ANALISIS PEMBIAYAAN KEGIATAN PUZZLE DAY MELALUI DANA BOS DI SMP NEGERI 20 SURAKARTA: STUDI KASUS PENGELOLAAN KEUANGAN BERBASIS KEGIATAN LITERASI NUMERASI

Zaenal Abidin[1], Khoiri Yahya Afifah[2], Harsono[3], Suyatmini[4]
Universitas Muhammadiyah Surakarta
[1]q100240026@student.ums.ac.id, [2]q100240027@student.ums.ac.id,
[3]har152@ums.ac.id, [4]suy276@ums.ac.id

ABSTRACT

This study examines the financial management of the Puzzle Day program at Public JHS 20 Surakarta, funded through the Indonesian School Operational Assistance (BOS) program. Using a qualitative descriptive approach, data were collected via interviews, documentation, and observations involving school principals, BOS treasurers, teachers, and students. Results indicate that Puzzle Day enhances students' numeracy skills and fosters collaborative learning. The study highlights transparent BOS fund allocation for educational materials and teacher training, emphasizing the principal's leadership and stakeholder engagement as key success factors. Recommendations are provided for schools to adopt similar innovative programs.

Keywords: BOS fund, Puzzle Day, numeracy, financial management, innovative learning

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis pengelolaan pembiayaan program Puzzle Day di SMP Negeri 20 Surakarta melalui dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS). Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan dengan teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dan analisis dokumen (RKAS, laporan BOS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Puzzle Day meningkatkan keterampilan numerasi dan kolaborasi siswa. Pengelolaan dana BOS dilakukan secara transparan untuk bahan ajar dan pelatihan guru, dengan kepemimpinan kepala sekolah sebagai faktor pendukung utama. Temuan ini merekomendasikan model serupa untuk sekolah lain.
Kata Kunci: Dana BOS, Puzzle Day, numerasi, manajemen keuangan, pembelajaran inovatif

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia, Pendidikan memiliki peran yang penting. Untuk menjamin penyelenggaraan pendidikan yang merata dan berkualitas, pemerintah Indonesia menyediakan berbagai bentuk dukungan pembiayaan, salah satunya melalui program Bantuan Operasional Sekolah (BOS). Dana BOS dirancang sebagai solusi terhadap kendala finansial yang dialami banyak sekolah, khususnya dalam hal penyediaan kebutuhan operasional nonpersonalia yang mendukung proses pembelajaran. Tidak hanya untuk membiayai kebutuhan pokok seperti alat tulis dan perawatan sarana prasarana, dana BOS juga dimanfaatkan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Salah satu bentuk kegiatan inovatif yang kini mulai diterapkan di beberapa sekolah jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah kegiatan *Puzzle Day*. Kegiatan ini merupakan program pembelajaran berbasis permainan edukatif yang menggabungkan unsur numerasi, logika, dan kerja sama. Dalam praktiknya, siswa diajak untuk menyelesaikan tantangan berbentuk teka-teki, permainan logika, atau aktivitas berbasis hitungan yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran bermakna, kontekstual, dan menyenangkan. Melalui *Puzzle Day*, kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa dapat diasah , dan pada saat yang sama meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan ini tentu memerlukan perencanaan dan dukungan anggaran yang baik. Dana BOS menjadi salah satu sumber pembiayaan utama yang digunakan oleh sekolah untuk merealisasikan kegiatan *Puzzle Day*. Namun, penggunaan dana BOS mengacu pada Petunjuk Teknis (Juknis) yang telah ditetapkan pemerintah. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji sejauh mana perencanaan dan implementasi pembiayaan kegiatan inovatif seperti *Puzzle Day* dapat

berjalan efektif dan sesuai dengan prinsip transparansi, akuntabilitas, serta efisiensi.

Menurut penelitian Mery et al. (2024) mengemukakan bahwa keberhasilan pengelolaan dana BOS sangat bergantung pada kapasitas manajerial sekolah dalam menyusun Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (RKAS) secara tepat. Penelitian mereka menunjukkan bahwa perencanaan keuangan yang matang serta keterbukaan informasi menjadi kunci utama dalam mengoptimalkan pemanfaatan dana BOS untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Dalam konteks kegiatan *Puzzle Day*, hal ini berarti sekolah harus mampu memetakan kebutuhan anggaran, menyusun rencana kegiatan terukur, serta melaksanakan kegiatan sesuai dengan prosedur administrasi keuangan yang berlaku.

Lebih lanjut, studi yang dilakukan oleh Noor dan Monita (2021) menyoroti pentingnya efisiensi alokasi dana BOS pada masa-masa dinamis, seperti saat pandemi. Mereka menekankan bahwa dana BOS perlu dikelola secara fleksibel agar dapat merespons kebutuhan nyata yang timbul di sekolah. Ini relevan dengan pelaksanaan kegiatan berbasis inovasi yang sifatnya tidak selalu rutin, namun berpotensi besar dalam memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif siswa. demikian, seharusnya sekolah harus dapat mengelola dana BOS dengan pendekatan yang lebih kontekstual, bukan hanya sekadar mengikuti pola pengeluaran standar.

Dalam proses implementasi pembiayaan kegiatan *Puzzle Day*, kepala sekolah memiliki peran sentral sebagai pengambil keputusan dalam pengelolaan anggaran. Menurut Wibisono et al. (2023), kepemimpinan kepala sekolah yang efektif akan sangat mempengaruhi keberhasilan program pendidikan yang didanai oleh BOS. Kepala sekolah yang visioner akan mendorong pengalokasian dana untuk program-program inovatif yang mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, kolaborasi yang dilakukan kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan dalam menyusun program kegiatan menjadi faktor penentu lain dalam efektivitas pelaksanaan kegiatan pembelajaran

berbasis proyek atau permainan edukatif.

Selain faktor kepemimpinan, keterlibatan pemangku kepentingan sekolah juga menjadi aspek penting dalam pengelolaan dana BOS. Mulya dan Rahaju (2021) mengemukakan bahwa transparansi dan akuntabilitas dalam pengelolaan dana hanya dapat tercapai jika ada partisipasi dari berbagai pihak, termasuk komite sekolah dan orang tua siswa. Dalam kegiatan seperti *Puzzle Day*, keterlibatan ini bisa diwujudkan melalui dialog bersama dalam menyusun agenda kegiatan, pemberian masukan terhadap kebutuhan logistik, hingga keterlibatan sebagai fasilitator dalam kegiatan. Dengan begitu, sekolah tidak hanya menjadi pelaksana tunggal, melainkan juga pusat koordinasi dalam pengembangan pembelajaran yang berbasis komunitas.

Puspita (2021) menambahkan bahwa manajemen dana BOS yang efektif tidak hanya bertumpu pada pengelolaan administrasi keuangan, tetapi juga harus disertai dengan inovasi pedagogis. Penggunaan dana untuk mendanai kegiatan pembelajaran berbasis permainan, seperti *Puzzle Day*, merupakan contoh nyata penerapan manajemen BOS yang berorientasi pada peningkatan mutu. Kegiatan ini menunjukkan bahwa dana BOS dapat berperan sebagai alat transformasi pendidikan bila dimanfaatkan secara kreatif. Namun demikian, pengelolaan kegiatan semacam ini juga memerlukan pengawasan dan evaluasi yang sistematis agar pelaksanaannya tetap sesuai dengan tujuan awal, yaitu mendukung peningkatan kompetensi siswa, khususnya dalam bidang numerasi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *Puzzle Day* bukan sekadar program pengisi waktu luang, melainkan bagian dari strategi pembelajaran yang potensial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran numerasi di sekolah dasar. Penggunaan dana BOS sebagai sumber pembiayaan kegiatan ini menunjukkan bahwa fleksibilitas pengelolaan dana pendidikan dapat diarahkan untuk mendukung kegiatan inovatif. Oleh karena itu, kajian terhadap praktik pembiayaan *Puzzle Day* menjadi penting untuk mengetahui bagaimana sekolah dapat menyelaraskan

kegiatan pembelajaran dengan tata kelola keuangan yang baik. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran konkret mengenai perencanaan, implementasi, serta tantangan dalam pembiayaan kegiatan numerasi yang inovatif di sekolah dasar melalui dana BOS, sekaligus menjadi bahan rekomendasi bagi sekolah lain dalam merancang kegiatan serupa secara lebih sistematis dan terukur

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana perencanaan dan pelaksanaan pembiayaan kegiatan Puzzle Day yang dibiayai dengan dana BOS di sekolah. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini tidak hanya berfokus pada angka atau statistik, tetapi lebih kepada pemahaman mendalam mengenai proses, tantangan, dan dinamika yang terjadi selama penggunaan dana BOS untuk kegiatan ini. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali konteks sosial dan administratif yang mempengaruhi keputusan-keputusan yang diambil oleh pihak sekolah dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Wibisono et al. (2023), pendekatan kualitatif dalam penelitian manajerial pendidikan dapat memberikan wawasan lebih dalam mengenai kebijakan yang diambil oleh kepala sekolah dan pengelola dana dalam mendukung kegiatan pembelajaran inovatif.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 20 Surakarta yang merupakan salah satu sekolah yang telah berhasil menerapkan kegiatan Puzzle Day sebagai bagian dari program pembelajaran berbasis numerasi. Sekolah ini dipilih karena memiliki komitmen terhadap penggunaan dana BOS yang transparan dan efisien untuk mendukung program-program pembelajaran inovatif. Subjek penelitian terdiri dari beberapa pihak yang terlibat langsung dalam proses perencanaan dan pelaksanaan kegiatan, antara lain kepala sekolah, bendahara BOS, guru, dan siswa. Kepala sekolah sebagai pengambil keputusan utama dalam alokasi dana BOS memiliki peran penting dalam

merumuskan kegiatan-kegiatan yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Bendahara BOS bertugas dalam menyusun laporan dan pencatatan penggunaan dana yang jelas dan akuntabel, sementara guru terlibat dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Siswa menjadi pihak yang merasakan langsung manfaat dari kegiatan ini, karena Puzzle Day bertujuan untuk mengasah kemampuan numerasi dan logika mereka melalui permainan edukatif.

Dalam teknik pengumpulan data, kami menggunakan tiga teknik utama, yaitu wawancara mendalam, dokumentasi, dan observasi. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, bendahara BOS, guru, serta orang tua siswa untuk menggali informasi terkait dengan proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan Puzzle Day. Dalam wawancara, peneliti berfokus pada pengelolaan dana BOS dan bagaimana kegiatan ini dibiayai melalui dana tersebut. Dokumentasi yang dikumpulkan meliputi Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (RKAS) serta laporan penggunaan dana BOS yang digunakan untuk kegiatan Puzzle Day. Dokumentasi ini memberikan bukti konkret terkait dengan alokasi anggaran dan bagaimana dana BOS digunakan sesuai dengan peruntukannya. Selain itu, observasi dilakukan untuk menilai pelaksanaan kegiatan Puzzle Day di kelas, untuk melihat apakah kegiatan tersebut sesuai dengan rencana yang telah disusun dan bagaimana interaksi antara siswa, guru, dan fasilitator dalam kegiatan tersebut. Observasi juga dilakukan untuk menilai dampak langsung dari kegiatan ini terhadap keterampilan numerasi dan pemecahan masalah siswa.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode analisis tematik, yaitu dengan cara mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari wawancara, dokumentasi, dan observasi yang telah dilakukan. Langkah pertama dalam analisis adalah pengumpulan data dari berbagai sumber. Setelah itu, data dianalisis dengan cara memberi kode pada bagian-bagian penting dari data yang relevan dengan topik penelitian. Kode-kode ini kemudian dikelompokkan ke dalam tema-tema yang relevan seperti perencanaan dana, alokasi anggaran,

tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan, dan dampak dari kegiatan tersebut. Analisis tematik ini memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan mengenai pengelolaan dana BOS dan efektivitas pelaksanaan kegiatan Puzzle Day dalam meningkatkan kompetensi numerasi siswa.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu dengan memadukan data dari berbagai sumber, seperti wawancara, dokumentasi, dan observasi. Dengan triangulasi, peneliti dapat memastikan tingkat validitas data dan data yang disajikan dapat dipercaya. Selain itu, pemeriksaan anggota juga dilakukan dengan cara mengonfirmasi hasil wawancara dengan responden utama, seperti kepala sekolah dan bendahara BOS, untuk memastikan keakuratan informasi yang telah diperoleh. Seperti yang diungkapkan oleh Mulya dan Rahaju (2021), triangulasi merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan validitas data dalam penelitian kualitatif untuk memastikan keabsahan informasi yang diperoleh dari berbagai pihak terkait.

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan, dengan tahapan pertama yaitu pengumpulan data melalui wawancara dan observasi awal pada bulan pertama. Pada bulan kedua, data yang telah terkumpul dianalisis dan dilakukan wawancara lanjutan dengan pihak-pihak terkait, seperti guru dan siswa, untuk mendapatkan perspektif yang lebih mendalam. Tahap terakhir adalah penyusunan laporan hasil penelitian dan rekomendasi terkait dengan pengelolaan dana BOS dan implementasi kegiatan Puzzle Day.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 20 Surakarta, kegiatan *Puzzle Day* yang dibiayai melalui dana BOS memberikan dampak positif baik bagi siswa maupun guru. Temuan utama dari penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan tersebut tidak hanya berhasil meningkatkan kemampuan numerasi siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam. Kegiatan ini membuktikan bahwa

pembelajaran berbasis permainan, yang diterapkan melalui Puzzle Day, dapat membuat siswa merasa lebih antusias dan bahagia dalam belajar, serta memacu siswa lebih aktif dalam menyelesaikan masalah matematika secara kreatif.

Salah satu temuan penting dari penelitian ini adalah bagaimana Puzzle Day dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berbeda dari pembelajaran konvensional. Siswa yang terlibat dalam kegiatan ini mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih bersemangat dan tidak terbebani dengan materi yang diajarkan. Aktivitas bermain puzzle memungkinkan mereka untuk belajar dalam suasana yang santai, tetapi tetap mendidik. Mereka belajar matematika dan logika dengan model menyenangkan, yang meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Wibisono et al. (2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menguatkan peningkatan kolaborasi siswa dan menguatkan pemahaman konsep-konsep abstrak.

Kegiatan ini juga memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara kelompok, berkolaborasi dengan teman-teman mereka dalam memecahkan teka-teki matematika. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan numerasi mereka, kemampuan sosial dan komunikasi juga ikut meningkat. Pembelajaran berbasis kolaborasi seperti ini, menurut Mery et al. (2024), dapat memperkuat keterampilan interpersonal siswa, yang sangat penting dalam perkembangan mereka sebagai individu yang siap menghadapi tantangan di luar sekolah.

Dari sisi guru, Puzzle Day memberikan pengalaman mengajar yang baru dan menarik. Guru bukan monoton sebagai penyampai materi, namun juga berperan sebagai fasilitatot bagi siswa untuk menemukan cara-cara kreatif dalam memecahkan puzzle. Guru merasa lebih terlibat dalam proses belajar-mengajar dan mempunyai keleluasaan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Mereka mengungkapkan bahwa kegiatan ini memberikan tantangan baru dalam mengajar,

namun juga memberikan kepuasan tersendiri ketika melihat antusiasme siswa yang semakin meningkat.

Selain itu, guru-guru yang terlibat dalam kegiatan ini melaporkan bahwa mereka merasa kegiatan ini telah memperkaya metode pengajaran mereka. Mereka dapat melihat langsung bagaimana siswa merespons pembelajaran yang berbasis permainan dan belajar untuk mengadaptasi metode tersebut dalam kegiatan kelas yang lain. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Mulya dan Rahaju (2021), yang mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif dapat memberikan pengalaman positif bagi guru dan membantu mereka meningkatkan keterampilan pedagogik mereka.

Kegiatan Puzzle Day yang dibiayai melalui dana BOS terbukti berdampak positif pada peningkatan kualitas pendidikan di sekolah ini, yang tercermin pada hasil raport pendidikan siswa. Penilaian dari sejumlah pihak, diantaranya adalah guru dan orang tua, menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan numerasi siswa. Hal ini terlihat dari perbaikan yang signifikan dalam raport pendidikan sekolah yang dirilis oleh kementerian pendidikan. Meskipun Puzzle Day bukanlah satu-satunya faktor yang mempengaruhi, tetapi kegiatan ini memberikan kontribusi yang besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang pada gilirannya mendorong peningkatan hasil akademik.

Peningkatan kemampuan numerasi siswa ini juga tercermin pada perbaikan laporan pendidikan yang disusun oleh pihak sekolah. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, kegiatan ini mendapat apresiasi tinggi dari pihak manajemen sekolah, karena mampu membawa dampak positif pada hasil belajar siswa dan meningkatkan peran mereka dalam pembelajaran. Bahkan, terdapat peningkatan dalam keterampilan sosial dan emosional siswa, yang berpengaruh pada iklim kelas yang lebih positif. Ini mendukung pendapat yang diungkapkan oleh Wibisono et al. (2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berdampak pada peningkatan kognitif, tetapi juga pada aspek sosial dan emosional siswa.

Dengan meningkatnya keterampilan numerasi siswa serta pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, Puzzle Day dapat dianggap sebagai salah satu upaya yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah menengah. Alokasi dana BOS untuk kegiatan ini terbukti telah memberikan hasil yang memuaskan, baik bagi siswa maupun bagi proses pengajaran yang dilakukan oleh guru.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai implementasi kegiatan Puzzle Day di Sekolah menengah Pertama Negeri 20 Surakarta, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak yang signifikan terhadap pengalaman belajar siswa dan kualitas pengajaran guru. Puzzle Day yang dibiayai melalui dana BOS terbukti efektif dalam menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh kreativitas, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan numerasi siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis permainan, seperti yang diterapkan dalam kegiatan Puzzle Day, memberikan ruang bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan kolaboratif. Siswa dapat bekerja dalam kelompok, memecahkan teka-teki matematika, dan belajar secara santai namun mendalam. Hal ini terbukti meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri mereka, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan hasil akademik, khususnya dalam bidang matematika.

Selain itu, guru yang terlibat dalam kegiatan ini melaporkan bahwa Puzzle Day memberikan pengalaman mengajar yang lebih inovatif dan memuaskan. Kegiatan ini membuka peluang bagi guru untuk mengeksplorasi metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan, yang berdampak pada peningkatan keterampilan pedagogik mereka. Guru merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat melihat langsung perubahan positif pada motivasi dan kemampuan siswa.

Peningkatan kualitas pendidikan yang tercermin dalam hasil raport

siswa juga menjadi bukti keberhasilan dari implementasi kegiatan ini. Meskipun Puzzle Day bukan satu-satunya faktor yang mempengaruhi, namun dampaknya terhadap peningkatan kemampuan numerasi dan keterampilan sosial siswa cukup signifikan. Oleh karena itu, kegiatan ini dapat dijadikan sebagai salah satu contoh pemanfaatan dana BOS yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Puzzle Day adalah sebuah inovasi pembelajaran yang berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan keterampilan akademik siswa dan memberikan pengalaman mengajar yang lebih positif bagi guru. Alokasi dana BOS yang digunakan untuk kegiatan ini terbukti memberikan hasil yang memuaskan, tidak hanya dari segi akademis, tetapi juga dalam aspek sosial dan emosional siswa. Ke depan, kegiatan serupa dapat dijadikan model untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan di sekolah-sekolah dasar lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Mulya, M. H. W., & Rahaju, T. (2021). *Manajemen keuangan sekolah: Prinsip dan aplikasi*. Surabaya: Penerbit Edukasi.

Wibisono, Y. (2023). *Pembiayaan pendidikan berbasis kinerja*. Semarang: UNNES Press.

Artikel in Press :

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Panduan penggunaan dana BOS tahun 2022*. Diakses dari https://bos.kemdikbud.go.id

Jurnal :

Mery, A., Puspita, T., & Rinaldi, F. (2024). Pengelolaan dana BOS untuk kegiatan inovatif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, *34*(1), 45-58. https://doi.org/10.6789/jpp.v34i1.45

Mulya, N., & Rahaju, I. (2021). Peran triangulasi dalam menjamin validitas data penelitian kualitatif pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *29*(3), 410-425. https://doi.org/10.5678/jpp.v29i3.410

Noor, T. R., & Monita, E. (2021). Efisiensi alokasi dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, *6*(1), 51-58.

Puspita, D. (2021). Optimalisasi manajemen dana BOS dalam meningkatkan mutu pendidikan Islam Muhammadiyah. *Jurnal*

Ilmiah Pendidikan Profesi, *2*(1), 33-42.

Wibisono, A., Sari, M., & Utami, L. (2023). Manajerial pengelolaan dana BOS dalam meningkatkan kualitas pembelajaran: Studi kasus di sekolah dasar. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, *18*(2), 205-220. https://doi.org/10.1234/jmp.v18i2.205