

TESIS

**INOVASI MANAJEMEN KURIKULUM BERBASIS GISIMAN
DALAM PENGUATAN PEMBELAJARAN NUMERASI
(STUDI MULTI SITUS DI SDN POGAR II BANGIL DAN SDN
TAMBAKAN BANGIL)**



Disusun oleh :

AINUL YAQIN
NIM. 240100063

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN
PROGRAM MAGISTER
UNIVERSITAS GRESIK
2026**

TESIS

**INOVASI MANAJEMEN KURIKULUM BERBASIS GISIMAN
DALAM PENGUATAN PEMBELAJARAN NUMERASI
(STUDI MULTI SITUS DI SDN POGAR II BANGIL DAN SDN
TAMBAKAN BANGIL)**



Disusun oleh :

AINUL YAQIN

NIM. 240100063

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN
PROGRAM MAGISTER
UNIVERSITAS GRESIK
2026**

**INOVASI MANAJEMEN KURIKULUM BERBASIS GISIMAN
DALAM PENGUATAN PEMBELAJARAN NUMERASI
(Studi Multi Situs di SDN Pogar II Bangil dan SDN Tambakan Bangil)**

TESIS

Diajukan kepada
Program Studi Manajemen Pendidikan
Program Magister (S2)
Universitas Gresik
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Magister

Disusun oleh :
Ainul Yaqin
NIM. 240100063

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN
PROGRAM MAGISTER
UNIVERSITAS GRESIK**



HALAMAN PERSETUJUAN

Tesis oleh Ainal Yaqin ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji pada tanggal 02 Juli 2026

Pembimbing I



Dr. Ahmad Thohirin, M.Pd
NIDN.0710109101

Pembimbing II

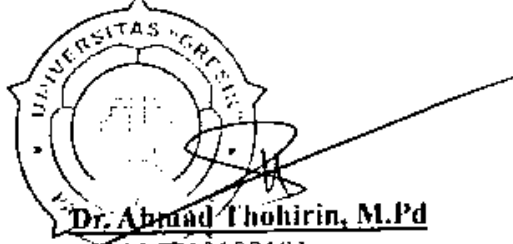


Dr. Suvitro, S.E, M.Pd
NIDK. 0717057702

Gresik, 18 Juni 2026

Mengetahui

Direktur,



Dr. Ahmad Thohirin, M.Pd
NIDN.0710109101

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

Tesis oleh Ainul Yaqin ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis pada tanggal 7 Juli 2026 pada saat ujian tesis dan dinyatakan (*Lulus / Tidak Lulus*)

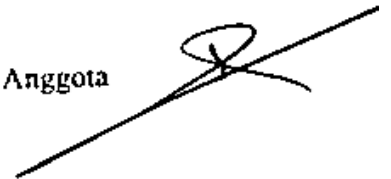
Dr. Taufiq Harris, M.Pd.
NIDN. 0727026502

Ketua



Dr. Ahmad Thohirin, M Pd
NIDN. 0710109101

Anggota



Dr. M. Furqon Wahyudi, M Pd
NIDN. 0718099701

Anggota



Gresik, 7 Juli 2026
Mengetahui
Direktur Program Pascasarjana.



Dr. Ahmad Thohirin, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0710109101

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ainul Yaqin

NIM : 240100063

Jurusan/ Progm Studi : S2 Manajemen Pendidikan

Fakultas/ Universitas : Program Magister / Universitas Gresik

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Gresik, 20 Juli 2026

Yang membuat pernyataan,





10-36A0X010235615

Ainul Yaqin

NIM. 240100063

MOTTO

- ✓ *“Ilmu itu milik Allah, yang memberikan ilmu itu Allah, yang memberikan pemahaman ilmu itu Allah. Maka setelah engkau mengajar pasrahkan semua kepada Allah SWT” (Habibana Achmad Ismail bin Abdullah Al Habsyi – Gresik)*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyusun proposal tesis yang berjudul “MANAJEMEN KURIKULUM BERBASIS PERMAINAN DALAM PENGUATAN PEMBELAJARAN NUMERASI (Studi Multi Situs di SDN Pogar II Bangil dan SDN Tambakan Bangil)” sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi Magister Manajemen Pendidikan di Universitas Gresik.

Penulis menyadari bahwa selama penyelesaian Proposal Tesis ini, banyak melibatkan beberapa pihak, baik langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis merasa sangat perlu menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Rian Pramana Suwanda, S.STP., M.HP., CHRMP., selaku Rektor Universitas Gresik
2. Dr. Ahmad Thohirin, S.Pd., M.Pd., selaku Direktur Program Magister Universitas Gresik
3. Dr. M. Furqon Wahyudi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Manajemen Pendidikan Program Magister Universitas Gresik.
4. Dr. Ahmad Thohirin M.Pd, selaku Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berarti. Kesabaran, ketelitian, dan komitmen beliau dalam membimbing telah menjadi dorongan utama penulis untuk terus berupaya menyelesaikan penelitian ini dengan sebaik- baiknya.
5. Dr. Suyitno, S.E, M.Pd yang tidak pernah lelah memotivasi penulis untuk segera menyelesaikan dan itu sangatlah berharga.
6. Kepala Sekolah, Komite dan seluruh jajaran Pendidik di SDN Pogar II Bangil dan SDN Tambakan Bangil yang telah memberikan izin dan dukungan dalam proses penelitian.
7. Orangtua saya : Bapak Supadi dan Ibu Alfiyah (Almh) yang selalu memotivasi anaknya untuk belajar dan semoga dengan ini saya menjadi anak yang tercatat bakti kepada kedua orangtua
8. Teruntuk Istri tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan

semangat yang tiada henti. Terutama yang selalu mengingatkan perkuliahan dan tugas-tugas ditengah kesibukan penulis.

9. Kepada kedua putri saya yang saat ini masih menempuh pendidikan di jenjang SMP dan SMA, saya persembahkan semangat dan keteladanan melalui perjuangan penulis dalam menempuh studi Pascasarjana ini. Semoga hal ini dapat menjadi motivasi bagi mereka untuk terus belajar, berusaha, dan meraih masa depan yang lebih baik.
10. Untuk teman seangkatan 2024 pada prodi S2 Manajemen Pendidikan yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan akademik ini. Kebersamaan, dukungan, dan semangat saling membantu yang terjalin selama proses perkuliahan merupakan kekuatan besar bagi penulis untuk terus bertahan dan menyelesaikan studi dengan penuh kesungguhan

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala bentuk saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan tesis ini di masa mendatang.

Akhir kata, semoga proposal ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang manajemen pendidikan.

Gresik,

Penulis

ABSTRAK

Yaqin, Ainul. 2026. *Inovasi Manajemen Kurikulum Berbasis GISIMAN dalam Penguatan Pembelajaran Numerasi (Studi Multi Situs di SDN Pogar II Bangil dan SDN Tambakan Bangil)*. Program Studi Manajemen Pendidikan. Program Magister (S2) Universitas Gresik, Pembimbing : (1) Dr. Ahmad Thohirin, M.Pd (2) Dr. Suyitno, S.E, M.Pd

Kata Kunci: *Inovasi Manajemen Kurikulum, GISIMAN, Pembelajaran Numerasi, Studi Multi Situs.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan numerasi siswa sekolah dasar berdasarkan hasil Asesmen Nasional, yang menuntut adanya inovasi tata kelola kurikulum yang aplikatif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk inovasi, strategi perencanaan, implementasi, serta evaluasi manajemen kurikulum berbasis permainan GISIMAN (Giat Numerasi dengan Permainan) dalam penguatan pembelajaran numerasi. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan studi multi situs, penelitian dilakukan di SDN Pogar II Bangil dan SDN Tambakan Bangil. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif serta analisis lintas situs. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) inovasi kurikulum diwujudkan melalui integrasi GISIMAN ke dalam proyek P5, apersepsi intrakurikuler, dan pemanfaatan pojok numerasi; (2) strategi perencanaan dilakukan secara partisipatif melalui analisis kebutuhan dan pemetaan sumber daya sekolah; (3) implementasi pembelajaran menerapkan prinsip *joyful learning* melalui variasi permainan kelompok dan kolaborasi penguatan bersama orang tua; serta (4) evaluasi dilakukan berkala melalui monitoring kelas dan asesmen berbasis aktivitas siswa. Dengan Kesimpulan inovasi manajemen kurikulum berbasis GISIMAN efektif membentuk ekosistem belajar yang positif, mengatasi kejenuhan belajar, serta meningkatkan keterlibatan aktif dan kemampuan numerasi peserta didik melalui tata kelola kurikulum yang terstruktur dan fleksibel.

ABSTRACT

Yaqin, Ainul. 2026. *Curriculum Management Innovation Based on GISIMAN in Strengthening Numeracy Learning (A Multi-Site Study at SDN Pogar II Bangil and SDN Tambakan Bangil)*. Master's Program in Educational Management, Graduate School, Universitas Gresik. Supervisors: (1) Dr. Ahmad Thohirin, M.Pd and (2) Dr. Suyitno, S.E., M.Pd.

Keywords: *Curriculum Management Innovation, GISIMAN, Numeracy Learning, Multi-Site Study.*

This research is motivated by the low numeracy skills of elementary school students based on the results of the National Assessment, which requires innovation in curriculum management that is applicable and fun. This study aims to analyze the form of innovation, planning strategies, implementation, and evaluation of game-based curriculum management GISIMAN (Active Numeracy with Games) in strengthening numeracy learning. Using a qualitative approach with a multi-site study design, the research was conducted at SDN Pogar II Bangil and SDN Tambakan Bangil. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews, and documentation, then analyzed using qualitative descriptive techniques and cross-site analysis. The results of the study indicate that: (1) curriculum innovation is realized through the integration of GISIMAN into the P5 project, intracurricular apperception, and the use of numeracy corners; (2) planning strategies are carried out in a participatory manner through needs analysis and mapping of school resources; (3) learning implementation applies the principle of joyful learning through variations in group games and collaborative strengthening with parents; and (4) evaluation is carried out periodically through class monitoring and student activity-based assessments. In conclusion, GISIMAN-based curriculum management innovation effectively forms a positive learning ecosystem, overcomes learning boredom, and increases active involvement and numeracy skills of students through structured and flexible curriculum management..

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul Depan	
Halaman Sampul Dalam	i
Halaman Logo	ii
Halaman Motto.....	iii
Halaman Prasyarat Gelar.....	iv
Halaman Persetujuan Pembimbing	v
Halaman Pengesahan Penguji	vi
Halaman Pernyataan Keaslian Tulisan.....	vii
Abstrak	viii
Abstract	ix
Kata Pengantar	x
Daftar Isi.....	xii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Lampiran	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Definisi Istilah.....	8
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	
2.1 Penelitian Terdahulu	10
2.2 Kajian Teoritis.....	14
2.2.1 Inovasi Manajemen Kurikulum	15
2.2.2 Strategi Perencanaan Manajemen Kurikulum berbasis Gisiman.....	22
2.2.3 Implementasi dalam Inovasi Manajemen Kurikulum Permainan	28
2.2.4 Evaluasi dan Tindak Lanjut.....	33
2.3 Kerangka Berpikir.....	35
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Pendekatan dan jenis Penelitian	39
3.2 Ringkasan Hubungan Pendekatan dan Rancangan	43
3.3 Jenis Data dan Sumber Data.....	44
3.4 Jenis data yang dikumpulkan.....	45
3.5 Lokasi dan Waktu Penelitian	46

3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.7 Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV PAPARAN DATA	
4.1 Paparan data	52
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	52
4.1.2 Bentuk Inovasi Manajemen Kurikulum Berbasis Gisiman.....	57
4.1.3 Strategi Perencanaan Inovasi Kurikulum Berbasis Gisiman.....	87
4.1.4 Implementasi Inovasi Kurikulum dalam Pembelajaran	99
4.1.5 Evaluasi dan Tindak Lanjut.....	112
4.2 Penemuan Penelitian	121
4.2.1 Temuan pada Bentuk Inovasi Manajemen Kurikulum	122
4.2.2 Temuan pada Strategi Perencanaan Inovasi	124
4.2.3 Temuan pada Implementasi Pembelajaran	126
4.2.4 Temuan pada Evaluasi dan Tindak Lanjut.....	128
4.3 Pembahasan (Analisis lintas Situs)	131
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	139
5.2 Saran	142
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Analisis Lintas Kasus Inovasi Manajemen Kurikulum	51
4.2 Reduksi Data dan Analisis Tematik Inovasi Manajemen Kurikulum	53
4.3 Pemetaan Permainan GISIMAN terhadap Capaian Pembelajaran	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir	58
4.1 Wawancara dengan Kepala Sekolah SDN Pogar II Bangil.....	58
4.2 Wawancara dengan Kepala Sekolah SDN Tambakan Bangil.....	59
4.3 Wawancara dengan Guru SDN Pogar II Bangil.....	62
4.4 Penerapan Gisiman dalam pembelajaran	65
4.5 Perlengkapan alat peraga GISIMAN	82
4.6 Diskusi di Komunitas Belajar (Kombel) sekolah	87
4.7 Hasil Rapor Pendidikan	88
4.8 Wawancara dengan Guru SDN Tambakan Bangil.....	89
4.9 Permainan numerasi berbasis digital	91
4.10 Surat Keputusan SDN Pogar II terkait GISIMAN	92
4.11 Wawancara dengan orangtua terkait GISIMAN.....	104
4.12 WHasil penintkatan pembelajaran Numerasi	115