



Manajemen Ekstrakurikuler Komputer dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa di Sekolah Dasar Negeri Karangrejo 03

Devi Dewi Hajar^{1*}, Nur Ittihadatul Ummah²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

Alamat: Jl. Mataram No 1, Mangli, Kabupaten Jember, Jawa Timur Indonesia

Korespondensi penulis: devidh543@gmail.com*

Abstract. *This study aims to analyze the management of computer extracurricular activities at SDN Karangrejo 03 in improving students' skills in the field of technology. The approach used is qualitative with observation, interview, and documentation methods. The results of the study indicate that computer extracurricular activities are planned systematically through identifying student needs, scheduling activities, and providing facilities. The organization involves supervising teachers and the formation of study groups based on student abilities. The mobilization process is carried out by providing motivation through awards, interactive learning materials, and collaboration. Routine supervision by the principal and teachers ensures implementation according to plan. This activity not only improves students' technical skills but also critical and creative thinking skills, preparing them to face the challenges of the digital era. This study concludes that effective management in computer extracurricular activities plays an important role in the development of students' overall skills.*

Keywords : *Extracurricular Management, Computers, Basic Education, Skills*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis manajemen ekstrakurikuler komputer di SDN Karangrejo 03 dalam meningkatkan keterampilan siswa di bidang teknologi. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler komputer direncanakan secara sistematis melalui identifikasi kebutuhan siswa, penjadwalan kegiatan, dan penyediaan fasilitas. Pengorganisasian melibatkan guru pembimbing dan pembentukan kelompok belajar berdasarkan kemampuan siswa. Proses penggerakan dilakukan dengan memberikan motivasi melalui penghargaan, materi pembelajaran interaktif, dan kolaboratif. Pengawasan rutin oleh kepala sekolah dan guru memastikan pelaksanaan sesuai rencana. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan kreatif, mempersiapkan mereka menghadapi tantangan era digital. Penelitian ini menyimpulkan bahwa manajemen yang efektif dalam ekstrakurikuler komputer berperan penting dalam pengembangan keterampilan siswa secara menyeluruh.

Kata Kunci : Manajemen Ekstrakurikuler, Komputer, Pendidikan Dasar, Keterampilan

1. LATAR BELAKANG

Di era digital seperti saat ini, keterampilan teknologi informasi dan komputer menjadi salah satu kemampuan dasar yang diperlukan oleh siswa agar dapat bersaing di masa depan. Oleh karena itu, peningkatan keterampilan dalam bidang teknologi perlu diperkenalkan sejak usia dini guna memperluas wawasan peserta didik serta mempersiapkan mereka dengan baik dalam menghadapi tantangan dan perkembangan teknologi di masa mendatang. Pengenalan ini diharapkan mampu membekali peserta didik dengan kemampuan yang relevan, sehingga mereka dapat beradaptasi dengan perubahan teknologi. Namun pada kenyataannya, kemajuan teknologi di era modern ini memiliki beragam dampak, baik negatif maupun positif, khususnya dampak negative bagi anak-anak usia sekolah dasar. Oleh karena itu, pengawasan yang ketat terhadap penggunaan dan

pengelolaan teknologi pada anak-anak sangat diperlukan agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dan aman. Selain pengawasan langsung dari orang tua, hal tersebut dapat di hindari melalui keikutsertaan peserta didik dalam program yang ada di sekolah yang dapat meningkatkan ketrampilan tentunya dengan pengawasan guru yang ada di sekolah.

Secara umum aktivitas di sekolah dibagi menjadi dua jenis yaitu kurikuler dan nonkurikuler. Kegiatan kurikuler mengikuti pedoman yang ada dalam kurikulum dan penjelasannya. Sementara itu, kegiatan nonkurikuler dianggap tidak sesuai atau bertentangan dengan tujuan kurikulum, sehingga kegiatan ini tidak menjadi tanggung jawab sekolah. Selain itu, kegiatan kurikuler dapat dibagi lagi menjadi tiga kategori: kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler (Zulkarnain, 2018).

Kegiatan ekstrakurikuler berfungsi sebagai sarana bagi siswa yang memiliki minat dan bakat tertentu. Melalui kegiatan ini, siswa dapat mengembangkan potensi diri mereka, yang dapat meningkatkan prestasi mereka. Prestasi siswa tidak hanya diukur dari pencapaian akademis, tetapi juga dari prestasi non-akademik, yang memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lebih baik. Dengan adanya manajemen ekstrakurikuler yang efektif, akan tercipta prestasi yang signifikan dalam bidang non-akademik (Sundari, 2021). Salah satu jenis ekstrakurikuler yang semakin mendapat perhatian adalah ekstrakurikuler komputer.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 pada pasal 1 dan 2, yang menyatakan bahwa Kegiatan Ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan. Dan, Kegiatan Ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional (Permendikbud, 2014).

Di Sekolah Dasar Negeri Karangrejo 03 sendiri, sudah ada beberapa ekstrakurikuler yang sudah diterapkan, salah satunya adalah ekstrakurikuler komputer. Ekstrakurikuler komputer telah diterapkan sebagai bagian dari upaya sekolah untuk memperkenalkan dan meningkatkan keterampilan siswa di bidang teknologi sejak dini. Pengenalan ini penting mengingat perkembangan teknologi yang semakin pesat, sehingga siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memahami dan memanfaatkan teknologi untuk tujuan yang lebih produktif. Ekstrakurikuler ini juga

penting dilaksanakan untuk meningkatkan ketrampilan yang dapat digunakan pada jenjang sekolah selanjutnya sehingga siswa tidak terlalu awam terkait teknologi komputer.

Dengan diadakannya ekstrakurikuler komputer di Sekolah Dasar Negeri Karangrejo 3 diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan komputer sehingga dapat berguna di masa yang akan datang dan ke jenjang sekolah yang berikutnya. dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti **“manajemen ekstrakurikuler komputer dalam meningkatkan keterampilan siswa di Sekolah Dasar Negeri Karangrejo 03”** agar dapat mengetahui bagaimana manajemen ekstrakurikuler komputer yang ada di sekolah tersebut.

2. KAJIAN TEORITIS

Manajemen Ekstrakurikuler

Manajemen pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler adalah keseluruhan proses perencanaan dan pelaksanaan secara terorganisir berkaitan dengan kegiatan yang dilaksanakan di luar ruang kelas dan di luar jam pelajaran sekolah (kurikulum) yang memiliki tujuan dalam mengembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) peserta didik, baik menghubungkan dengan pengetahuan yang telah diperoleh, maupun membimbing siswa dalam meningkatkan potensi dan keahlian yang melekat pada peserta didik melalui kegiatan wajib dan pilihan.

Pengelolaan kokurikuler menurut Mulyono adalah seluruh rangkaian yang diatur dan dilaksanakan dengan terorganisir yang berkaitan dengan kegiatan sekolah yang dilakukan di luar ruang kelas dan di luar jam pelajaran sekolah (pengajaran kurikulum) dalam meningkatkan potensi sumber daya manusia (SDM) yang siswa, keduanya berhubungan dengan pengaplikasian pengetahuan yang telah diperolehnya dan dalam hal ini mengarahkan siswa untuk meningkatkan potensi dan bakat yang ada dalam dirinya dengan kegiatan Wajib dan Pilihan (Zakiyah & Munawaroh, 2018).

Melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah akan memberikan banyak manfaat, tidak hanya bagi siswa, tetapi juga mempengaruhi efektivitas penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler memiliki banyak fungsi dan makna yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Hal ini akan terwujud jika pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler dilakukan dengan baik, khususnya dalam pengelolaan peserta didik serta peningkatan disiplin peserta didik dan seluruh pegawai. Umumnya, mengelola siswa di luar kelas lebih menantang dibandingkan dengan mengelola siswa di dalam kelas. Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler melibatkan berbagai tahapan yang

memerlukan perbaikan administrasi lebih lanjut. Pengembangan kokurikuler bertujuan untuk memberikan bimbingan dan arahan serta memastikan bahwa kegiatan tersebut tidak mengganggu atau mengalihkan kegiatan akademik. Pengawas Ko-Kurikuler adalah guru atau staf khusus yang ditunjuk oleh kepala sekolah untuk mengawasi kegiatan kokurikuler (Ubaidah, 2014).

Melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler merupakan wujud sekolah memberikan perhatian kepada siswanya agar dapat melakukan kegiatan lebih aktif. Implementasi diartikan sebagai upaya pemimpin untuk menggerakkan orang-orang atau kelompok pimpinan dengan cara mendorong atau memotivasi mereka agar melaksanakan tugas atau kegiatan yang diberikan sesuai rencana untuk mencapai tujuan organisasi (Nisrinah et al., 2022). Berikut faktor-faktor manajemen ekstrakurikuler:

1) Faktor sarana prasarana

Sarana pendidikan berfungsi sebagai dukungan dalam kegiatan pendidikan. Terdapat beberapa kategori dalam sarana pendidikan, yaitu perangkat pembelajaran, bahan ajar, dan bahan pembelajaran. Di samping itu, prasarana pendidikan mencakup fasilitas seperti sekolah dan perabotan edukasi. Kepala sekolah, sebagai pemimpin dalam pengembangan sekolah, memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan sarana pendidikan yang dibutuhkan oleh institusi tersebut. Sarana dan prasarana termasuk salah satu aspek penting dalam pendidikan. Mereka juga merupakan faktor krusial dalam pelaksanaan manajemen kapasitas guru. Oleh karena itu, tanpa dukungan yang memadai untuk sarana dan prasarana, pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah akan menghadapi kesulitan dalam pelaksanaannya secara efektif.

2) Faktor ketersediaan dana

Pembiayaan pendidikan merujuk pada kemampuan internal sistem Pendidikan dalam mengelola sumber daya modal pendidikan secara efisien. Tindakan pembiayaan ini tidak hanya memerlukan analisis terhadap sumber, tetapi juga memerlukan pengelolaan dana yang efektif. Semakin efisien suatu sistem pendidikan, semakin sedikit dana yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan demikian, hal ini memungkinkan lebih banyak dana untuk dapat dioptimalkan dengan anggaran yang tersedia.

3) Penjadwalan yang tepat

Penjadwalan adalah salah satu kegiatan administrasi yang ada di sekolah. Penjadwalan ini bertujuan agar kurikulum, praktikum, dan program berbasis lapangan dapat dilaksanakan dengan tertib sesuai dengan ketentuan yang berlaku, memanfaatkan

semua sumber daya yang ada serta mengingat keterbatasan yang mungkin ada.(Ubaidah, 2014).

a. Komputer

Komputer merupakan kumpulan benda-benda yang dapat ditemukan di berbagai tempat terutama di kantor atau rumah, sebagai alat bantu untuk menyelesaikan berbagai tugas. Dalam bahasa Yunani disebut dengan “*computare*” yang artinya “menghitung”, jadi definisi sederhana dari kalkulator adalah alat untuk melakukan proses perhitungan aritmatika, sedangkan pada umumnya adalah alat elektronik yang berfungsi sebagai input data. kemudian memprosesnya dan memberikan informasi output berupa teks, gambar, audio dan video. sistem elektronik yang mampu memproses data dengan cepat dan akurat. Komputer juga dirancang untuk secara otomatis menerima dan menyimpan data, memprosesnya, dan menghasilkan output di bawah pengawasan sistem operasi yang digunakan (Situmorang & Maudiarti, 2020).

Untuk mewujudkan konsep komputer sebagai pengolah data guna menghasilkan informasi, diperlukan sebuah sistem komputer yang terdiri dari tiga komponen utama, yakni perangkat keras, perangkat lunak, dan otak. Ketiga komponen dalam sistem komputer tersebut harus saling berhubungan dan membentuk satu kesatuan yang utuh. Perangkat keras tidak akan berfungsi tanpa adanya perangkat lunak, dan sebaliknya. Selain itu, keduanya tidak akan berarti tanpa adanya manusia, sebagai pengendali dan operator yang memanfaatkan perangkat lunak dan perangkat keras tersebut.

b. Keterampilan

Keterampilan dapat diartikan sebagai ukuran kemampuan seseorang. Dalam konteks ini, keterampilan meliputi kemampuan untuk mengambil peran, berkreasi, dan menghasilkan karya yang dapat diterima oleh orang lain. Keterampilan yang diperlukan untuk menciptakan atau mencapai sesuatu, baik yang bersifat fisik maupun non-fisik, memainkan peranan penting dalam pencapaian suatu tujuan. Setiap kemampuan yang dimiliki untuk mencapai sesuatu, dalam bentuk apa pun, bisa menjadi alat yang membantu seseorang mewujudkan impian mereka.

Keterampilan dapat dihubungkan dengan kemampuan intelektual. Salah satu tujuan dari pembelajaran yang diharapkan adalah melibatkan keterampilan intelektual tersebut. Terutama berfokus pada kemampuan siswa dalam

berinteraksi dengan lingkungan mereka melalui simbol atau konsep yang diperoleh dari proses pembelajaran, sebagai bentuk penerapan atau refleksi dari hasil belajar. Pendekatan berbasis kompetensi sejatinya merupakan pengelolaan aktivitas belajar mengajar yang menekankan pada partisipasi aktif dan kreatif siswa dalam mencapai hasil belajar.

Pendekatan berbasis keterampilan ini dinilai oleh banyak ahli sebagai pendekatan yang paling cocok untuk melaksanakan pembelajaran di sekolah sebagai respon terhadap perkembangan yang semakin pesat dan semakin matangnya teknologi. Ada beberapa macam ketrampilan antara lain:

1) Keterampilan intelektual

Kemampuan analisis atau intelektual merujuk pada kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh seseorang, khususnya siswa, untuk melakukan penyelidikan terhadap peristiwa-peristiwa dengan tujuan menemukan keadaan yang sebenarnya. Selain itu, hal ini juga mencakup perencanaan pekerjaan dan kegiatan, serta penyusunan program, dan lain sebagainya. Keterampilan intelektual merupakan cerminan dari aktivitas intelektual yang dapat dilakukan oleh siswa. Keterampilan ini memungkinkan individu untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka.

2) Keterampilan personal

Soft skill merupakan keterampilan yang diperlukan seseorang untuk memahami dirinya dengan jelas. Keterampilan tersebut meliputi kesadaran diri dan keterampilan berpikir (*thinking skill*). Kesadaran diri pada hakikatnya adalah menghargai keberadaan makhluk Tuhan Yang Maha Esa, anggota masyarakat dan warga negara, serta menyadari dan menghargai kelebihan dan kekurangan yang dimiliki sekaligus yang dimilikinya, menjadikan itu sebagai modal untuk meningkatkan diri sebagai individu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan bagi lingkungan.

3) Keterampilan sosial

Keterampilan yang diperlukan untuk menjalin interaksi sosial sangat penting untuk dimiliki oleh setiap individu. Hubungan antar individu akan terus berlangsung bergantung pada stimulus yang ada. Keterampilan dalam membangun hubungan erat kaitannya dengan keterampilan sosial. Keterampilan sosial yang diperoleh dan diajarkan kepada anak sejak usia dini akan membantu anak menjadi pribadi yang menyenangkan dan diterima di berbagai lingkungan masyarakat. Anak belajar

membangun hubungan sosial dengan orang-orang terdekatnya, dimulai dari keluarga, teman sebaya, hingga orang dewasa di sekitarnya.

4) Keterampilan berkomunikasi

Dalam konteks ini, keterampilan komunikasi dibutuhkan untuk memilih kata-kata yang tepat dan mengetahui cara penyampaiannya agar pembicara dapat dengan mudah dipahami. Mengingat pentingnya komunikasi verbal, pengembangan kemampuan ini harus dimulai sejak dini pada para siswa. Hal ini berbeda dengan komunikasi tertulis, di mana diperlukan keterampilan dalam menyampaikan pesan secara tertulis dengan pemilihan kalimat, kata, tata bahasa, dan kaidah lainnya agar dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca. Selain itu, keterampilan berkolaborasi juga menjadi bagian yang penting (Nasihudin & Hariyadin, 2021).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode kualitatif adalah pendekatan penelitian yang mendalam dan komprehensif untuk memahami dan menjelaskan fenomena dalam konteks alamiahnya. Dalam penelitian kualitatif, peneliti terlibat secara langsung dengan subjek penelitiannya untuk mendapatkan wawasan yang mendalam mengenai berbagai aspek yang dibutuhkan oleh peneliti (Hasanah, 2017). Metode ini memberikan ruang bagi kompleksitas dan konteks yang tidak selalu dapat diukur dalam angka, memungkinkan peneliti untuk menjelajahi dimensi yang lebih luas dari realitas sosial (Jonathan Saswono, 2024). Metode ini dipilih karena peneliti ingin memaparkan fenomena yang sesuai dengan judul yang diambil.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis manajemen ekstrakurikuler yang ada di Sekolah Dasar Negeri Karangrejo 03. Berikut hasil pembahasan berdasarkan analisis data yang telah diperoleh:

Perencanaan

Ekstrakurikuler komputer direncanakan dengan melibatkan kepala sekolah, para guru, serta anggota komite sekolah. Perencanaan melibatkan beberapa tahapan yang harus dilalui, yaitu:

- a. Mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam hal keterampilan teknologi
- b. Penyusunan tujuan program difokuskan pada kemahiran dasar penggunaan komputer, seperti mengoperasikan perangkat lunak dasar, mengelola dokumen, dan memahami penggunaan internet.
- c. enjadwalan kegiatan serta pembagian tugas guru pembimbing telah ditetapkan.
- d. Menyediakan fasilitas yang diperlukan, seperti laboratorium komputer dan perlengkapan lainnya.

Pembelajaran ekstrakurikuler komputer memainkan peran penting dalam mengembangkan ketrampilan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital. Para siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan menggunakan perangkat komputer, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis serta kreatif melalui pelaksanaan berbagai proyek praktis. Sebuah perencanaan yang teliti akan memastikan bahwa tujuan kegiatan dapat tercapai dengan sukses

Pengorganisasian

Penyusunan struktur kegiatan ekstrakurikuler dilakukan melalui pengorganisasian yang melibatkan:

- a. Guru membimbing sebagai pelaksana
- b. Membentuk kelompok siswa menurut kemampuan mereka bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran
- c. Penataan yang menyangkut tanggung jawab terhadap pemeliharaan fasilitas dan administrasi kegiatan

Keberhasilan kegiatan ini sangat dipengaruhi oleh efisiensi dari proses manajemen yang terstruktur dengan baik. pengorganisasian yang terstruktur dengan baik dapat membantu mengurangi masalah yang muncul saat pelaksanaan berlangsung.

Penggerakan

Proses penggerakan melibatkan berbagai teknik untuk menginspirasi siswa dan guru pembimbing, termasuk:

- a. Pemberian penghargaan kepada siswa yang telah mencapai prestasi dalam kegiatan.
- b. Menyajikan materi pembelajaran yang menarik dan relevan, seperti pembuatan presentasi, permainan edukatif, atau desain grafis yang simple.
- c. Mengadakan kegiatan yang interaktif dan kolaboratif untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

Proses penggerakan yang dipacu oleh motivasi dapat memberikan semangat kepada siswa agar lebih aktif berpartisipasi, sementara pengawasan yang konsisten memastikan kualitas program tetap terjaga.

Pengawasan

Pengawasan rutin dilakukan oleh kepala sekolah dan guru pembimbing, yang mencakup:

- 1) Menelaah kehadiran siswa dan perkembangan belajar mereka secara mingguan.
- 2) Memantau secara langsung pelaksanaan kegiatan guna memastikan bahwa segala sesuatunya berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.
- 3) Peningkatan kualitas program melalui respons positif dari siswa dan guru.

Proses penggerakan yang dipacu oleh motivasi dapat memberikan semangat kepada siswa agar lebih aktif berpartisipasi, sementara pengawasan yang konsisten memastikan kualitas program tetap terjaga.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini menyoroti pentingnya manajemen yang efektif dalam kegiatan ekstrakurikuler komputer di SDN Karangrejo 03 untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang teknologi. Perencanaan yang matang melibatkan identifikasi kebutuhan, tujuan yang relevan, penjadwalan, dan penyediaan fasilitas mendukung pelaksanaan yang optimal. Pengorganisasian yang baik memastikan pembagian tugas dan pengelolaan kelompok berjalan efisien. Penggerakan melalui motivasi, penghargaan, dan pendekatan interaktif meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa. Pengawasan rutin oleh pihak sekolah menjamin pelaksanaan program sesuai dengan tujuan yang telah dirancang. Kegiatan ekstrakurikuler ini tidak hanya membantu siswa menguasai keterampilan dasar penggunaan komputer, tetapi juga mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan sosial. Program ini mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan era digital sekaligus mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional. Secara keseluruhan, manajemen ekstrakurikuler komputer di SDN Karangrejo 03 memberikan dampak positif bagi pengembangan keterampilan siswa secara menyeluruh dan menjadi model yang layak diterapkan di sekolah dasar lainnya.

DAFTAR REFERENSI

- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (Sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Nasihudin, N., & Hariyadin, H. (2021). Pengembangan keterampilan dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(04), 733–743. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i04.150>
- Nisrinah, N., Mus, S., & Basri, S. (2022). Pengelolaan layanan ekstrakurikuler. *Jambura Journal of Educational Management*, 3(2), 64–74. <https://doi.org/10.37411/jjem.v3i2.1450>
- Permendikbud. (2014). *Berita negara: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 62 Tahun 2014*, 151(2), 10–17.
- Saswono, J. (2024). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif* (Issue January).
- Situmorang, R., & Maudiarti, S. (2020). Apa itu komputer. *Course-Net*, 1–34. <https://www.course-net.com/apa-itu-komputer-forensik/>
- Sundari, A. (2021). Manajemen kegiatan ekstrakurikuler dalam meningkatkan prestasi non-akademik siswa. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v2i1.45>
- Ubaidah, S. (2014). Manajemen ekstrakurikuler dalam meningkatkan mutu sekolah. *Al-Fikrah: Jurnal Kependidikan Islam IAIN Sulthan Thaha Saifuddin*, 5(11), 150.
- Zakiah, Q. Y., & Munawaroh, I. S. (2018). Manajemen ekstrakurikuler madrasah. *Jurnal Isema: Islamic Educational Management*, 3(1), 41–51. <https://doi.org/10.15575/isema.v3i1.3281>
- Zulkarnain, W. (2018). *Manajemen layanan khusus di sekolah*. PT Bumi Aksara.