



AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies

Vol. 6 No. 4 (2023). P-ISSN : 2614-4883; E-ISSN : 2614-4905

Journal website: <https://al-afkar.com>

Research Article

Pembentukan Creativity Skill Dalam Kepramukaan Kelompok Penggalang (Studi Kasus di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 Tahun Ajaran 2022-2023)

Syarifah¹, Farida Isroani², St. Shofiyah³, Shulhan⁴, Diventi Kiki Susekti⁵

1. Universitas Darussalam Gontor, syarifah@unida.gontor.ac.id
2. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, farida@unugiri.ac.id
3. Universitas Ibrahimy, st.shofiyah90@gmail.com
4. STIT Aqidah Usymuni & Shulhan Society School, shulhan.live@gmail.com
5. Universitas Darussalam Gontor, diventikikisusekti@gmail.com

Copyright © 2023 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : May 18, 2023
Accepted : July 21, 2023

Revised : June 25, 2023
Available online : August 21, 2023

How to Cite: Syarifah, Farida Isroani, St. Shofiyah, Shulhan and Diventi Kiki Susekti (2023) "Formation of Creativity Skills in Scouting Scout Groups (Case Study at Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 Academic Year 2022-2023)", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 6(4), pp. 347-361. doi: 10.31943/afkarjournal.v6i4.809.

Formation of Creativity Skills in Scouting Scout Groups (Case Study at Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 Academic Year 2022-2023)

Abstract. Indonesia is a country that has facilitators, facilities and infrastructure that are increasingly sophisticated and at a very advanced age. However, there is a lack of levels of young people who have natural creativity skills because they use the internet. Intensifying the creativity skills of the pitcher using handing over the former part of the preparation at Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 without using the scouting program every Thursday and at the same time using the scouting diary and assisted with the following events: InsiDentil, LPG/TPI, Pinsa Pinru, camping Thursday and Friday,

National Jamboree. Research Objectives To find out the process of forming creativity skills in the Scout Raising Group (Case Study of Campus 2 Gontor Putri). The type of research used in this research is: the researcher uses a case study approach with a qualitative research type. In collecting data, the whereabouts of the researcher was known by the informant. Data collection techniques using interview techniques, observation and documentation. Data analysis used includes data collection, data reduction, data presentation and verification. Based on the results of data analysis, this study provides conclusions related to the process of forming creative skills on Campus 2 Gontor Putri, as follows: Formation of Creativity Skills on Campus 2 Gontor Putri. through creating a conducive educational environment by holding activities and competitions that support the growth and development of creative skill seeds through the following activities: InsiDentil, Pinsa Pinru, LPG/TPI, Thursday and Friday Camps. Inhibiting factors in the process of forming creativity skills in scout groups on Campus 2 Gontor Putri. Islamic boarding schools are as follows: (1) the dense activity of female students in Islamic boarding schools results in a lack of practice in this type of activity, (2). The lack of female students' interest in scouting is because not all female students have an interest in scouting.

Keywords: Scouts, Creativity, Skill

Abstrak. Di Indonesia negara yang memiliki fasilitator, sarana dan prasarana yang semakin canggih dan zaman yang sangat maju. Akan tetapi kurangnya tingkatan pemuda yang mempunyai fitrah creativity skill karena pakai adanya internet. Mengintensifkan creativity skill ambang buyung pakai menyerahkan bekas bagian dalam penyusunan di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 menjangankan pakai program kepramukaan setiap tahun kamisnya dan di sambi pakai buku harian kepramukaan dan di bantu dengan acara sebagai berikut: InsiDentil, LPG/TPI, Pinsa Pinru, Perkemahan kams dan jum'at, Jambore Nasional. Tujuan Penelitian Mengetahui proses pembentukan Kreativitas keterampilan pada kelompok pramuka penggalang (studi kasus kampus 2 Gontor Putri.). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah: peneliti menggunakan pendekatan studi kasus dengan jenis penelitian kualitatif. Dalam mengumpulkan data, keberadaan peneliti diketahui oleh informan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi. Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini memberikan kesimpulan terkait proses pembentukan keterampilan kreativitas di kampus 2 Gontor Putri, sebagai berikut: Pembentukan Keterampilan Kreativitas di kampus 2 Gontor Putri. melalui penciptaan lingkungan pendidikan yang kondusif dengan mengadakan kegiatan dan lomba yang mendukung tumbuh dan berkembangnya bibit-bibit keterampilan kreativitas melalui kegiatan-kegiatan sebagai berikut: InsiDentil, Pinsa Pinru, LPG/TPI, Perkemahan kams dan jum'at. Faktor penghambat dalam proses pembentukan keterampilan kreativitas pada kelompok pramuka di kampus 2 Gontor Putri. Pesantren adalah sebagai berikut: (1) padatnya aktivitas santri putri di pesantren mengakibatkan kurangnya praktik dalam jenis kegiatan ini, (2). Minimnya minat santri putri terhadap kepramukaan dikarenakan tidak semua santri putri memiliki minat terhadap kepramukaan.

Kata Kunci: Pramuka, Creativity, Skill

PENDAHULUAN

Di zaman sekarang setelah era kemerdekaan Indonesia, fasilitator, sarana dan prasarana yang semakin canggih, di karenakan dukungan dari generasi muda yang creative, produktif dan maju (Yanuar Herlambang, 2015). Sangat berpengaruh adanya kurangnya potensi masyarakat khususnya generasi muda. Karena generasi muda adalah sebuah aset untuk Negara dan agama itu sendiri. Seorang ulama besar Mesir konteporer, Yusuf Al – Qardhawi berkata, “apabila ingin melihat suatu Negara di masa depan, maka lihatlah pemudanya hari ini”. (Samsirin, 2017) Karena untuk

kepemimpinan untuk generasi setelahnya dan seterusnya akan dipimpin oleh generasi muda.

Namun, realitanya generasi muda di Indonesia dan bertambahnya dengan berkembangnya zaman dan kemajuan sebuah teknologi yang sedang viral yang disebut dengan Era Revolusi 4.0. Dari mulai teknologi ini yang bermanfaat sampai merusak generasi muda dan menjerumuskan ke dalam hal yang tidak baik. Contoh seperti internet, Internet adalah salah satu aplikasi terbesar yang menyebabkan generasi muda sekarang rasa ingin tahu sangat besar dan mencoba suatu hal yang baru. Salah satu ini termaksud hambatnya suatu creativity skill pada suatu anak dan ini termaksud hambatan dalam berpengaruhnya dengan santriwati yang terdapat di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2.

Indikator Kemampuan *Creativity skill* dalam kepramukaan yang terdapat di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 hampir sama dengan indicator yang terdapat dalam Jenis tes kreativitas paling banyak dipakai yaitu TTCT karya Torrance, yang mengukur empat indikator kemampuan kreatif: *fluency* (kelancaran), *fleksibility* (keluwesan) dan *originality* (orisinalitas) dalam kemampuan untuk mengelaborasi sesuatu. (Nia Sutisna, n.d.)

Creativity skill dalam kepramukaan meliputi ciri- ciri kognitif seperti kelancaran, keluwesan, dan keaslian dalam berpikir. Ciri afektif meliputi rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari sebuah pengalaman yang baru. Ciri psikomotor mencakup dalam bertanggung jawab dan adanya pengikat diri terhadap tugas (semangat dan motivasi). (Nia Sutisna, n.d.)

Pendidikan *creativity skill* kepramukaan di pesantren sebagai salah satu goalsnya santriwati yang mengelutinya dan pesantren yang dihuninya. Dikarenakan itu berkembangnya suatu lembaga pendidikan di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 akan meningkat apabila Sumber Daya Manusia *Creativity skill* yang dimilikinya meningkat. Dan itu sangat berkesinambungan dengan lembaga pendidikan Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 melainkan berkembangnya pada Negara itu sendiri. (Rahim, 2016)

Creativity skill dalam kepramukaan tidak hanya bermain saja. Melainkan, santriwati di ajarkan sebuah keterampilan sesuai minat dan bakat santriwati seperti Tali Menali, Semaphore, Morse dan Sandi. Dan dominan *Creativity skill* dalam kepramukaan adalah membuat lagu atau yel - yel guna untuk membentuk suatu karakter pada santriwati. Kegiatan dalam kepramukaan selalu memberikan suatu kontribusi ke hal yang positif dan produktif dalam hal baik. Baik dalam spiritual, emosional intelektual maupun social. (Yuliana et al., 2020) Bertujuan untuk membentuk suatu karakter santriwati dalam kepemimpinan santriwati kepemimpinan pondok dan kegiatan pondok dalam kegiatan kepramukaan di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 ini akan tetap di terapkan sampai tahap terakhir atau tahap pemimpin. Akan tetapi, masih dalam jangkauan sesuai dengan berbasis pesantren.

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan jenis penelitian lapangan, menggunakan deskriptif kualitatif yang mana penulis ingin menggambarkan dan menjelaskan fakta - fakta

yang ada di lapangan. Adapun pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain: Observasi, Wawancara, Dokumentasi. Langkah langkah metode analisis data dalam penelitian yaitu: Pengumpulan dan Reduksi Data, Penyajian Data dan Kesimpulan.

KAJIAN TEORI

Creativity Skill

Pembentukan *Creativity skill* dalam menentukan kedudukan pembelajaran dan guru dituntut untuk menunjukkan proses *Creativity skill* tersebut. *Creativity skill* sesuatu yang bersifat universal dan merupakan aspek dunia kehidupan di sekitar. (Muslih, 2018). *Creativity skill* kemampuan seseorang dalam memberikan suatu ide atau gagasan dengan proses berpikir creative untuk menciptakan suatu yang bersifat pemusatan, perhatian, kemauan kerja keras dan ketekunan. *Creativity skill* juga merupakan pendidikan agar seorang siswa dapat mengenali potensi dan kemampuan yang di miliknya. (Herak & Lamanepa, 2019)

Creativity skill sangat butuh di latih dan di lakukan berulang – ulang agar di saat dilatih dan berulang – ulang, siswa mendapatkan ide pada kondisi yang tepat. *Creativity skill* akan sangat cepat di rangsang apabila dengan menyiapkan kondisi belajar yang diharapkan agar dapat memunculkan kemampuan berpikir *Creativity skill* pada siswa. Salah satunya pembelajaran yang dapat memunculkan berpikir bersifat creativity adalah pembelajaran *Collaborative Creatvity (CC)*. (Kamilasari et al., 2019) *Creativity skill* adalah suatu tindakan yang dilakukan secara efektif, tampil dan dinamis. Feedback yang bernuansa *Creativity skill* akan menimbulkan tujuan yang baik. seperti prestasi pada siswa. *Creativity skill* itu sangat di butuhkan selama pembelajaran berlangsung, dikarenakan *Creativity skill* adalah suatu dasar yang merupakan syarat yang mutlak agar guru mudah dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien. (Arozatulo Telaumbanua, 2020)

Creativity skill merupakan softskill yang harus di miliki oleh setiap manusia. Creativity ialah interaksi antara intelektual, emotif dan motivasional. Mengembangkan suatu creativity anak harus mencampur adukan dengan sifat kognitif, social, emosional dan afektif. Berkembangnya *Creativity skill* pada anak di mulai dengan lingkup terkecil yaitu keluarga. Setelah berkembangnya creativity aptitude anak dengan strategi habit di lingkungan keluarganya. (Dwi Okti Sudarti, 2020)

Creativity skill sebagai salah satu proses telibatnya suatu adanya kesenangan ketelibatan seorang terhadap sebuah kegiatan kreatif. Memunculkan suatu *Creativity skill* melibatkan pengetahuan seperti, kegiatan yang terdapat di lembaga pendidikan. Keberanian dalam memunculkan sebuah pendapat seperti diskusi dan seminar. Dan bersikap aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler dan lain lain. (Komarudin, 2018)

Creativity skill dimensi *person focus* pada karakteristik individu sebagai creator yang melibatkan personality, motivasi, gaya berfikir, kecerdasan emosi atau pengetahuan bahwa *Creativity skill* dalam berfikir itu merupakan bagian dari *Creativity skill* bersifat creativity thingking dan creativity actions. Maka dari itu *Creativity skill* sebagai atribut dalam proses tahapan cara berfikir seseorang dan belajar dalam proses berfikir.

Kepramukaan Kelompok Penggalang

Kepramukaan suatu proses pendidikan diluar lingkungan sekolah dalam bentuk yang sangat menarik, teratur, terkonsep, praktis yang dilakukan di alam terbuka dengan prinsip dasar kepramukaan dan metode kepramukaan.(Ahyar Rasyidi, n.d.). Kepramukaan merupakan proses pendidikan menarik dan menyenangkan bagi peserta didik dibawah tanggunganya pembimbing kepramukaan. Penyelenggaraan pendidikan kepramukaan lebih banyak dilaksanakan pada kegiatan ekstrakurikuler (lembaga pendidikan non formal).(Umar Hamdani, 2016)

Kepramukaan adalah proses pendidikan yang di lakukan di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga, dalam bentuk kegiatan yang bersifat menarik, menyenangkan, sehat, terarah, dan kondusif dengan nuansa di alam terbuka dengan Prinsip Dasar Kepramukaan (PDK) dan Metode Kepramukaan (MK).(Kak Agus S.Dani dan Kak Budi Anwari, 2015)

Kepramukaan adalah wadah suatu prosesnya pembentukan pada karakter. Pramuka (Praja Muda Karana) bejiwa muda dengan banyak karya. Pendidikan yang digunakan pada saat kegiatan ekstrakurikuler yang terdapat di dalam kepramukaan dengan sebuah tujuan, prinsip dasar dan metode yang tertentu.(Sulistya Wardani, 2020)

Kepramukaan Indonesia organisasi yang bersifat non formal yang diselenggarakan dengan pendidikan kependuan di Indonesia. Kelompok anggota yang lain yaitu Pembina pramuka, Andalan Pramuka, Korps Pelatih Pramuka, Pamong Saka Pramukataf Kwatir dan Majelis Pembimbing. Kepramukaan adalah proses suatu pendidikan diluar sekolah maupun di lingkungan keluarga dengan kegiatan ekstrakurikuler. Kepramukaan adalah suatu sistem pendidikan kependuan yang sesuai dengan suatu keadaan, kepentingan dan perkembangan di masyarakatnya.(Kusumawati & Kriswanto, 2013)

Kepramukaan adalah suatu organisasi yang dibentuk dengan nuasa pramuka untuk menyelenggarakan pendidikan kepramukaan, sedangkan dengan pendidikan dalam kepramukaan adalah proses pembentukan kepribadian, kecakapan hidup dan akhlak mulia pramuka melalui pengalaman nilai – nilai kepramukaan. Kepramukaan merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang terdapat setiap sekolah yang disebut dengan gugus depan. Kepramukaan salah satu bentuk yang diluar sekolah yang berada di lingkungan pendidikan formal.(Durrotun Nailiyah et al., 2018)

Kepramukaan adalah badan non pemerintah, yang berusaha membantu pemerintah ataupun masyarakat, dalam membangun masyarakat dan bangsanya, khususnya dalam bidang pendidikan, dengan melalui kepramukaan dengan metode pendidikan kepramukaan. Kepramukaan ini termaksud milik masyarakat, dan ikut dalam berperan dalam pembentukan pribadi pada anak atau pemuda tersebut, dan ini berkaitan dengan adanya pendidikan dalam kepramukaan. (Masfi Sholikhah, 2017)

Formasi dalam pembukaan dan penutup latihan kelompok penggalang sudah lebih luas dan melebar di bandingkan dengan siaga yang masih tertutup (formasi lingkaran). Adapun formasi barisnya yaitu berbentuk angkare (barisan berbentuk U), yaitu sebuah informasi yang mulai terbuka tapi bagian ujung sudut masih tertutup.

Tingkatan Kelompok Penggalang terdiri 3 macam yaitu: Penggalang Ramu, Penggalang Rakit dan Penggalang Terap. (Kak Agus S. Dani dan Kak Budi Anwari, 2015). Pendidikan pramuka dalam kelompok penggalang dimana pendidikan karakter yang meluas dan mengandung dalam setya dan dharma pramuka guna untuk mempelajari sebuah peraturan yang di buat di lingkungan masyarakat sehingga seorang anak ini dapat bersosialisasi di lingkungannya dari segi pergaulan yang sangat meluas. (Sari & Fx. Mas Subagio, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pondok Modern Darussalam Gontor didirikan atas gagasan, cita – cita dan pengorbanan. Dari tiga gagasan ini tidak ada satu pun dari beliau yang meninggalkannya untuk membangun sebuah lembaga pendidikan berbasis pesantren. Tiga bersaudara putera terakhir Kyai Pondok Gontor lama, yaitu K.H. Ahmad Sahal (1901-1977), K.H. Zainuddin Fananie (1905-1968), dan K.H. Imam Zakarsyi (1910-1985). (Hamid Fahmi Zakarsyi, 2020) Pondok Modern Darussalam Gontor adalah salah satu lembaga pendidikan yang berbasis pesantren yang terkenal di Jawa Timur Indonesia. Pondok ini sangat terkenal dengan kepramukaannya.

Kegiatan kepramukaan di PMDG Putri 2 salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang wajib di ikuti oleh santriwati PMDG Putri 2. Kegiatan ini sebagai wadah untuk generasi muda yang berfungsi melatih para santriwati menjadi disiplin dan mandiri. Dengan dinamika kepramukaan yang sudah bertahun – tahun, Gontor mengikuti ajang kepramukaan di Kancah Nasional maupun internasional. Seperti Jambore dan Raimuna di Cibubur, World Jambore di Swedia dll. (Tim Publikasi Gontor, 2018)

Kepramukaan merupakan program yang digunakan untuk meningkatkan suatu leadership bagi santriwati, pramuka salah satu kegiatan ekstrakurikuler di lembaga pendidikan khususnya di Pondok Modern Darussalam Gontor. Karena pramuka ini bersifat wajib untuk bagi santriwati dikarenakan pramuka terdapat sebuah pendidikan yang tidak dapat di temukan dalam program ekstrakurikuler yang lain. (Wajdi & Setyaningsih, 2022)

Disinilah kepramukaan di Pondok Modern Darussalam Gontor didesain dengan sedemikian rupa, dengan tujuan bahwa usaha melalui penugasan, pemberian amanah tanggung jawab yang di berikan melalui pembiasaan – pembiasaan agar santri dan pengurus terbiasa dengan pekerjaannya sehari – hari. (Priyo Nandang Subagiyo, 2016)

Beberapa kegiatan ekstrakurikuler pramuka yang sengaja dibuat untuk membentuk karakter sesuai dengan visi dan misi Lembaga Pendidikan Gontor termasuk dalam proses pengembangan keterampilan kreativitas untuk membesarkan kelompok di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2. Pembentukan keterampilan kreativitas melalui penggunaan bahan yang diberikan selama kegiatan pramuka di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 berupa keterampilan kreativitas yang diberikan kepada siswi mulai kelas 5. Kegiatan ini dilaksanakan secara rutin setiap hari Kamis.

Dengan ini pembentukan creativity skill pada pendidikan kelompok penggalang ini tidak hanya di bentuk melalui teori saja, melainkan juga melalui acara-acara kepramukaan yang terdapat di Gontor Putri 2. Acara ini juga sangat

mempengaruhi adanya pembentukan dalam creativity skill pada santriwati Gontor Putri 2 yang terutama pada kelompok penggalang itu sendiri. Acara-acara yang berhubungan dengan creativity skill sebagai berikut:

Acara accidental

Acara Insidental adalah acara diadakan oleh bagian – bagian yang ada di coordinator. Seperti Anku set, Anku Kuang, Anku Kedap, Anku Perkap, Anku Perpus dan Ankulat. Dan kegiatan di dalamnya lomba-lomba dari bagian coordinator. Acara yang diadakan oleh bagian-bagian yang terdapat di coordinator seperti anku set dengan lomba Creative On me seperti letter, anku kuang dengan lomba Dilili seperti karikatur berbentuk uang, anku kedap dengan lomba price tag seperti membuat kotak uang dengan bahan bebas, anku perkap dengan lomba make me seperti merapikan lemari gugusdepan, anku perpus dengan lomba frame topography seperti timing open or close library dan ankulat dengan lomba my castle seperti membuat gate pioneering.

Acara ini akan memberikan feedback untuk para santriwati yang dapat memberikan hasil yang sesuai dan yang diinginkan oleh para juri atau para bagian lomba coordinator yang mengadakannya. Pembagian berupa hadiah, hadiah tersebut akan diberikan pada santriwati yang menang dalam perlombaan tersebut. Pembagian hadiah akan diadakan di saat penutupan kepramukaan berlangsung.

Bahwasannya Lomba ini dapat di katakan mengasah Creativity Skill yang bersifat psikomotor. Sesuai dengan teori yang di kemukakan oleh Guilford (Dedi Supriadi, 1994:7) yang menjelaskan Creativity Skill yang bersifat elaboration adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terinci.

Dalam penelitian ini peneliti dapat mengemukakan pendapatnya, yaitu dengan acara ini, para santriwati di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 dapat mengasah creativity skill dengan perlombaan Insidental yang dapat memberikan pengaruh yang bersifat psikomotor. yang bermanfaat untuk merangsang kemampuan imajinasi dan kreativitas bagi santriwati tersebut. (manfaat psikomotorik). Acara ini Contohnya sebagai berikut:

- 1) Creative On Me: Acara ini diadakan untuk 2 orang dari kelompok penggalang. Lomba ini sangat berkesinambungan dengan creativity pada anak semisalnya seperti membuat letter atau kata kata mutiara yang berhubungan dengan kepramukaan dengan bentuk tulisan latter
- 2) Dilili: Acara yang di adakan oleh bagian anku kuang untuk 2 orang dari kelompok penggalang. Lomba ini membuat creativity skill yang seperti: membuat karikatur yang bertema uang. Hasil dari acara ini akan di umumkan di akhir acara. guna acara di adakan akan meningkatkan creativity skill dalam membentuk sebuah desain. Agar creativity skill dalam otak balance pada saat mengerjakan suatu desain tersebut.
- 3) Price Tag: Acara yang di adakan dari bagian anku kedap yang di adakan untuk 2 orang dari kelompok penggalang. lomba ini bersifat creativity skill seperti membuat kotak uang dengan bahan sesuai yang di inginkan masing-masing tiap peserta / bebas. Hasilnya akan di umumkan di akhir acara. Acara ini di adakan guna untuk meningkatkan creativity skill dalam membuat suatu karya tangan dan

- pola berfikir pada santriwati. agar ide creativity skill dapat meningkat dari creativity skill sebelumnya.
- 4) Make Me: Acara yang di adakan dari bagian angku perlengkapan yang di mana yang di adakan untuk 2 orang dari kelompok penggalang. Lomba ini mengadakan lomba bersifat creativity skill seperti merapikan lemari-lemari gugusdepan dan menghias lemari gugusdepan. Hasilnya akan di umumkan sesuai hasil yang terbaik. Acara ini diadakan guna untuk meningkatkan creativity skill pada santriwati dalam berfikir atau creativity thingking dalam berkarya. Agar sikron di dalam otak bisa balance antara creativity skill dan karya yang telah direncanakan.
 - 5) Frame Topography: Acara yang diadakan dari bagian angku perpustakaan yang di mana yang diadakan untuk 2 orang dari kelompok penggalang. Lomba ini mengadakan lomba bersifat creativity skill seperti membuat timming open or close library, pembatasan buku dan opening time. Hasil creativity skill yang terbaik akan di pajang di depan pintu perpustakaan. Guna untuk perpustakaan mengadakan acara itu, meningkatkan creativity skill pada santri wati dalam membetuk karya tangan.
 - 6) My Castle: Acara ini di adakan oleh bagian ankulat yang dimana untuk 20 orang dari kelompok penggalang. Acara yang di adakan dengan sifat creativity skill yang berupa membuat gate pionering. Guna untuk meningkatkan creativity skill dalam karya tangan dan membentuk karakteristik pada santriwati.

LPG/TPI

Acara LPG /TPI adalah acara yang dimana di pilih oleh para bimbingan gugus depan untuk perwakilan untuk setiap gugus depannya. Dan para bimbingan gugus depan mengambil tiap anak dalam kelompok penggalang sekitar 20 orang dari kelompok penggalang. Kelompok penggalang ini terdiri dari kelas 2, 3 Acara ini diselenggarakan selama 3 hari 2 malam.

Sebelum para santriwati di pilih dengan para bimbingan gugus depan. Para santri di harap mengikuti untuk *tahap pertama* para santriwati menjawab pertanyaan tentang kepramukaan yang sudah tertera. *Tahap kedua* untuk para bimbingan gugus depan untuk selektif dalam memilah milih dalam nilai tertinggi. Para bimbingan gugus depan untuk memilih santriwati tidak hanya di lihat dari nilai tertinggi pula melainkan keaktifan dalam segala hal. Setelah itu di rundingkan dengan majlis bimbingan coordinator gugus depan. Setelah di approve baru di umumkan kepada santriwati yang terpilih.

Pelatihan kegiatan ini, dilatih untuk setiap kontingen sebelum acara berlangsung. Untuk para pembimbing gugus depan diberi waktu untuk mempersiapkan diri dan kontingennya sebelum acara perlombaan di mulai. Semisalnya seperti latihan semaphore, macam-macam sandi dan membuat yel yelan dan gerakan seunik mungkin, antara lagu dan gerakan saling berirama. Dan selama pelatihan berlangsung para kelompok penggalang di dampingin dengan yang namanya "bindaping". Bindaping ini biasanya yang mengarahkan dan memberi masukan untuk setiap latihan kontingen gugus depan berlangsung. Dan mendampingi sampai acara selesai.

Kegiatannya yang diadakan adalah lomba-lomba sesuai tingkatan kelompok, cross country, apresiasi film, jeritan malam dan api unggun yang di sambut dengan penampilan-penampilan setiap gugus depannya. Acara pentas yang dimana acara itu sebelumnya dengan undian kocok untuk para bindamping antar gugus depan. Biasanya penentuan acara itu di umumkan saat 3 hari sebelum acara gugusdepan berlangsung.

Acara lpg/tpi ini juga adalah lomba setiap kelompok penggalang. Lomba ini bersaing antara satu gugus depan dengan gugus depan lainnya, outbond adalah alat bermain atau rintangan yang harus di hadapi oleh setiap kelompok terutama pada kelompok penggalang, senam pagi dilakukan untuk semua peserta kelompok penggalang dan apresiasi untuk kesemangatan dalam berolahraga setelah senam pagi berlangsung, cross country adalah melewati rintangan setiap jalan yang dilewatinya dari satu pos ke pos lainnya. Di setiap pos terdapat pertanyaan-pertanyaan berupa sandi seperti sandi rumput balok dan lain-lainnya diharapkan untuk setiap kelompok penggalang untuk menjawab pertanyaan di setiap pos. dan mengumpulkan jawabannya di saat pos terakhir. Dan untuk pembukaan dan penutup di hadiri oleh ustadz dan asatidz. Karena acara lpg/tpi adalah termaksud acara besar pondok.

Guna acara lpg/tpi dalam lomba meningkatkan *Creativity Skill* dalam berfikir dari segi akademik maupun non akademik dan *Creativity Skill* ini harus bersifat dengan latihan, bermain outbond meningkatkan karakteristik pada santriwati kelompok penggalang, merasa adanya sebuah tantangan dan berani menghadapi sebuah rintangan. Dalam senam pagi meningkatkan creativity skill sebuah gerakan senam kreasi yang bersifat olahraga, dan cross country meningkatkan *Creativity Skill* dari segi berfikir dan dapat menerima tantangan dengan dunia luar. Dan melatih diri dalam melindungi amarah bahaya pada saat di luar pondok atau di hutan.

Sesuai dengan teori yang di kemukakan oleh Guilford (Dedi Supriadi, 1994: 7) yang menjelaskan *Creativity Skill* yang bersifat elaboration adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terinci.

Dalam penelitian ini peneliti dapat mengemukakan pendapatnya, yaitu dengan acara ini, para santriwati di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 dapat mengasah creativity skill dengan perlombaan LPG/TPI yang dapat memberikan pengaruh yang bersifat psikomotor. yang bermanfaat menumbuhkan jiwa kompetisi yang sangat tinggi bagi santriwati tersebut.

a. Pinsa Pinru

Acara pinsa pinru adalah acara yang di adakan dari coordinator yang di adakan dengan sehari semalam. Acara ini meningkatkan *Creativity Skill* dalam kepemimpinan. Pinsa pinru ini ada 2 dalam kelompok penggalang yaitu pratama dan dewan kehormatan. Kedua ini sangat tingkatan sangat sama, yang membedakan hanyalah tugas. Pratama untuk penggalang bertugas untuk memimpin upacara sebelum pramuka di mulai dan di damping oleh Pembina dan dewan kehormatan dibawah naungan ankulat yang bertugas memeriksa bed dan perlengkapan kepramukaan saat kepramukaan itu berlangsung.

Kegiatan dan pelatihan dalam pinsa pinru dalam pratama hanya simulasi bagaimana memimpin upacara yang baik dan benar. Dan bersikap dalam berfikir

pada saat sigus dengan mudaribbat. Melainkan untuk dewan kehormatan hanya bagaimana cara memeriksa saat pramuka berlangsung. Dan memberi symbol peringatan dalam kelengkapan pramukaan kalau peringatan tidak bisa di beri hukuman atau pun sanksi. Bahwasanya acara pinsa pinru ini dapat meningkatkan *Creativity Skill* dalam kepemimpinan dan pembentukan karakteristik pada santriwati.

Sesuai dengan teori yang di kemukakan oleh Howard Gardner (Alex Sobur, 1986, 87) yang menjelaskan *Creativity Skill* kemampuan yang dimiliki seseorang yang bersifat orisi dan berarti untuk masyarakat.

Dalam penelitian ini peneliti dapat mengemukakan pendapatnya, yaitu dengan acara ini, para santriwati di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 dapat mengasah *Creativity Skill* dengan perlombaan Pinsa Pinru yang dapat memberikan pengaruh yang bersifat psikomotor. yang bermanfaat dapat membentuk karakteristik yang bersifat kepemimpinan, sehingga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan sikap adil bagi santriwati tersebut.

b. Scouting day

Acara Scouting day adalah acara yang di adakan dari coordinator. Acara ini di adakan untuk semua kelompok penggalang. Acara ini di adakan hanya 1 hari, dan di sambi dengan adanya bazar-bazar dari bagian angku kedap. Acara ini dilakukan dikarenakan memperingati hari pramukan. Hari pramuka terjadi pada tanggal 14 agustus 1999.

Lomba-lomba yang berkesinambungan dengan semua kepramukaan. Lomba ini di adakan antar angkatan, rayon dan antar gugus depan. Hasil apresiasi hadiah akan di bagikan pada saat penutupan pramuka berlangsung. Lomba ini digunakan untuk meningkatkan suatu *creativity skill* dalam relasi ataupun sircle dalam suatu komunitas. Baik dalam internal angkatan maupun eksternal. Acara ini dilakukan dikarenakan memperingati hari pramuka. Lomba-lomba yang berkesinambungan dengan semua kepramukaan seperti membuat pioneering mini, tali temali dan lain – lain.

Bahwasanya acara Scouting day ini dapat meningkatkan *Creativity Skill* yang bersifat psikomotorik. Sesuai dengan teori yang di kemukakan oleh Guilford (Dedi Supriadi, 1994: 7) yang menjelaskan *Creativity Skill* yang bersifat elaboration adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terinci.

Dalam penelitian ini peneliti dapat mengemukakan pendapatnya, yaitu dengan acara ini, para santriwati di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 dapat mengasah *Creativity Skill* dengan perlombaan Scouting Day yang dapat memberikan pengaruh yang bersifat psikomotor. yang bermanfaat untuk membangun dan memupuk rasa percaya diri bagi santriwati tersebut.

c. Perkemahan Sabtu dan Jum'at

Acara Perkemahan Sabtu dan Jum'at adalah acara yang di adakan untuk seluruh santriwati terutama untuk kelompok penggalang. Dan untuk kelas 5 KMI untuk mengkoordinir acara ini selama berlangsung. Acara ini dilaksanakan setahun sekali. Acara ini juga di laksanakan selama 2 hari 1 malam. Acara ini biasanya di bagi menjadi 2 gelombang. Untuk gelombang pertama terdiri 4 gugus depan. Dan untuk

gelombang kedua terdiri 4 gugusdepan. Dan jumlah gugus depan yang terdapat di Gontor Putri 2 adalah 8 gugus depan.

Untuk pelatihan perkajum ini seluruh santri wati Gontor Putri 2 dari seluruh santriwati terutama kelompok penggalang, untuk melakukan ketok – ketok atau (ista'id li tahayum). Ketok-ketok biasanya diadakan 4 hari sebelum hari pelaksanaan pendirian pada tenda biasanya terletak pada rabu sore. Ketok-ketok ini biasanya diberikan dari sigiat 3 bambu untuk membentuk tiang pada tenda atau penyanggah, pasak untuk mengikat tali dengan penyanggah, tali pramuka dan dan cat warna. Cat warna digunakan untuk mewarnai bambunya sesuai warna bendera gugus depan yang di milikinya.

Kegiatannya dalam acara perkajum adalah ajangsana, ajangsana ini membuat sebuah bentuk angkare dengan samba yelyelan guna untuk perkenalan antar anggota perkajum. Untuk Lomba diikuti dari satu kelompok ke kelompok lainnya. Lomba ini bersaing antara satu gugus depan dengan gugus depan lainnya, outbond adalah alat bermain atau rintangan yang harus di hadapi oleh setiap kelompok, terutama pada penggalang, cross country adalah melewati rintangan setiap jalan yang dilewatinya dari satu pos ke pos lainnya. Di setiap pos terdapat pertanyaan-pertanyaan berupa sandi seperti sandi rumput balok dan lain lainnya diharapkan untuk setiap kelompok untuk menjawab pertanyaan di setiap pos. dan mengumpulkan jawabannya di saat pos terakhir. Dan untuk pembukaan dan penutup acara di lakukan upacara dengan pembinaan masih masing.

Guna untuk membentuknya suatu creativity dalam berfikir, membuat ide yang baru dan mengubah karakteristik pada santriwati kelompok penggalang. Bahwasanya acara perkajum ini dapat meningkatkan *Creativity Skill* yang bersifat psikomotorik. Sesuai dengan teori yang di kemukakan oleh Guilford (Dedi Supriadi, 1994: 7) yang menjelaskan creativity skill yang bersifat elaboration adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terinci.

Dalam penelitian ini peneliti dapat mengemukakan pendapatnya, yaitu dengan acara ini, para santriwati di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 dapat mengasah *Creativity Skill* dengan perlombaan Perkajum yang dapat memberikan pengaruh yang bersifat psikomotor. yang bermanfaat untuk awal terjadinya suatu inovasi dan perubahan bagi santriwati tersebut.

d. Duta Gudep

Duta Gudep adalah salah satu satu acara kepramukaan yang bertujuan dengan include *Creativity Skill* pada santriwati yang termaksud *fluency* (kelancaran), *fleksibility* (keluwesan) dan *originality* (orisinalitas) dalam kemampuan untuk mengelaborasi sesuatu. Kegiatan ini di ikuti oleh kelompok penggalang. Tiap penggalang di ambil 5 orang tiap gugus depan.

Sebelumnya peserta terpilih finally, Duta Gudep memiliki ujian 3 tahapan. *Tahap pertama* semua peserta penggalang untuk disertakan. *Tahap kedua* peserta penggalang di ambil 5 orang setiap gugus depan. Di tahap kedua ini materi yang di uji oleh ustadzah tiap pembimbing gugus depan seperti nisaiyyah, PKA, Nahwu, Grammar, Shorof, Geografi, Tarikh Islam dan kepramukaan *Tahap ketiga* penggalang

hanya di ambil 3 orang sebelum babak final. Untuk sebelum babak final bagi peserta membuat pionering kecil atau pioneering mini yang bertema transformer semisalnya. Dan untuk finalis di stage setiap gugus depan 1 orang untuk perwakilannya. Dan materi yang di uji pada saat finalis tidak jauh dari kepramukaan dan materi Esak ataupun Addirosah Al Islamiyah. Untuk melihat tingkatan Creativity Skill yang di miliki finalis, di uji dengan "Show Your Talent". Dari babak itu di akumulasi nilai paling tertinggi. Dan untuk nilai tertinggi mendapatkan juara sesuai nilai yang di dapatkannya.

Selama acara berlangsung untuk bagi mudaribatnya membuat pioneering besar pada saat menyambut acara Duta Gudep. Tujuan untuk memeriahkan acara tersebut. Disaat acara itu berlangsung Bahwasanya Duta Gudep ini dapat meningkatkan *Creativity Skill* dalam pembentukan karakteristik pada santriwati Sesuai dengan teori yang di kemukakan oleh Howard Gardner (Alex Sobur, 1986, 87) yang menjelaskan creativity skill kemampuan yang dimiliki seseorang yang bersifat orisi dan berarti untuk masyarakat.

Dalam penelitian ini peneliti dapat mengemukakan pendapatnya, yaitu dengan acara ini, para santriwati di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 dapat mengasah creativity skill dengan perlombaan Duta Gudep yang dapat memberikan pengaruh yang bersifat psikomotor. yang bermanfaat untuk meningkatkan motivasi dan semangat hidup bagi santriwati tersebut.

e. JAMNAS (Jambore Nasional)

JAMNAS adalah salah satu acara besar Pondok Modern Darussalam Gontor. Dikarenakan acara kepramukaan sangat bersangkutan paut dengan tittle Gontor. Acara ini hanya diikuti dengan santriwati Gontor Putri 1 dan 2. Yang terdiri 2 orang dari kelompok penggalang. Acara ini di adakan di kota Cibubur Jakarta Timur. Acara ini diadakan selama 11 hari. Acara ini include dengan adanya creativity skill pada santriwati yang termaksud *fluency* (kelancaran), *fleksibility* (keluwesan) dan *originality* (orisinalitas) dalam kemampuan untuk mengelaborasi sesuatu.

Kegiatan yang di dalamnya tidak hanya akademik atau non akademik. Melainkan lebih di fokuskan dengan mengeksplor yang terdapat di dunia luar, relasi dan cara menyikapi saat di dunia luar. Kegiatan yang didalam acaranya ada kegiatan aborutum yang bisa disebut dengan hutan buatan, museum – museum seperti sejarah polri nasional, wisata air dan menonton budaya setiap daerahnya dan lain lainnya.

Pelatihan dilaksanakan selama 2 minggu, untuk pelatihan Gontor Putri 1 dilaksanakan selama 3 hari dan sedangkan untuk di Gontor Putri 2 diadakann 2 hari. Asupan makanan para kontingen ini tiap harinya Yel-yelan, Jalan Sambil Berirama, Pentas Seni Dan Step Down itu dari segi non akademik tetepi kalu segi akademik Materi dan SKU. Latihan pada malam hari bulletin suara agar satu kentinegen menjadi nyata. Selesai latihan selama 2 minggu sebelum keberangkatan dari pihak kontingen mengadakan upacara pelepasan untuk semua santriwati di Gontor Putri 1. Bahwasanya jambore nasional ini dapat meningkatkan Creativity Skill dalam pembentukan karakteristik pada santriwati Sesuai dengan teori yang di kemukakan oleh Howard Gardner (Alex Sobur, 1986, 87) yang menjelaskan creativity skill kemampuan yang dimiliki seseorang yang bersifat orisi dan berarti untuk masyarakat.

Dalam penelitian ini peneliti dapat mengemukakan pendapatnya, yaitu dengan acara ini, para santriwati di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 dapat mengasah creativity skill dengan perlombaan JAMNAS yang dapat memberikan pengaruh yang bersifat psikomotor yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hidup bagi santriwati tersebut.

Proses Pembentukan Creativity Skill Dalam Kepramukaan Kelompok Penggalang



Creativity Skill Dalam Kepramukaan Kelompok Penggalang Seperti:

- 1 Informalider
- 2 Berorientasi Keahlian
- 3 Inventif
- 4 Kreatif



Proses Pembentukan creativity skill dalam kepramukaan kelompok Penggalang mempunyai Support System melalui kegiatan- kegiatan dan acara-acara kepramukaan sebagai berikut:

- 1 Insidental.
- 2 LPJ/TPI
- 3 Pinsa Pinru
- 4 Scouting Day
- 5 Perkemahan Kamis dan Jumat
- 6 Duta Gudep
- 7 Jambore Nasional

KESIMPULAN

Dengan apa yang diteliti oleh peneliti, penelitian ini memberikan kesimpulan yang terkait dengan proses pembentukan creativity skill di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2, Pembentukan *Creativity Skill* di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 melalui penciptaan lingkungan Pendidikan yang kondusif dengan mengadakan kegiatan – kegiatan dan perlombaan yang mendukung tumbuh dan berkembang bibit creativity skill melalui kegiatan sebagai berikut: Insi Dentil, LPG/TPI, Pinsa Pinru, Scouting Day, Perkajum, Duta Gudep, Jamnas.

Faktor pendukung dalam pembentukan *Creativity Skill* di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 sebagai berikut: (1) sumber daya manusia dalam pengurus coordinator kepramukaan harian yang cekatan. Adapun Factor penghambat dalam proses pembentukan *creativity skill* pada kepramukaan kelompok penggalang di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 2 sebagai berikut: (1) padatnya aktivitas santriwati di dalam pondok sehingga kurangnya praktek dalam jenis kegiatan, (2). Kurangnya antusias santriwati terhadap pramuka dikarenakan tidak semua santriwati memiliki ketertarikan pramuka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansyar, Mohamad, *Kurikulum : Hakikat Pondasi, Drsain dan Pengembangan*, (Jakarta : Prenadamedia, 2015).
- Arifin, Zainal, *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011).
- Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2002).
- Basri, Hasan & Saeban, Beni, Ahmad, *Ilmu Pendidikan Islam Jilid II*, (Bandung : Pustaka Setia, 2010).
- Boengin, Burhan, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Surabaya : Airlangga, 2009).
- Depdiknas, *Kurikulum 2004 Berbasis Kopetensi Mata Pelajaran Fisika 2004*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2003).
- Departemen Agama RI, *Desain Pengembangan SMA*, (Jakarta : Depag RI, 2003), Cet. Ke-2.
- Eldeeb, Ibrahim, *Be a Living Qur'an Petunjuk Praktis Penerapan Ayat-Ayat Al-Qur'an Dalam Kehidupan Sehari-Hari*, (Jakarta : Lentara Hati, 2009).
- Farida Isroani, *Manajmen Pembelajaran PAI bagi ABK di Sekolah Inklusi*, *Quality Journal*, 2019
- Farida Isroani, *Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Holistik*, *Quality Journal*, 2022
- Farida Irsoani, *Strategi dan Inovasi Lembaga Pendidikan di Masa Pandemi*, *Jurnal Sustainable*, 2022
- Hamalik, Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara 1995).
- Hatta, Ahmad, *Tafsir Qur'an Perkata di Lengkapi Dengan Asbabun Nuzul dan Terjemah*, (Jakarta : Maghfirah, 2009).
- Idi, Abdullah, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2007).
- Lampiran Keputusan Menteri Agama RI Nomor 165 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah.
- Lampiran PMA Nomor 165 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah.
- Mahmud, *Model-Model Kegiatan di Pesantren*, (Tangerang : Mitra Fajar Indonesia, 2006).
- Majid, Abdul & Andayani, Diana, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kopetensi*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004).

- Margono, *Petodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2006).
- Moleong, Lexxy, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 1990).
- Muhajir, Neong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta : Rake Sarasia, 1996).
- Mulyana, E, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013).
- Nasution, S, *Asas-Asas Kurikulum*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2003).
- Nata, Abdullah, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Semarang : Pranada Media, 201).
- PP No 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Profil BEQI Sragen, BEQI TV, <https://youtu.be/o3rsR2Xrd-c>, 12 Oktober 2019.
- Profil Pesantren Baitul Qur'an Sragen, BEQI TV, https://youtu.be/zm2Hw_PFdSo,3 November 2018.
- Raqib, Moh, *Ilmu Pendidikan Islam : Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*, (Yogyakarta : LkisYogyakarta, 2009).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2008).
- Salinan Lampiran I Permendikbud RI Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah.
- Salinan Lampiran Permendikbud RI Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Salinan Lampiran Permendikbud RI Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Soetopo, Hendyat & Soemanto, Westy, *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum*, (Bandung : Bina Aksara, 1989).
- Subhan, Arief, *Lembaga Pendidikan Islam Indonesia Abad Ke-20 : Pergumulan Antara Modernisasi dan Identitas*, (Jakarta : Kencana, 2012).
- Sukarno dkk, *Dasar Pendidikan Sains*, (Jakarta : Bathara Karya Aksara, 1981).
- Sumaji, *Pendidikan Sains yang Humanitis*, (Yogyakarta : Kanisius, 1998).
- Tour Virtual Pesantren Baitul Qur'an Sragen Jawa Tengah, BEQI TV, <https://youtu.be/dqpGXETvmlc>, 24 Oktober 2020.
- Triwiyanto, *Managemen Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2015).
- Umar, Bukhari, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta : Amzah, 2010).
- Undang-Undang RI No 2 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung : Citra Umbara, 2003).
- Yamin, Moh, *Panduan Managemen Mutu Kurikulum Pendidikan*, (Yogyakarta : Diva Press, 2012)