

PEMBELAJARAN EDUTAINMENT DENGAN SULAP SUARA BONEKA DI RA AL-QUR'AN IQRO PEMATANGSIANTAR

Ahmad Ichsan Yafi Hutagalung¹, Dewi Juniarti²

¹FKIP, UISU Pematangsiantar

Email : ahmadichsan179@gmail.com

²RA Al-Qur'an Iqro

Email: dewijuniarti07@gmail.com

ABSTRACT

This research aimed to determine edutainment learning with puppet voice magic at RA Al-Qur'an Iqro Pematangsiantar. This research is packaged with qualitative research methods, with data collected using active participation observation techniques, semi-structured interviews, and documentation. After data collection, then proceed with data analysis by reducing data, presenting data, and verifying data. The results of this study indicate that the magic of the voice of the doll that makes the doll speak for itself will provide fun learning for early childhood because it still has a strong enough imagination power. The benefits obtained such as being able to encourage children to come to school, develop children's courage, and also develop children's communication skills.

Keywords/Kata Kunci: *Edutainment Learning ; Magic Voice*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran edutainment dengan sulap suara boneka di RA Al-Qur'an Iqro Pematangsiantar. Penelitian ini dikemas dengan metode penelitian kualitatif, dengan data yang dikumpulkan menggunakan teknik observasi partisipasi aktif, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Setelah pengumpulan data, maka dilanjutkan dengan analisis data dengan cara mereduksi data, menyajikan data, dan memverifikasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan sulap suara boneka yang membuat boneka dapat berbicara sendiri akan memberikan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak usia dini dikarenakan masih memiliki daya imajinasi yang cukup kuat. Adapun manfaat yang didapatkan seperti dapat memberikan semangat kepada anak untuk datang ke sekolah, menumbuhkan kebanggaan keberanian anak, dan juga mengembangkan kemampuan komunikasi anak.

Kata Kunci : *Pembelajaran Edutainment ; Sulap Suara*

PENDUHLUAN

Pendidikan merupakan jalur yang ditempuh oleh setiap orang guna untuk mendapatkan wawasan yang menjadi pengalaman bagi diri sendiri. Setelah mengikuti suatu pendidikan, umumnya dapat mengerjakan suatu tugas yang dibutuhkan oleh lingkungan sekitarnya baik sekolah, keluarga, dan juga masyarakat. Oleh sebab itu, peran pendidikan sangatlah dibutuhkan sehingga dimunculkannya lembaga-lembaga pendidikan di setiap kota dan daerah untuk memberikan kemudahan dalam menjangkau kegiatan pembelajaran.

Seiring berjalannya waktu, mutu pendidikan di Indonesia tentunya selalu dikembangkan mulai dari sarana, prasarana, pendidik, tenaga kependidikan, bantuan operasional, dan sampai pada model pembelajaran yang disajikan untuk anak. Terkait dengan anak usia dini, model pembelajaran adalah salah satu jembatan penting untuk memberikan pemahaman belajar anak yang lebih efektif. Efektif dalam hal ini tentunya harus menyenangkan dan dapat mengembangkan keenam aspek perkembangannya mulai dari aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, agama-moral, fisik-motorik, dan seni.

Pembelajaran *edutainment* dapat membantu para peserta didik untuk tidak merasa bosan atau jenuh di dalam kelas. Kejenuhan anak dalam pembelajaran dapat terlihat ketika suasana mulai tidak kondusif dengan adanya keributan yang bermula dari perilaku *bullying* seperti menendang, menyenggol, mengejek, dan lain sebagainya (Tirmidziani et al., 2018). Maka dari itu, proses pembelajaran yang berlangsung akan lebih mempermudah para peserta didik untuk dapat menyerap dan memproses segala informasi yang diberikan oleh tenaga pendidik tentang materi pembelajaran di dalam kelas. Hal ini terjadi karena telah

memunculkan perasaan yang menyenangkan yang penuh dengan ketenangan di dalam kelas sehingga kondisi psikologis akan menjadi lebih baik yang tentunya akan lebih mudah untuk mengembangkan potensi kognitif peserta didik. Melalui potensi kognitif anak usia dini, maka akan turut berkembang juga keberanian, serta komunikasi anak juga.

Kata *edutainment* terdiri dari dua kata yaitu *education* dan *entertainment* yang berarti pendidikan dan hiburan (Hamruni, 2008). Pada dasarnya, *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada anak dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab ditelinga mereka, seperti permainan/*games*, pertunjukan sulap, film, musik, dan lain sebagainya (Nazilatur dan Rusman, 2018). Belajar yang menyenangkan menurut konsep *edutainment* bisa dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan ke dalam proses pembelajaran, tetapi bisa juga dengan cara yang lain seperti menggunakan metode bermain (*role play*), demonstrasi, bermain peran, dan juga bercerita (Hamruni, 2008).

Edutainment merupakan suatu istilah yang merujuk pada bentuk hiburan yang di dalamnya juga dirancang adanya proses pendidikan, sehingga dapat berupa pendidikan yang diformat sebagai wisata alam yang menghibur sambil memberikan pembelajaran kepada anak tentang kehidupan hewan dan habitat atau permainan video yang mengajarkan kemampuan matematika dan membaca. *Edutainment* juga digunakan untuk merujuk pada penggunaan potongan kecil *e-learning* yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan secara menghibur. Hal ini digunakan untuk menangani isu-isu seperti etika, keragaman, dan kepatuhan (Enjang Burhanudin, 2017).

Pembelajaran *edutainment* dapat

membantu para anak didik untuk tidak merasa bosan atau jenuh di dalam kelas. Maka dari itu, proses pembelajaran yang berlangsung tersebut akan lebih mempermudah bagi para peserta didik untuk dapat menyerap dan memproses segala informasi yang diberikan oleh tenaga pendidik tentang materi pembelajaran di kelas. Ada tiga alasan yang melandasi munculnya konsep *edutainment*, yaitu:

1. Perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif seperti sedih, takut, terancam, dan merasa tidak mampu akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikan sama sekali. Oleh sebab itu, konsep *edutainment* berusaha memadukan anatar pendidikan dan hiburan. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran berlangsung dapat menyenangkan atau menggembirakan.
2. Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat sebuah loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya.
3. Apabila setiap pembelajaran dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil yang optimal (Nur Rizka).

Dalam dunia pendidikan Islam, Rasulullah SAW sebagai figur sentral telah menyadari bahwa rasa senang dan bahagia memainkan peran yang menakjubkan dalam diri seseorang dan memberikan pengaruh kuat dalam diri seseorang dan memberikan pengaruh kuat dalam jiwanya. Kebahagiaan

dan kenyamanan yang tertanam dalam diri seseorang akan menjadikan bakatnya teraktualisasi secara optimal. Berikut beberapa langkah *edutainment* dalam perspektif Islam dan implementasinya.

1. Memberikan kemudahan dan suasana gembira. Hal ini jabarkan berdasarkan sabda Nabi Muhammad SAW kepada sahabat beliau yang diutus untuk melakukan dakwah kepada Gubernur Romawi di Damaskus yaitu Mu'adz Bin Jabal dan Abu Musa al-Asy'ary: "*Permudahlah mereka, jangan mempersulit, gembirakanlah, dan jangan membuat mereka menjauhi kamu*" H.R. Bukhari (Hamruni, 2008).

Berdasarkan hal tersebut, dapatlah diambil beberapa langkah dalam kegiatan pembelajaran yakni,

- a. Menciptakan suasana yang akrab. Seorang pendidik hendaknya menyampaikan pelajaran kepada anak didik dengan terlebih dahulu mengetahui masing-masing kondisi psikologisnya (Heri Gunawan, 2014). Hal ini disebabkan karena aktivitas belajar memerlukan peran akal dan hati demi untuk menajamkan ingatan serta menggali materi pelajaran yang terpendam, dan juga menciptakan keakraban yang baik antara pendidik dan anak didik agar tidak adanya kekakuan dalam menjalin komunikasi (Ety Nur, 2015).

Keakraban pada setiap kalangan tidaklah berbeda-beda, baik itu untuk kalangan dewasa ataupun anak usia dini. Apabila seorang petinggi (bagi kalangan dewasa)

- memiliki rassa keakraban kepada bawahannya, maka bawahan tersebut akan dapat memiliki kenyamanan untuk dapat berkomunikasi dengannya. Sehingga, segala sesuatu yang ingin diutarakan akan terasaring untuk diungkapkan. Begitu juga dengan anak usia dini. Jalinan rasa simpati dan saling pengertian dapat menarik keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Jalinan ini akan membangun jembatan menuju kehidupan anak yang bergairah, mengetahui minat bakat mereka, mempermudah untuk mengatur anak dan memberikan kegembiraan bagi mereka (Mahmud, 2012). Pada akhirnya, anak akan selalu mencari guru yang disenangi untuk mendapatkan pembelajaran yang baru.
- b. Komunikasi yang ramah. Seperti yang kita ketahui, jiwa manusia pada umumnya cenderung ramah, lemah-lembut, dan dengan tutur kata yang jauh dari kekerasan. Bersikap kasar bagi seorang guru merupakan hal fatal dan membahayakan, apalagi terhadap anak didik. Hal ini dikarenakan anak akan tercetak kepribadian yang buruk, sebab anak usia dini memiliki sifat peniru yang kuat. Oleh sebab itu, apabila seorang guru memberikan pembelajaran dengan cara kekerasan terhadap anak didik, maka hal itu bisa membuat anak didiknya akan patah semangat, kurang aktif,

malas, dan bahkan suka untuk berbohong.

Merunut pada pernyataan Imam Al Ghazali, orang tua termasuk guru adalah sebagai pendidik moral. Oleh sebab itu, sikap utama yang harus ditumbuhkan dalam mendidik akhlak anak adalah melalui sikap lemah lembut dan penuh dengan kasih sayang. Kebiasaan kelemah lembutan dengan diiringi kasih sayang akan memperlakukandirinya dan orang di sekitarnya dengan lemah lembut pula. Sebaliknya, orang tua yang cenderung kasar, suka membentak anak, akan melahirkan kepribadian yang kasar pula pada anak.

- c. Memperlakukan anak dengan kasih sayang. Kasih sayang merupakan hal pokok dalam menjalin sebuah keharmonisan dalam suatu ikatan terlebih lagi pada keluarga. Kecenderungan terhadap kasih sayang merupakan suatu naluri. Seorang anak yang dibesarkan dengan kasih sayang dari kedua orang tuanya akan memberikan pengaruh yang luar biasa terhadap pembentukan kepribadiannya ketika dewasa. Naluri seorang anak yang pertama muncul adalah naluri aktual. Naluri ini dapat dibentuk dari reaksinya pada masa awal dari kelahirannya. Seorang anak pada masa bayi dalam hal pencarian asupan makanan, menyebabkan anak akan mencari tempat air susu ibunya agar dapat memuaskan rasa lapar dan

dahaganya. Naluri aktual pada tahap selanjutnya memiliki kecenderungan untuk belajar atau menerima pengetahuan, termasuk menerima keimanan terhadap Allah SWT. Oleh sebab itu, Islam memerintahkan kepadapara orang tua untuk melafadzkan adzan bagi anaknya sebagai salah satu bentuk kasih sayang setelah lahir ke dunia (Nurbayani). Pada sisi lain, Abu Hurairah telah menceritakan bahwa suatu hari Rasulullah SAW mencium al-Hasan, sedang dihadapan beliau saat itu terdapat al-Aqra' Ibnu Habis yang sedang duduk, lalu al-Aqra' berkata: *"sesungguhnya saya punya sepuluh orang anak, tetapi saya belum pernah mencium seorangpun diantara mereka"*. Kemudian Rasulullah memandang dan bersabda, *"barangsiapa yang tidak punya rasa kasih sayang, niscaya tidak akan dikasih sayangi"* H.R. Bukhari (Hamruni, 2008). Apabila kisah tersebut kita dalami, maka dapat diambil sebuah pelajaran bahwa begitu besarnya perhatian Rasulullah dimulai dari anak usia dini. Mencium anak adalah sebuah manifestasi iman dalam bentuk kasih sayang, sehingga mencium anak juga merupakan sebuah bentuk diterima dan diperhatikannya kehadiran anak di tengah-tengah keluarga. Oleh sebab itu, apabila di dalam sebuah keluarga tidak pernah mencium anak-anaknya, maka

hampir dipastikan anak tidak pernah merasakan kehadirannya berada di tengah-tengah keluarga. Apabila ditelusuri, hal inilah yang menjadi latar belakang banyaknya ditemukan penyimpangan-penyimpangan anak dalam bentuk kenakalan dan kejahatan.

- d. Bercengkrama dengan anak. Anak tentunya sangat suka diajak untuk berbicara, terlebih lagi untuk menggali pengalaman-pengalaman yang sudah dilaluinya. Disamping itu, anak juga suka bertanya tentang sesuatu yang menarik untuknya, sehingga pembicaraan akan jauh lebih panjang sebelum anak merasa puas dengan jawaban yang didapatkan dan tentunya akan terselipkan humor di dalamnya. Humor adalah salah satu cara yang paling efektif bagi para orang tua sekaligus pendidik untuk mendapatkan perhatian anak-anak. Rasa humor ini mampu mengendalikan suasana yang kurang kondusif atau suasana yang tegang karena tertekan. Apabila pembelajaran diselingi rasa humor, maka anak akan merasa menyenangkan untuk bertemu orang tersebut dan akan sering menemuinya (Mahmud, 2012).
2. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan adalah salah satu faktor terciptanya pembelajaran yang bermakna. Oleh sebab itu, kekondusifan dalam kegiatan pembelajaran tentunya dapat membuat kerelaksasian setiap

anak untuk menikmati pembelajaran yang didapatkan dari pendidik. Namun, apabila terdapat sebuah kesalahan pada anak sehingga membuat suasana yang tidak kondusif, maka guru sebaiknya tidak menyudutkan anak tersebut dan bahkan sampai menganggap anak bodoh atau bermasalah. Hal inilah sejalan dengan konsep *free risk environment*, dimana kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh anak diambil sebagai sebuah tantangan perbaikan (umpan balik), sehingga akan tercipta kembali suasana yang menyenangkan (Hamruni, 2008).

Perlu diketahui bahwa, suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan akan ditunggu-tunggu oleh anak didik. Sehingga, belajar akan menjadi aktivitas yang menyenangkan dan tidak akan merasa sia-sia untuk datang belajar ke sekolah. Oleh sebab itu, pendidik haruslah memiliki persiapan dengan memilah metode-metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan tema yang telah dirancang (Heri Gunawan, 2014).

Dalam lingkup pendidikan anak usia dini, konsep *edutainment* merupakan penggabungan antara belajar dan bermain yang disesuaikan dengan konsep pendidikan anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Mengapa demikian? Karena anak masih cenderung sulit untuk membedakan antara bermain dan belajar. Konsep ini dipilih berdasarkan pada riset cara kerja otak anak, dimana hasil riset tentang kerja otak menerangkan bahwa anak-anak dapat belajar dengan maksimal dan efektif apabila dengan kesenangan dan bebas dari tekanan (Enjang, 2017).

Sulap adalah salah satu seni pertunjukan dengan berbagai trik yang akan memunculkan ketakjuban, sehingga para penonton menerima kesan di luar logika. Seorang pesulap biasanya disebut dengan seorang *magician*. Sulap tentunya memberikan kesan ilusi dan sulap juga merupakan penerapan dari berbagai disiplin ilmu seperti ilmu fisika, kimia, psikologi, dan lain sebagainya (Efendi, 2010).

Pertunjukan sulap memberikan pemahaman yang berbeda-beda para penontonnya. Namun, pada umumnya pertunjukan sulap akan memberikan kesan yang sama yaitu keterpukauan dan rasa penasaran yang tinggi. Sehingga, tidak jarang para penonton akan beranggapan bahwa pertunjukan sulap adalah bagian dari hal yang mistis dengan bantuan jin di dalamnya (Nur Wijayanti, 2019).

Seorang pesulap tentunya harus menyiapkan dan mengatur alat, trik, serta jenis permainan sulap lainnya yang akan dikemas menjadi satu pertunjukan. Dalam hal ini, pesulap juga harus menyetarakan kategori penonton dan juga jenis permainan sulapnya agar mendapatkan kesan yang memukau walaupun trik tersebut mungkin sudah pernah dilihat oleh beberapa penonton

Seni sulap suara adalah nama lain dari *ventriloquism*, dimana pelakunya dinamakan *ventriloquist*. Sebelumnya, sulap suara atau *ventriloquism* ini dahulunya adalah sebuah sihir hitam yang digunakan oleh pemimpin-pemimpin kala itu untuk menakut-nakuti dan mengendalikan pengikut mereka dengan adanya suara-suara misterius dari udara di sekitar mereka (Neri, 2015). Kemudian seiring berjalannya waktu, *ventriloquism* dikenal di Indonesia dengan nama suara perut. Dalam hal ini, suara yang dihasilkan bukanlah suara yang keluar dari perut. Akan tetapi, suara yang dihasilkan tanpa

menggerakkan bibir untuk terlihat sedang tidak berbicara (Maxi, 2009). Biasanya, seorang *ventriloquist* akan menggunakan sebuah media sebagai penciptaan ilusi tersebut yang pada umumnya adalah sebuah boneka. Boneka yang pakai adalah boneka yang memiliki mulut yang dapat terbuka dan menutup sebagai tampilan ilusi seperti halnya pertunjukan boneka muppet oleh Jim Henson.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian adalah anak didik dan guru RA Al Qur'an Iqro Pematangsiantar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi partisipasi aktif (peneliti utama sebagai pelaku sulap suara), wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Adapun analisis data yang digunakan adalah model Miles Hubberman dengan mereduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi, serta uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran RA Al-Qur'an Iqro

Kegiatan pembelajaran di RA Al-Qur'an Iqro pada hari senin sampai dengan sabtu dimulai dari pukul 08.00–11.00 WIB dengan 4 kelas yang terdiri dari kelas Melati, Mawar, Cempaka, dan Dahlia. Setiap pagi sebelum memasuki kelas, seluruh anak akan dibariskan terlebih dahulu di halaman untuk saling menyapa dengan para guru dan juga senam. Setelah itu, anak akan memasuki kelasnya masing-masing dengan membuat barisan kereta api yang didahulukan oleh anak laki-laki.

Memasuki ruang kelas, anak-anak akan

disapa kembali oleh guru baik itu bertanya kabar, absensi, dan mulai membacakan surah-surah pendek yang kemudian membaca doa belajar. Dalam hal ini, model pembelajaran yang dipakai adalah model pembelajaran kelompok dengan sudut pengaman. Pembelajaran yang dirancang oleh guru adalah pembelajaran yang berbasis tema yang disesuaikan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini.

Setelah kegiatan pembuka/awal, maka anak akan memulai pembelajaran dengan tema yang dibawakan pada hari itu. Guru terlebih dahulu akan mengenalkan tema yang dibawakan kepada anak-anak dan merangsang pertanyaan-pertanyaan mereka. Setelah dirasa cukup dalam pengenalan, maka guru akan memberikan tugas sesuai dengan capaian yang telah dirancang, baik itu menebalkan huruf/angka, menulis kembali, mewarnai, menggunting, menempelkan, dan lain sebagainya. Dalam hal ini, guru memberikan kebebasan kepada setiap anak untuk menyelesaikan tugasnya agar kreativitas anak juga semakin berkembang tanpa adanya tekanan. Namun, tentunya pengerjaan tugas ini selalu diamati oleh guru dengan berjalan dari satu meja ke meja lainnya.

Di samping anak mengerjakan tugas, salah seorang guru akan melatih bacaan iqro anak secara bergantian satu per satu. Hal ini dilakukan karena RA Al-Qur'an Iqro memiliki ciri khas dengan pembelajaran iqro setiap harinya, sehingga diharapkan mampu membaca Al-Qur'an lebih cepat. Ketika itu, anak yang mendapat giliran membaca iqro harus menunda pengerjaan tugasnya, dan kembali lagi menyelesaikan tugas yang diberikan setelah selesai membaca iqro. Setelah anak-anak selesai dengan tugasnya, maka akan dilakukan kegiatan makan bersama dengan bekal anak masing-masing,

kemudian setelah itu dapat bermain. Setelah bermain, anak akan masuk kembali ke dalam kelas untuk mengulas kembali tentang pembelajaran yang telah didapatkan, berdoa, dan pulang ke rumah masing-masing.

Kegiatan Sulap Suara Boneka

Pertunjukan sulap suara boneka adalah program mingguan peneliti utama, dimana disetiap hari Rabu pagi, peneliti akan tampil di depan anak-anak selama 45 menit setelah kegiatan senam pagi. Boneka yang dibawa diberi nama Coim. Pada pandangan anak-anak, boneka akan terlihat hidup karena dapat berbicara dengan sendirinya. Hal ini akan membuat anak penasaran dan takjub melihat keanehan tersebut.

Dunia imajinasi pada anak usia dini sangatlah kuat, sehingga boneka yang bisa berbicara sendiri akan terlihat menyenangkan oleh anak. Boneka yang bisa berbicara dapat menjadi teman yang menyenangkan oleh anak, sehingga anak akan memiliki keinginan untuk tetap dekat dengan boneka tersebut, seperti halnya bertanya bonekanya dimana, bonekanya makan apa, tidur dimana, dan lain sebagainya.

Hadirnya boneka di tengah-tengah pembelajaran RA Al-Qur'an Iqro memberikan antusias yang tinggi pada anak. Sehingga pada awal perkenalan dengan boneka, tidak sedikit anak yang maju mendekati ke boneka untuk menyentuhnya. Hal inilah yang membuat para guru untuk ekstra menjaga anak agar tetap dalam barisan. Apabila anak-anak dibebaskan, maka akan terjadi suasana yang tidak kondusif karena barisan yang tidak teratur. Dan di samping itu, peneliti juga akan membuat perkataan dari boneka agar anak-anak menjaga ketertibannya.

Pada pertunjukan yang dilakukan,

peneliti dengan boneka akan menyapa anak-anak dengan pertanyaan-pertanyaan sederhana, seperti menanyakan kabar, berangkat sekolah dengan siapa, serapan dengan apa, dan lain-lain sesuai dengan kondisi yang tercipta. Setelah itu, boneka akan bercerita sedikit kepada anak-anak yang mengacu pada tema yang telah diajarkan oleh guru, sehingga dalam hal ini, boneka akan mengajak anak-anak untuk mengulas kembali pembelajaran yang telah diajarkan yang tentunya harus dengan humor yang mengedukasi. Kemudian, boneka akan memberikan pertanyaan kepada anak-anak dan siap untuk maju kedepan menjawab dihadapan seluruh teman-temannya. Biasanya, satu pertanyaan akan dijawab oleh 2 atau 3 anak. Dan di akhir sesi, ada seorang anak yang dipersilahkan menceritakan pengalamannya setelah mendapat pancingan dari peneliti.

Melalui kegiatan ini, ada beberapa tujuan yang dapat dikembangkan seperti:

1. Anak memiliki semangat untuk hadir ke sekolah. Sebagaimana yang telah dipaparkan, boneka akan menjadi teman yang menyenangkan dan di tunggu kehadirannya oleh anak. Anak akan siap untuk mendengarkan apa saja cerita-cerita yang akan dibawakan boneka.
2. Menumbuhkembangkan keberanian anak untuk tampil di depan teman-temannya. Seperti sebelumnya, banyak ditemukan anak yang kurang berani untuk bersosial dengan temannya, baik dengan bermain bersama, meminjam suatu barang, dan lain sebagainya. Hal ini terjadi karena keberanian anak belum berkembang, dan memiliki rasa takut yang lebih besar. Oleh sebab itu, dengan seringnya anak berdiri di

depan dengan arahan boneka yang merupakan teman baiknya, maka anak akan dapat lebih berani untuk bersosial dengan orang-orang yang ditemuinya.

3. Mengembangkan komunikasi anak. Anak yang sering dilatih untuk berbicara terlebih lagi di depan umum, tentunya dapat berkomunikasi lebih baik lagi. Oleh sebab itu, kegiatan dengan boneka yang dapat berbicara ini diharapkan dapat mengajak anak untuk dapat berdialog dan menceritakan kembali pengalaman atau pelajaran yang telah didapatkannya. Mengapa demikian? Karena anak lebih bebas berbicara dengan teman yang dianggapnya menyenangkan dibandingkan dengan orang lain yang baru ditemuinya semenjak berada di sekolah, baik guru ataupun teman-teman barunya.

KESIMPULAN

RA Al-Qur'an Iqro memiliki pembelajaran *edutainment* dengan sulap suara boneka. Sulap suara atau *ventriloquism* ini membuat ilusi kepada boneka yang dapat berbicara dengan sendirinya. Hal ini tentunya akan membuat anak merasa takjub, penasaran, sekaligus boneka akan menjadi teman anak yang menyenangkan. Boneka dapat menjadi teman yang menyenangkan kepada anak karena pada masa anak usia dini atau pra sekolah masih memiliki imajinasi yang kuat.

Beberapa manfaat yang didapatkan melalui kegiatan sulap suara boneka yaitu dapat memberikan semangat kepada anak untuk datang ke sekolah, menumbuhkembangkan keberanian anak, dan juga mengembangkan kemampuan

komunikasi anak. Di samping itu, dikarenakan antusiasme anak yang cukup tinggi terhadap boneka, maka perlunya pengawasan guru yang cukup ekstra menertibkan anak tetap pada barisannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, Heri, *Pendidikan Islam Kajian Teoretis dan Pemikiran Tokoh*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Bidang Akademik, 2008.
- Inah, Ety Nur, "Peran Komunikasi dalam Interaksi Guru dan Siswa", *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol.8 No. 2, Juli-Desember 2015.
- Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia, 2012.
- Maxi, *Membongkar Rahasia Sulap*, Jakarta: Trans Media Pustaka, 2009.
- Mitasari, Nur Rizka, "Model Pembelajaran Edutainment dalam Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol.4 No.1.
- Nurbayani, "Pembinaan Iklim Kasih Sayang terhadap Anak dalam Keluarga", *Artikel Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry*.
- Rohmah, Nazilatur dan Rusman, "Pengaruh Metode Edutainment dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Al-Islam Kelas VII di SMP Muhammadiyah 7 Surabaya", *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.7 No. 2, 2018.
- Tirmidziani, Astri, dkk., "Upaya Menghindari Bullying pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Parenting", *Jurnal Pendidikan: Early Childhood*, Vol.2 No.1, 2018.

Wang, Efendi, *Inilah Rahasia Sulap* , Jakarta: Penebar Plus, 2010.

Wijayanti, Neri, “*Pengelolaan Nilai-Nilai Pendidikan dalam Permainan Sulap*”, Artikel Publikasi Ilmiah Program Studi Magister Manajemen Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015.

Wijayanti, Nur dan Yuliana Dewi Rahmawati, “*Analisis Trik Sulap ditinjau dari Sudut Pandang Keilmuan Fisika*”