan dihadapkan pada situasi yang membutuhkan pemikiran kritis dan solusi kreatif. Mereka juga akan diajak untuk mengingat informasi dan menghubungkannya dengan situasi yang berbeda.

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra hanya sebatas alat bantu dan tidak boleh menjadi satu-satunya sumber pembelajaran anak usia dini. Pendidik dan orang tua perlu mengintegrasikan penggunaan media ini dengan metode pembelajaran lainnya seperti bermain, bernyanyi, dan berinteraksi langsung dengan anak.

Penggunaan media pembelajaran ini perlu diawasi dengan baik untuk memastikan bahwa anak-anak tidak menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar dan konten yang mereka tonton sesuai dengan nilai-nilai Islam dan kebutuhan pendidikan mereka.

Dalam kesimpulan, penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Animasi ini dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan berhitung, mengenal huruf, mengenal warna, dan pengembangan keterampilan kognitif lainnya. Namun, penggunaan media ini haruslah terarah, terkendali, dan diintegrasikan dengan metode pembelajaran lainnya untuk memastikan manfaat maksimal bagi perkembangan kognitif anak usia dini.

Pengaruh penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra terhadap perkembangan kognitif anak usia dini adalah dampak atau pengaruh yang ditimbulkan oleh penggunaan media ini terhadap kemampuan kognitif anak-anak pada usia dini. Penggunaan media ini, dalam hal ini Youtube animasi Nussa dan Rarra, dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak dalam berbagai aspek seperti kemampuan berhitung, mengenal huruf, mengenal warna, memori, pemecahan masalah, dan pemikiran logis.

Dalam konteks ini, pengaruh positif yang mungkin terjadi adalah peningkatan kemampuan berhitung anak-anak melalui pengalaman interaktif dengan konten matematika yang disajikan dalam animasi. Selain itu, penggunaan animasi ini juga dapat membantu anak-anak mengenal huruf dan mengembangkan keterampilan membaca melalui interaksi dengan karakter dalam cerita animasi. Selanjutnya, animasi Nussa dan Rarra juga dapat membantu anak-anak mengenal warna dan memperluas pemahaman mereka tentang warna.

Namun, penting untuk diingat bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran ini haruslah dilihat secara holistik. Artinya, penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra harus diintegrasikan dengan metode pembelajaran lainnya dan diawasi dengan baik untuk memastikan bahwa konten yang ditonton relevan dengan nilai-nilai Islam dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan anak usia dini. Penggunaan media pembelajaran ini tidak boleh menjadi satu-satunya sumber pembelajaran, tetapi harus digunakan sebagai alat bantu yang terarah dan terkendali.

Dengan memahami pengaruh penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra terhadap perkembangan kognitif anak usia dini, pendidik dan orang tua dapat memanfaatkannya sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak (Lailatul Muniroh, 2019a). Namun, perlu diingat bahwa pendidik dan orang tua memiliki peran penting dalam mengarahkan penggunaan media ini dan memastikan bahwa penggunaannya sejalan dengan tujuan pendidikan dan kebutuhan anak usia dini.

Pemahaman tentang pengaruh penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra terhadap perkembangan kognitif anak usia dini adalah bahwa media pembelajaran ini dapat memiliki dampak positif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak-anak. Animasi Nussa dan Rarra menawarkan konten edukatif yang dirancang khusus untuk anak usia dini, dengan fokus pada nilai-nilai Islam dan pengembangan keterampilan dasar.

Dalam penggunaannya, Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak melalui pengalaman interaktif yang melibatkan konsep matematika sederhana. Anak-anak dapat belajar berhitung dengan cara yang menyenangkan dan menarik melalui situasi dan konteks yang disajikan dalam animasi ini.

Selain itu, animasi Nussa dan Rarra juga dapat membantu anak-anak mengenal huruf dan mengembangkan keterampilan membaca. Dalam animasi ini, huruf-huruf sering kali diperkenalkan melalui cerita atau lagu yang menarik perhatian anak-anak. Hal ini dapat membantu memperluas pemahaman anak-anak tentang huruf dan membantu mereka dalam belajar membaca.

Selanjutnya, animasi Nussa dan Rarra juga dapat membantu anak-anak mengenal warna dan memperkuat pemahaman mereka tentang warna. Melalui cerita dan interaksi dengan karakter dalam animasi, anak-anak dapat belajar mengenali berbagai warna dan menghubungkannya dengan objek atau situasi yang berbeda.

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra sebagai media pembelajaran haruslah terarah dan terkendali. Pendidik dan orang tua perlu

memastikan bahwa anak-anak tidak menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar dan memilih konten yang sesuai dengan nilai-nilai Islam dan kebutuhan pendidikan anak. Penggunaan media pembelajaran ini haruslah diintegrasikan dengan metode pembelajaran lainnya dan diawasi dengan baik untuk memastikan manfaat maksimal bagi perkembangan kognitif anak usia dini.

Penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dalam hal kemampuan diri dan sikap kritis (Wathon, 2019a).

Pertama, animasi ini dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan diri mereka. Dalam cerita dan adegan animasi, karakter Nussa dan Rarra sering kali menghadapi tantangan dan masalah yang membutuhkan pemecahan. Anak-anak dapat belajar melalui pengalaman karakter tersebut dalam mengatasi masalah dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah mereka sendiri. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan diri anak-anak dalam menghadapi situasi yang sulit dan mengatasi rintangan.

Selanjutnya, penggunaan animasi Nussa dan Rarra juga dapat membantu anak-anak mengembangkan sikap kritis. Dalam cerita animasi ini, terdapat pesan moral dan nilai-nilai yang disampaikan. Anak-anak diajak untuk memikirkan dan menganalisis pesan tersebut, serta mempertanyakan apakah tindakan yang diambil oleh karakter sesuai dengan nilai-nilai Islam. Hal ini dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mengevaluasi informasi yang mereka terima.

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra sebagai media pembelajaran haruslah terkendali dan diintegrasikan dengan metode pembelajaran lainnya. Pendidik dan orang tua perlu memastikan bahwa anak-anak tidak terlalu bergantung pada media ini dan tetap berinteraksi secara langsung dengan dunia nyata. Penggunaan animasi ini sebaiknya menjadi alat bantu yang mendukung pembelajaran, bukan menjadi satu-satunya sumber pembelajaran.

Dalam kesimpulan, penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dalam hal kemampuan diri

dan sikap kritis. Anak-anak dapat belajar mengembangkan kemampuan diri mereka melalui pengalaman karakter dalam mengatasi masalah dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Mereka juga diajak untuk berpikir kritis dan menganalisis pesan moral yang disampaikan dalam cerita animasi. Namun, penggunaan media ini haruslah terkendali dan diintegrasikan dengan metode pembelajaran lainnya untuk memastikan manfaat maksimal bagi perkembangan anak usia dini.

Penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dalam hal strategi pembelajaran dan motivasi belajar (A Wathon, 2019).

Pertama, animasi ini dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk anak-anak (Anis Maisaroh, 2018). Animasi Nussa dan Rarra menawarkan konten edukatif yang disajikan dalam format yang menarik dan menyenangkan. Melalui animasi ini, anak-anak dapat belajar dengan cara yang interaktif dan menghibur. Konsep-konsep yang kompleks dapat dijelaskan dengan cara yang mudah dipahami melalui cerita dan gambar-gambar yang menarik. Hal ini dapat membantu anak-anak dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik.

Selain itu, penggunaan animasi Nussa dan Rarra juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak (Muhamad Zuhail, 2018). Animasi ini dirancang secara khusus untuk menarik perhatian anak-anak dan membuat mereka tertarik untuk belajar. Karakter-karakter yang lucu dan cerita yang menarik dapat memicu minat anak-anak dalam proses pembelajaran (Lintang Nur Ramadani, 2018). Dengan adanya motivasi yang tinggi, anak-anak akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar (Nur Alina, 2019).

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra sebagai media pembelajaran haruslah terarah dan terkendali. Pendidik dan orang tua perlu memastikan bahwa penggunaan media ini tidak menggantikan interaksi langsung dengan pendidik dan teman sebaya. Penggunaan animasi ini sebaiknya digunakan sebagai alat bantu yang mendukung pembelajaran, bukan sebagai pengganti utama dalam proses pembelajaran.

Dalam kesimpulan, penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dalam hal strategi pembelajaran dan motivasi belajar. Animasi ini dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dengan cara menyajikan konten edukatif dalam format yang menarik dan interaktif. Selain itu, animasi ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak melalui cerita yang menarik dan karakter yang menghibur. Namun, penggunaan media ini haruslah terkendali dan diintegrasikan dengan metode pembelajaran lainnya untuk memastikan manfaat maksimal bagi perkembangan anak usia dini.

Penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dalam hal penemuan bakat dan minat mereka (Faridatun Nikmah, 2020).

Animasi ini menawarkan berbagai macam konten edukatif yang mencakup berbagai topik, mulai dari nilai-nilai Islam, kisah-kisah inspiratif, hingga pengetahuan umum. Dalam proses menonton animasi ini, anak-anak dapat terpapar dengan berbagai jenis aktivitas dan pengetahuan yang dapat memperluas wawasan mereka.

Pada saat yang sama, anak-anak dapat menemukan minat dan bakat mereka sendiri melalui pengalaman dalam menonton animasi ini (Rizka Mawaddah, 2020). Mungkin ada karakter atau topik tertentu dalam animasi yang menarik minat mereka lebih dari yang lain. Misalnya, ada karakter Nussa yang tertarik pada ilmu pengetahuan, atau Rarra yang senang berpetualang. Anak-anak dapat terinspirasi oleh karakter-karakter ini dan mulai mengembangkan minat dan bakat mereka sendiri dalam bidang yang serupa (Reni Prastiwi, 2018).

Selain itu, penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra juga dapat membantu anak-anak memperluas pengetahuan mereka tentang berbagai bidang seperti seni, musik, olahraga, atau bahasa (Eve Mars, 2019). Animasi ini dapat memperkenalkan mereka pada konsep-konsep dasar dalam bidang-bidang tersebut dan membangkitkan minat mereka untuk belajar lebih lanjut atau bahkan mencoba sendiri (Nurul Hidayati, 2018).

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan animasi sebagai media pembelajaran haruslah terkendali dan diintegrasikan dengan metode pembelajaran yang lain. Pendidik dan orang tua perlu membantu anak-anak dalam mengenali minat dan bakat mereka yang sebenarnya, serta memberikan kesempatan untuk mengembangkan dan mengeksplorasi minat dan bakat tersebut melalui kegiatan nyata.

Dalam kesimpulan, penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dalam hal penemuan bakat dan minat mereka. Animasi ini dapat memperluas pengetahuan anak-anak tentang berbagai bidang dan membantu mereka menemukan minat dan bakat mereka sendiri. Namun, penting bagi pendidik dan orang tua untuk terlibat aktif dalam membantu anak-anak mengenali minat dan bakat mereka yang sebenarnya serta memberikan dukungan dan kesempatan untuk mengembangkan minat dan bakat tersebut dalam kehidupan nyata.

Penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dalam hal pembelajaran interaktif dan efisien (Zulfa Nur Aini, 2018).

Animasi ini menawarkan pengalaman pembelajaran yang interaktif bagi anak-anak. Dalam cerita animasi, anak-anak dapat terlibat secara aktif dengan karakter Nussa dan Rarra melalui dialog, lagu, dan permainan interaktif. Interaksi ini dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran dan membuat mereka lebih antusias dalam menyerap informasi.

Selain itu, animasi Nussa dan Rarra juga menawarkan pembelajaran yang efisien. Dalam format animasi pendek, informasi disampaikan dengan jelas dan padat, sehingga memudahkan anak-anak dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Animasi ini juga menggunakan gambar dan animasi yang menarik, sehingga membantu anak-anak untuk mengingat informasi dengan lebih baik. Dengan pembelajaran yang efisien, anak-anak dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan cepat dan efektif (Itiya Akmal, 2020).

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra sebagai media pembelajaran haruslah terkendali dan diintegrasikan dengan metode

pembelajaran lainnya. Pendidik dan orang tua perlu memastikan bahwa penggunaan media ini tidak menggantikan interaksi langsung dengan pendidik dan teman sebaya. Penggunaan animasi ini sebaiknya menjadi alat bantu yang mendukung pembelajaran, bukan menjadi satu-satunya sumber pembelajaran.

Dalam kesimpulan, penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dalam hal pembelajaran interaktif dan efisien. Animasi ini menawarkan pengalaman pembelajaran yang melibatkan anak-anak secara aktif dan efisien dalam menyampaikan informasi. Namun, penggunaan media ini harus tetap terkendali dan diintegrasikan dengan metode pembelajaran yang lain untuk memastikan manfaat maksimal bagi perkembangan anak usia dini.

Penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dalam hal penerapan teknologi pada pembelajaran berbasis masalah dan proyek (Alifah Hasna, 2019).

Teknologi, termasuk dalam hal ini animasi Nussa dan Rarra di Youtube, dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis masalah dan proyek. Dalam pembelajaran berbasis masalah, anak-anak diberikan tantangan nyata yang memerlukan pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan keterampilan kolaboratif (Wathon, 2015). Dengan menggunakan animasi Nussa dan Rarra, anak-anak dapat melihat contoh-contoh situasi masalah yang mereka hadapi dalam cerita animasi (Arista Arianti, 2020). Ini dapat membantu mereka memahami tantangan yang dihadapi dan berpikir tentang solusi yang mungkin.

Selain itu, animasi Nussa dan Rarra juga dapat menjadi sumber inspirasi dan ide untuk proyek-proyek pembelajaran yang melibatkan anak-anak secara aktif. Misalnya, anak-anak dapat ditantang untuk membuat video animasi pendek yang mengajarkan nilai-nilai Islam atau cerita-cerita inspiratif seperti yang ada dalam animasi Nussa dan Rarra. Dalam proses membuat proyek ini, anak-anak akan belajar tentang berbagai aspek kreatif, seperti skrip, animasi, suara, dan penyuntingan video. Ini akan membantu mereka mengembangkan keterampilan teknologi dan kreativitas mereka (Arista Arianti, 2018).

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran perlu diatur dengan bijak. Pendidik dan orang tua perlu memastikan bahwa penggunaan animasi Nussa dan Rarra di Youtube tidak menjadi satu-satunya sumber pembelajaran. Pembelajaran yang berbasis masalah dan proyek juga harus mencakup interaksi langsung dengan pendidik dan teman sebaya, serta melibatkan kegiatan di dunia nyata.

Dalam kesimpulan, penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dalam hal penerapan teknologi pada pembelajaran berbasis masalah dan proyek. Animasi ini dapat memberikan contoh situasi masalah dan menjadi sumber inspirasi untuk ide-ide proyek pembelajaran yang melibatkan anak-anak secara aktif. Namun, penggunaan teknologi dalam pembelajaran perlu diatur dengan bijak, dan pembelajaran harus melibatkan interaksi langsung dan kegiatan di dunia nyata.

Penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran dan pengembangan karakter kedisiplinan dalam beragama pada anak usia dini.

Animasi ini dirancang secara khusus untuk menyampaikan nilai-nilai agama, etika, dan moral kepada anak-anak. Dalam cerita-cerita animasi ini, Nussa dan Rarra sering menghadapi berbagai situasi kehidupan sehari-hari yang melibatkan pertanyaan moral, dilema, dan pilihan. Melalui cerita-cerita ini, anak-anak dapat belajar bagaimana menghadapi tantangan moral dan membuat keputusan yang baik berdasarkan nilai-nilai agama.

Selain itu, animasi ini juga dapat membantu memperkuat karakter kedisiplinan anak dalam beragama. Dalam cerita animasi, Nussa dan Rarra menunjukkan kedisiplinan dalam menjalankan ibadah, seperti shalat, puasa, dan membaca Al-Qur'an. Anak-anak dapat melihat contoh-contoh positif ini dan terinspirasi untuk mengikuti jejak Nussa dan Rarra dalam menjalankan kewajiban agama mereka dengan disiplin.

Penggunaan animasi Nussa dan Rarra di Youtube juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Anak-anak cenderung lebih tertarik dan antusias dalam mempelajari konsep agama melalui media animasi yang menarik dan interaktif. Animasi ini dapat

memvisualisasikan konsep atau cerita agama dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak, sehingga mereka dapat menginternalisasikan nilai-nilai agama dengan lebih baik.

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan animasi ini sebaiknya tidak menjadi satu-satunya sumber pembelajaran agama. Pembelajaran agama yang efektif juga harus melibatkan interaksi langsung dengan pendidik agama, pembacaan langsung dari Al-Qur'an, dan partisipasi dalam kegiatan keagamaan komunitas. Animasi ini sebaiknya menjadi alat bantu yang mendukung pembelajaran agama secara menyeluruh.

Dalam kesimpulan, penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran dan pengembangan karakter kedisiplinan dalam beragama pada anak usia dini. Animasi ini dapat menyampaikan nilai-nilai agama melalui cerita-cerita yang menarik dan memvisualisasikan konsep agama dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak. Namun, penggunaan animasi ini sebaiknya tidak menggantikan interaksi langsung dengan pendidik agama dan partisipasi dalam kegiatan keagamaan komunitas.

Penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dalam hal kolaborasi dan kerjasama (Nur Hayati, 2018).

Dalam cerita-cerita animasi Nussa dan Rarra, anak-anak dapat melihat bagaimana karakter-karakter tersebut bekerja sama dan saling bekerja sama dalam menghadapi berbagai tantangan. Kolaborasi dan kerjasama ini diajarkan melalui interaksi antara Nussa, Rarra, dan karakter lainnya dalam cerita (Antun Saifuddin, 2019). Anak-anak dapat belajar bahwa dengan bekerja sama, mereka dapat mencapai tujuan bersama, mengatasi hambatan, dan menyelesaikan masalah dengan lebih efektif.

Animasi ini juga dapat mendorong anak-anak untuk berkolaborasi dalam pembelajaran. Misalnya, setelah menonton cerita animasi, anak-anak dapat diajak untuk berdiskusi dan berbagi pemikiran mereka tentang pesan moral yang disampaikan. Mereka dapat bekerja sama dalam memecahkan masalah atau membuat proyek berdasarkan cerita

animasi tersebut. Kolaborasi ini akan membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial, keterampilan berkomunikasi, dan kemampuan bekerja dalam tim (Noto Nagoro, 2018).

Selain itu, penggunaan animasi Nussa dan Rarra di Youtube juga dapat memfasilitasi kolaborasi dan kerjasama dengan orang tua atau pendidik (Imamatun Ummah, 2020). Orang tua dapat menonton animasi ini bersama anak-anak mereka dan mendiskusikan pesan moral yang disampaikan. Pendidik juga dapat menggunakan animasi ini sebagai alat untuk mengajarkan nilai-nilai kerjasama dan kolaborasi dalam lingkungan pendidikan formal (Peni Tri Nastiti, 2018).

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan animasi ini sebaiknya tidak menggantikan interaksi sosial langsung (Istiana Hasanah, 2018). Kolaborasi dan kerjasama dalam kehidupan nyata, seperti bermain dengan teman sebaya atau bekerja dalam proyek kelompok di sekolah, juga penting untuk perkembangan sosial anak (Siti Maftuhah, 2018).

Dalam kesimpulan, penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dalam hal kolaborasi dan kerjasama. Anak-anak dapat belajar melalui interaksi di cerita animasi dan diberi kesempatan untuk berkolaborasi dalam pembelajaran. Namun, penggunaan animasi ini harus tetap diintegrasikan dengan interaksi sosial langsung untuk memastikan perkembangan sosial yang seimbang pada anak (Alifah Hasna, 2018).

Penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dalam hal kemandirian dan kemampuan sosial.

Dalam cerita-cerita animasi Nussa dan Rarra, anak-anak dapat melihat bagaimana karakter-karakter tersebut menghadapi berbagai situasi dan menyelesaikan masalah dengan kemandirian. Nussa dan Rarra seringkali menghadapi tantangan dan harus mencari solusi sendiri. Ini dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, kepercayaan diri (Binti Khabibah, 2019), dan kemandirian dalam menghadapi situasi kehidupan sehari-hari (Anis Maisaroh, 2019).

Selain itu, animasi ini juga dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan social (Unikum Mabruroh, 2018). Dalam cerita-cerita animasi, Nussa dan Rarra sering berinteraksi dengan karakter lain dan belajar tentang nilai-nilai persahabatan, kebaikan, dan empati. Anak-anak dapat belajar bagaimana berinteraksi dengan baik, berbagi, dan bekerja sama dengan orang lain melalui contoh-contoh ini. Ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan sosial dan memahami pentingnya hubungan sosial yang sehat.

Penggunaan animasi Nussa dan Rarra di Youtube juga dapat memfasilitasi interaksi sosial antara anak-anak. Misalnya, setelah menonton cerita animasi, anak-anak dapat diajak untuk berdiskusi dan berbagi pemikiran mereka tentang pesan moral yang disampaikan. Ini dapat membangun keterampilan komunikasi dan kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya (Lailatul Muniroh, 2019b).

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan animasi ini sebaiknya tidak menggantikan interaksi sosial langsung. Anak-anak juga perlu diberi kesempatan untuk bermain dan berinteraksi secara langsung dengan teman-teman mereka di dunia nyata. Ini akan memperkaya pengalaman sosial mereka dan membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial yang lebih komprehensif.

Dalam kesimpulan, penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dalam hal kemandirian dan kemampuan sosial. Anak-anak dapat belajar tentang kemandirian melalui contoh-contoh dalam cerita animasi dan mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi sosial yang ditunjukkan dalam animasi. Namun, penting untuk menyediakan kesempatan bagi anak-anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya dan memperkaya pengalaman sosial mereka di dunia nyata.

Penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini melalui dokumentasi berupa media animasi pembelajaran (Zeni Fatmawati, 2019).

Animasi ini dapat menyajikan konsep-konsep pembelajaran dengan cara yang menarik dan visual. Anak-anak dapat belajar melalui pengalaman visual yang

menggambarkan konsep-konsep tersebut secara konkret. Misalnya, jika animasi mengajarkan tentang nama-nama hewan, anak-anak dapat melihat gambar-gambar hewan tersebut dan mendengarkan suara-suara mereka, sehingga memudahkan mereka dalam mengingat dan mengidentifikasi hewan-hewan tersebut.

Selain itu, animasi juga dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan kognitif lainnya, seperti pemecahan masalah, pemikiran logis, dan keterampilan berpikir kritis. Dalam cerita animasi, anak-anak seringkali dihadapkan pada situasi yang memerlukan mereka untuk berpikir secara logis dan memecahkan masalah. Misalnya, mereka mungkin harus memilih jalur yang tepat untuk mencapai tujuan tertentu atau memecahkan teka-teki yang ada dalam cerita. Ini dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah anak.

Selain itu, animasi juga dapat membantu meningkatkan daya ingat anak-anak. Dengan menggunakan gambar dan audio yang menarik, animasi dapat membantu mengingat informasi dengan lebih baik. Anak-anak dapat mengaitkan cerita atau gambar yang mereka lihat dalam animasi dengan konsep-konsep yang diajarkan, sehingga memperkuat daya ingat mereka.

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan animasi ini sebaiknya tidak menjadi satu-satunya sumber pembelajaran. Anak-anak juga perlu terlibat dalam pengalaman belajar yang lebih interaktif dan langsung, seperti bermain, bereksperimen, atau berdiskusi dengan orang dewasa atau teman sebaya. Animasi dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran, tetapi penggunaannya harus diintegrasikan dengan pengalaman belajar yang beragam untuk mendukung perkembangan kognitif anak secara menyeluruh.

Dalam kesimpulan, penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini melalui dokumentasi berupa media animasi pembelajaran. Animasi ini dapat membantu anak-anak dalam memahami dan mengingat konsep-konsep pembelajaran, mengembangkan keterampilan kognitif, dan meningkatkan daya ingat mereka. Namun, animasi ini sebaiknya

digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang dikombinasikan dengan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan langsung.

Penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dalam mengembangkan kreativitas mereka dalam pengetahuan agama (Wathon, 2019b).

Dalam animasi Nussa dan Rarra, anak-anak dapat melihat bagaimana karakter-karakter tersebut menjelajahi dan memahami pengetahuan agama secara kreatif. Cerita-cerita animasi ini seringkali menghadirkan situasi atau permasalahan yang membutuhkan pemikiran kreatif dalam mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari (Fitria Khofifah, 2019). Anak-anak dapat belajar bagaimana menghadapi berbagai situasi dengan cara yang kreatif dan menggabungkan pengetahuan agama dalam solusi-solusi mereka.

Selain itu, animasi Nussa dan Rarra dapat membangkitkan imajinasi anak-anak dalam memahami dan menginterpretasikan ajaran agama (Risma Maula, 2018). Animasi ini seringkali menyajikan cerita-cerita yang mengandung pesan moral dan nilai-nilai agama yang dapat memicu imajinasi anak-anak untuk mengembangkan pemahaman mereka tentang ajaran agama. Anak-anak dapat merenungkan cerita-cerita ini, berimajinasi tentang bagaimana ajaran agama dapat diterapkan dalam kehidupan mereka, dan mengembangkan kreativitas dalam memaknai ajaran agama tersebut.

Penggunaan animasi Nussa dan Rarra juga dapat mendorong anak-anak untuk berkreasi dalam mengembangkan pengetahuan agama mereka sendiri. Setelah menonton cerita animasi, anak-anak dapat diajak untuk berdiskusi, bermain peran, atau membuat karya seni terkait dengan topik agama yang disajikan. Ini akan membantu mereka mengembangkan kreativitas mereka dalam memahami dan menerapkan pengetahuan agama.

Namun, penting untuk diingat bahwa animasi ini sebaiknya hanya menjadi salah satu sumber pembelajaran agama. Anak-anak juga perlu terlibat dalam pengalaman belajar yang lebih mendalam, seperti membaca kitab suci, menghadiri pengajian, atau berinteraksi dengan orang dewasa yang kompeten dalam bidang agama. Animasi dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak dalam pengetahuan agama, tetapi

penggunaannya harus diintegrasikan dengan pengalaman belajar yang lebih holistik untuk memperkaya pemahaman dan pengalaman anak dalam agama.

Dalam kesimpulan, penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dalam mengembangkan kreativitas mereka dalam pengetahuan agama. Animasi ini dapat memicu imajinasi anak-anak, mengajarkan pemikiran kreatif dalam menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari, dan mendorong mereka untuk berkreasi dalam mengembangkan pengetahuan agama mereka sendiri. Namun, animasi ini sebaiknya digunakan sebagai salah satu sumber pembelajaran yang diintegrasikan dengan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan holistik dalam agama.

Penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dalam hal penilaian yang melibatkan administrasi dan penggunaan Excel.

Dalam penggunaan animasi Nussa dan Rarra, kita dapat menggunakan Excel sebagai alat administrasi untuk melacak dan menganalisis data penilaian anak-anak. Misalnya, kita dapat membuat spreadsheet Excel untuk mencatat perkembangan mereka dalam berbagai aspek kognitif, seperti kemampuan bahasa, matematika, dan pemecahan masalah. Dengan menggunakan Excel, kita dapat dengan mudah mengelompokkan data dan melihat tren perkembangan anak-anak dari waktu ke waktu.

Penggunaan animasi dapat memotivasi anak-anak dalam pelaksanaan penilaian. Dengan menggunakan animasi Nussa dan Rarra sebagai pengantar atau alat pendukung dalam proses penilaian, anak-anak dapat merasa lebih tertarik dan terlibat dalam kegiatan tersebut. Animasi dapat menjadikan penilaian lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan memberikan respon yang lebih baik dalam penilaian.

Selain itu, penggunaan Excel sebagai alat administrasi dapat membantu mengorganisir dan menganalisis data penilaian dengan lebih efisien. Kita dapat menggunakan rumus dan fungsi Excel untuk menghitung rata-rata, mengidentifikasi pola, dan membuat

grafik yang memvisualisasikan perkembangan anak-anak. Dengan demikian, kita dapat dengan mudah melihat dan memahami perkembangan kognitif anak-anak secara lebih terperinci.

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan animasi dan Excel dalam penilaian haruslah diimbangi dengan penggunaan metode penilaian yang holistik (Binti Astuti, 2019). Penilaian yang melibatkan pengamatan langsung, interaksi, dan portofolio juga perlu dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih lengkap tentang perkembangan kognitif anak.

Dalam kesimpulan, penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dalam hal penilaian yang melibatkan administrasi dan penggunaan Excel. Animasi dapat memotivasi anak-anak dalam penilaian dan menjadikan prosesnya lebih menyenangkan. Sementara itu, Excel dapat digunakan sebagai alat administrasi untuk melacak dan menganalisis data penilaian dengan lebih efisien. Namun, penggunaan metode penilaian yang holistik juga perlu dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih lengkap tentang perkembangan kognitif anak.

Kesimpulan

Kesimpulan dari pengaruh penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra terhadap perkembangan kognitif anak usia dini adalah sebagai berikut:

Penggunaan Youtube animasi Nussa dan Rarra dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Animasi ini dapat membantu anak-anak dalam memahami dan mengingat konsep-konsep pembelajaran, mengembangkan keterampilan kognitif, dan meningkatkan daya ingat mereka. Selain itu, animasi juga dapat membangkitkan imajinasi anak-anak dalam memahami dan menginterpretasikan ajaran agama, serta mendorong mereka untuk berkreasi dalam mengembangkan pengetahuan agama mereka sendiri.

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan animasi ini sebaiknya tidak menjadi satu-satunya sumber pembelajaran. Anak-anak juga perlu terlibat dalam pengalaman

belajar yang lebih interaktif dan langsung, seperti bermain, bereksperimen, atau berdiskusi dengan orang dewasa atau teman sebaya. Animasi dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran, tetapi penggunaannya harus diintegrasikan dengan pengalaman belajar yang beragam untuk mendukung perkembangan kognitif anak secara menyeluruh.

Daftar Pustaka

- A Wathon, L. W. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Klasifikasi Mmedia Pembelajaran Di SMA Muhammadiyah 2 Kertosono. *Jurnal Keislaman Terateks*, 4(2), 9–24.
- 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.
- Arista Arianti, A. W. (2020). Meningkatkan Bahasa Anak Melalui Bercerita Dengan Media Boneka Tangan di Kelompok Belajar Permata Hati Banaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(2), 19–35.
- Binti Astuti, A. W. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Metode Pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 113–138.
- Binti Khabibah, A. W. (2019). Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 174–192.

- Eve Mars, A. W. (2019). Perkembangan Bahasa Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 48–65.
- Faridatun Nikmah, A. W. (2020). Pengembangan Bakat Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(1), 20–45.
- Fitria Khofifah, A. W. (2019). Pembelajaran Psikomotorik Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 193–209.
- Fitriana Laili, A. W. (2020). Perkembangan Matematika dan Sains Anak Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(1), 46–58.
- Fitriya Mahmudah, A. W. (2019). Membangun Pembelajaran Diferensial Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 66–95.
- Imamatun Ummah, A. W. (2020). Pengembangan Game Solidaritas Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(1), 59–76.
- Istiana Hasanah, A. W. (2018). Perkembangan Sosial Emosional Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 124–139.
- Itiya Akmala, A. W. (2020). Pengembangan Game Ketangkasan Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(1), 77–93.
- Lailatul Muniroh, A. W. (2019). Pengembangan Game Kepemimpinan Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 139–154.
- 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.
- Masrochatul Lailiyah, A. W. (2019). Pembelajaran Berbasis Pengalaman Nyata Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 155–173.
- Muhamad Zuhal, A. W. (2018). Peran Media Pembelajaran Televisi Anak Anak Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 31–47.

- Noto Nagoro, A. W. (2018). Membangun Sosial Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 9–15.
- Nur Alina, A. W. (2019). Pembelajaran Aktif Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 29–47.
- Nur Hayati, A. W. (2018). Pengembangan Game Kerjasama Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 155–169.
- Nurul Hidayati, A. W. (2018). Membangun Minat Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 111–123.
- Peni Tri Nastiti, A. W. (2018). Membangun Kerjasama Belajar Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 52–72.
- Reni Prastiwi, A. W. (2018). Membangun Bakat Siswa Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 36–51.
- Ririn Kurniasari, A. W. (2019). Pembelajaran Konstruktif Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 96–112.
- Risma Maula, A. W. (2018). Pengembangan Game Imajinasi Anak Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 129–143.
- Rizka Mawaddah, A. W. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berdasarkan Tingkat Bakat Siswa. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(1), 94–111.
- 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.
- Syahrus Sela, A. W. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berdasarkan Tingkat Usia. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(1), 112–141.
- 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. (2016). Neurosains dalam pendidikan. *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi*, 14(1), 284–294.
- Wathon, A. (2019). Meningkatkan Nalar Siswa Dengan Pembelajaran Animasi. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 1–17.
- Wathon, A. (2019). Meningkatkan Tingkat Hapalan Melalui Pembelajaran Audio. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 1–16.
- 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.