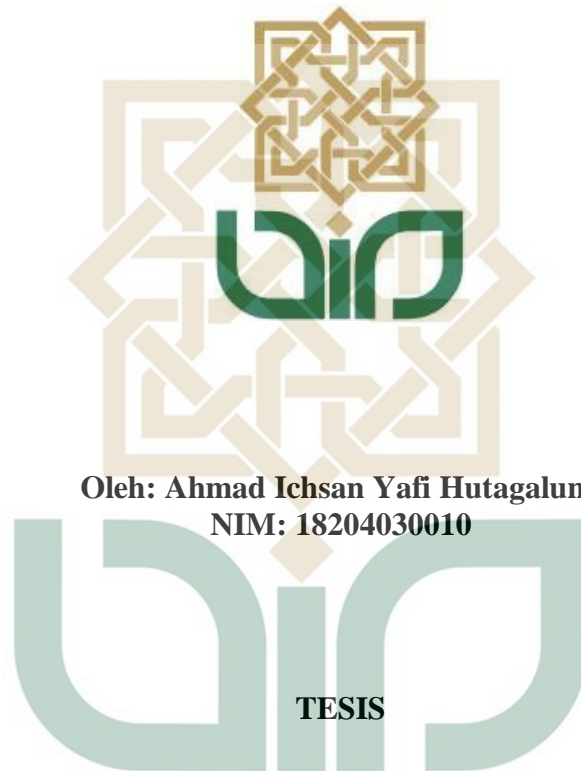


**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN SULAP SUARA BONEKA MUPPET
DALAM PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK
DI KB FUN ISLAMIC SCHOOL PURWOREJO JAWA TENGAH**



**Oleh: Ahmad Ichsan Yafi Hutagalung
NIM: 18204030010**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**YOGYAKARTA
2020**

ABSTRAK

Ahmad Ichsan Yafi Hutagalung, Pengembangan Buku Panduan Sulap Suara Boneka Muppet dalam Pembelajaran *Edutainment* untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di KB Fun Islamic School Purworejo Jawa Tengah, Tesis Program Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2020.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh respon yang menyenangkan dari anak-anak selama peneliti memainkan sulap suara boneka muppet. Selain itu, penggunaan sulap suara boneka muppet masih jarang ditemukan pada lembaga sekolah khususnya PAUD, dikarenakan kurangnya ketersediaan buku panduan tentang sulap suara. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan buku panduan sulap suara boneka muppet; 2) mengetahui kelayakan buku panduan sulap suara boneka muppet; 3) mengetahui pendapat guru terhadap pertunjukan boneka muppet dalam pembelajaran *edutainment* untuk meningkatkan minat belajar anak.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan Borg & Gall. Jenis data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil validasi yang berupa angket oleh ahli materi/isi, ahli media, ahli strategi pembelajaran PAUD, pengguna produk, serta penilaian guru terhadap pertunjukan sulap suara. Data kualitatif diperoleh berdasarkan pengamatan, komentar, dan saran dalam pengembangan produk dan pertunjukan sulap suara boneka muppet.

Hasil yang didapatkan dalam pengembangan produk berupa buku panduan sulap suara boneka muppet yaitu: *Pertama*, pengembangan produk dianalisis berdasarkan respon anak terhadap sulap suara, kajian literatur yang berkaitan dengan sulap suara, dan observasi. Adapun desain yang dikembangkan berisi kata pengantar, daftar isi, kata motivasi, materi (pengenalan sulap suara, teknik-teknik dalam pernapasan, pengolahan vokal, melafalkan huruf-huruf yang disulap, praktik dengan boneka), naskah cerita, glosarium, daftar pustaka, dan biodata penulis. *Kedua*, kelayakan terhadap produk mendapatkan rata-rata penilaian secara keseluruhan sebesar 4,52 dengan kategori sangat baik. Masing-masing penilaian oleh ahli materi/isi sebesar 4,67; penilaian ahli media sebesar 4,1; penilaian ahli strategi pembelajaran PAUD sebesar 4,69; penilaian pengguna produk sebesar 4,63. *Ketiga*, pendapat guru terhadap sulap suara boneka muppet dinilai sangat menyenangkan, menarik, dan menjadi sesuatu yang baru bagi anak-anak, serta dapat meningkatkan minat belajar. Hal ini didapat berdasarkan penilaian guru terhadap pertunjukan sulap suara boneka muppet sebesar 94,8% yang menyatakan rata-rata anak senang dengan hadirnya boneka dan menambah minatnya dalam melakukan pembelajaran.

Kata Kunci: Sulap Suara, Boneka Muppet, Pembelajaran *Edutainment*, Minat Belajar

ABSTRACT

The Development of the Magic Sound of Muppet Puppet Handbook in Edutainment Learning to Increase Children's Learning Interest at KB Fun Islamic School Purworejo, Central Java. The thesis of Master Program UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2020.

This research is motivated by the enjoyable response of the children as long as the researcher plays the magic sound of the muppet puppet. Besides, the use of the magic sound of the muppet puppet is still rarely found in school institutions, especially Early Childhood Education institution, due to the lack of availability of the magic sound of the muppet puppet handbook. This research aims to: 1) develop the magic sound of the muppet puppet handbook; 2) find out the feasibility of developing the magic sound of the muppet puppet handbook; 3) find out the teacher's opinion on the muppet puppet show in edutainment learning to increase children's learning interest.

This study uses an R&D research method with the Borg & Gall development model. The type of data obtained is quantitative data and qualitative data. Quantitative data were collected based on the results of validation consisting of questionnaires by material experts, media experts, early childhood education strategy experts, product users, and teacher's evaluation towards the muppet puppet show. Qualitative data were obtained through observation, comments and suggestions on product development and the magic sound of muppet puppet shows.

The result obtained of product development in the form of the magic sound of the muppet puppet handbook that is: First, product development was analyzed based on the child's response to magic sound, a literature study related to magic sound, and observation. The design that was developed contained foreword, table of contents, motivational words, content (magic sound recognition, techniques in breathing, vocal processing, pronunciation of letters conjured up, practice with muppet puppet), story script, glossaries, bibliography, and references author's biodata. Second, appropriateness of the product get an overall average rating of 4.52 with an excellent category. Each assessment by a material/content expert is 4.67; media expert's assessment is 4.1; strategy expert's of early childhood education assessment is 4.69; product user's assessment is 4.63. Third, the teacher's opinion on the magic sound of the muppet puppet is considered to be very fun, exciting, and become something new for children, and can increase their learning interest. This was obtained based on the teacher's assessment of the muppet puppet sound magic performance is 94.8% which stated that the average children was happy with the presence of the muppet puppet and increased his interest in learning.

Keywords: Magic Sound, Muppet Puppet, Edutainment Learning, Learning Interest.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Ahmad Ichsan Yafi Hutagalung, S.Pd.**

NIM : 18204030010

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 18 Juni 2020

Saya yang menyatakan,



Ahmad Ichsan Yafi Hutagalung, S.Pd.

NIM: 18204030010

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Ahmad Ichsan Yafi Hutagalung, S.Pd.**

NIM : 18204030010

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi.

Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 18 Juni 2020

Saya yang menyatakan,



Ahmad Ichsan Yafi Hutagalung, S.Pd.
NIM: 18204030010

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
Dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN SULAP SUARA BONEKA
MUPPET DALAM PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DI KB FUN ISLAMIC SCHOOL
PURWOREJO JAWA TENGAH**

Yang ditulis oleh:

Nama : **Ahmad Ichsan Yafi Hutagalung, S.Pd.**
NIM : 18204030010
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 18 Juni 2020

Pembimbing



Dr. Sabarudin, M. Si.
NIP. 19680405 199403 1 003



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1101/Un.02/PP.00.9/08/2020

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN SULAP SUARA BONEKA MUPPET
DALAM PEMBELAJARAN EDUTAINMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR ANAK DI KB FUN ISLAMIC SCHOOL PURWOREJO JAWA TENGAH

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AHMAD ICHSAN YAFI HUTAGALUNG, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 18204030010
Telah diujikan pada : Selasa, 07 Juli 2020
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sahang
Dr. Sabarudin, M.Si
SIGNED

Valid ID: 503216e036a6



Pengaji I
Dr. Ahmad Arif, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 502796ae08da



Pengaji II
Dr. Hj. Maestonah, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 503a00b0a0ff



STATE ISLAMIC UNIVERSITY

SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 07 Juli 2020
UIN Sunan Kalijaga
Plt. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Dr. Ahmad Arif, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 502796ae0289

MOTTO

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah maha mengetahui,

sedangkan kamu tidak mengetahui”¹

(Q.S. Al-Baqarah: 216)

“Perubahan tidak akan terjadi jika kita menunggu orang lain atau waktu yang lain.

Kitalah yang ditunggu-tunggu, kita adalah perubahan yang dicari”²

(Barack Obama)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Al-Quran dan Terjemahnya, Surah Al-Baqarah, Ayat 216, (Bandung: Diponegoro, 2008), hlm. 34.

² https://simple.m.wikiquote.org/wiki/Barack_Obama. Diakses tanggal 17 Juni 2020.

PERSEMBAHAN

Program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur kepada Allah Swt dengan mengucap “Alhamdulillah” dengan seizin-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat beriringan salam, kita sampaikan kepada Rasulullah Muhammad Saw dan semoga kita dapat beristikamah dalam ajarannya agar kita mendapatkan syafaatnya di Yaumul Akhir kelak. Amin.

Tesis yang berjudul “Pengembangan Buku Panduan Sulap Suara Boneka Muppet dalam Pembelajaran *Edutainment* untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di KB Fun Islamic School Purworejo Jawa Tengah” diharapkan dapat memberikan sumbangsih kepada lembaga pendidikan khususnya Pendidikan Anak Usia Dini. Semoga dengan ini, para pendidik dan tenaga kependidikan dapat lebih berkreasi dalam lingkungan sekolah.

Peneliti menyadari bahwa dengan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, tesis ini dapat diselesaikan sesuai dengan harapan. Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M.Ag. selaku Dekan FITK UIN Sunan Kalijaga beserta jajaran.
2. Bapak Dr. Mahmud Arif, M.Ag. selaku ketua prodi Magister PIAUD UIN Sunan Kalijaga beserta jajaran.
3. Dr. Sabarudin, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah bersabar dan memberikan waktu luangnya dalam menyelesaikan tesis ini.

4. Seluruh dosen FITK UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan banyak memberikan motivasi selama perkuliahan.
5. Keluarga tercinta, Ibunda Ramaidah Saragih, S.Pd., Ayahanda Maruli Tua Hutagalung yang telah memberikan seluruh kebutuhan peneliti dalam menyelesaikan pendidikan (S2) sampai saat ini.
6. Kang Deden Gurame dan juga seluruh pendidik dan tenaga kependidikan KB Fun Islamic School Purworejo.
7. Teman-teman seperjuangan PIAUD A1 angkatan 2018 yang menjadi cerita dalam perantauan untuk menempuh pendidikan di Yogyakarta.
8. Teman-teman dari Medan dan Aceh (Wahyu F.R., M.A.) yang saling membantu dalam setiap keadaan.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyelesaian tesis ini. Untuk itu, komentar dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan. Akhir kata, terima kasih atas segala dukungan dan bantuan dari semua pihak, semoga Allah Swt memberikan balasan yang terbaik. Amin.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 9 Mei 2020
Peneliti,

Ahmad Ichsan Yafi Hutagalung
NIM. 18204030010

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
ABSTRAK	vi
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	7
D. Kajian Pustaka.....	8
E. Metode Penelitian	11
F. Sistematika Pembahasan	29
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Sulap Suara.....	31
B. Boneka Muppet	34
C. Pembelajaran <i>Edutainment</i>	36
D. Minat Belajar.....	46
BAB III : GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	
A. Sejarah Singkat Berdirinya KB Fun Islami School.....	53
B. Letak Geografis	54
C. Visi, Misi, dan Tujuan	54
D. Data Pendidik, Tenaga Pendidik, dan Anak Didik.....	55
BAB IV : HASIL PENGEMBANGAN DAN PENERAPAN SULAP SUARA BONEKA MUPPET	
A. Pengembangan Buku Panduan Sulap Suara Boneka Muppet .	56
B. Kelayakan Buku Panduan Sulap Suara Boneka Muppet	63
C. Pendapat Guru terhadap Sulap Suara Boneka Muppet.....	90
D. Efektivitas Sulap Suara Boneka Muppet dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak	98
BAB V : PENUTUP	
A. Simpulan	107
B. Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	109

DAFTAR TABEL

- Tabel 1.** Instrumen Pedoman Observasi
- Tabel 2.** Instrumen Validasi Materi
- Tabel 3.** Instrumen Validasi Media
- Tabel 4.** Instrumen Validasi Ahli Strategi Pembelajaran PAUD
- Tabel 5.** Instrumen Pengguna Produk
- Tabel 6.** Instrumen Lembar Observasi Pertunjukan Sulap Suara
- Tabel 7.** Tingkat Kelayakan Produk
- Tabel 8.** Kualifikasi Persentase Hasil Observasi
- Tabel 9.** Rincian Susunan Permainan Sulap
- Tabel 10.** Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan
- Tabel 11.** Data Anak Didik
- Tabel 12.** Hasil Penilaian Ahli Materi
- Tabel 13.** Hasil Penilaian Ahli Media (Pertama)
- Tabel 14.** Hasil Penilaian Ahli Media (Kedua)
- Tabel 15.** Hasil Penilaian Ahli Strategi Pembelajaran PAUD
- Tabel 16.** Hasil Penilaian Pengguna Produk
- Tabel 17.** Hasil Keseluruhan Penilaian Buku Panduan
- Tabel 18.** Data Hasil Observasi Guru terhadap Sulap Suara.



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.** Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan
- Gambar 2.** Contoh Boneka Muppet
- Gambar 3.** Cover Buku Panduan
- Gambar 4.** Kata Pengantar Buku Panduan
- Gambar 5.** Daftar Isi Buku Panduan
- Gambar 6.** Isi/materi Buku Panduan
- Gambar 7.** Biodata Penulis
- Gambar 8.** Penambahan Gambar
- Gambar 9.** Penambahan Materi (Istilah Bahasa)
- Gambar 10.** Perubahan Layout Buku
- Gambar 11.** Perubahan Sistematika Penulisan
- Gambar 12.** Perbaikan Cover Depan
- Gambar 13.** Penambahan Sinopsis Buku
- Gambar 14.** Perbaikan Tampilan Kata Pengantar
- Gambar 15.** Penambahan Label pada Cover
- Gambar 16.** Kegiatan Pembuka tanpa Boneka
- Gambar 17.** Pengerjaan Tugas
- Gambar 18.** Kegiatan Pembuka dengan Boneka
- Gambar 19.** Pengerjaan Tugas Didampingi Boneka
- Gambar 20.** Interaksi Boneka dengan Anak Saat Mengerjakan Tugas

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu yang memiliki keunikan atau karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa anak usia dini berkisar pada umur 0 sampai 6 tahun yang merupakan masa keemasan (*golden age*), sehingga harus menstimulasi seluruh aspek perkembangannya dimana masa ini berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Oleh sebab itu, perlunya pengetahuan bahwa masa-masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak atau dalam artian lain masa ini hanya akan terjadi satu kali dalam hidup.

Pada masa anak usia dini, pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (eksplosif).³ Mengingat pentingnya masa ini, maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang ada disekitar anak, sehingga anak akan merasa bebas tanpa ada beban untuk mengembangkan seluruh potensinya.⁴ Oleh sebab itu, kolaborasi antara guru dan juga orang tua sangat dibutuhkan untuk mengoptimalkan potensi pada pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pengembangan seluruh potensi anak usia dini sudah dapat dikembangkan pada lingkungan sekolah, karena sekolah sudah menjadi tempat memperoleh

³ Holis Ade, "Peranan Keluarga/Orangtu dan Sekolah dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini", dalam *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol.1 No.1, 2007, hlm. 23.

⁴ *Ibid.*, hlm. 24.

pengetahuan terkhususnya pada PAUD yang lebih memperhatikan tumbuh kembang anak. Sehingga, pada zaman sekarang ini, tidak sedikit ditemukannya orang tua yang menghantarkan anaknya untuk sekolah, bahkan di pedesaan sekalipun. Menempuh pendidikan sekolah merupakan kewajiban belajar bagi warga negara Indonesia untuk menambah kualitas berpikir setiap warga negara Indonesia. Oleh sebab itu, dimunculkannya lembaga-lembaga pendidikan di setiap kota dan desa guna untuk memberikan kemudahan dalam menjangkau pembelajaran, dan difokuskan pada pendidikan anak usia dini (PAUD) berupa KB (Kelompok Bermain), TK (Taman Kanak-kanak), RA (Raudhatul Athfal), dan sejenisnya.

Pembelajaran pada PAUD adalah pembelajaran yang berbasis belajar sambil bermain atau bermain yang diiringi dengan pembelajaran, dan juga menyenangkan.⁵ Oleh sebab itu, lembaga PAUD dituntut untuk memberikan pembelajaran yang sesuai dengan peraturan pemerintah. Sebab, peraturan yang telah diputuskan merupakan hasil dari pemikiran para pakar pendidikan dengan menitikberatkan kebutuhan masing-masing jenjang pendidikan. Dalam hal ini, kepala sekolah terutama guru selaku pelaksana pembelajaran haruslah menjadi orang yang kreatif dalam mengelola kelas, karena gurulah yang memegang kendali penuh pada kelasnya.

Pembelajaran di kelas merupakan kegiatan yang mengasyikkan bagi sebagian orang, dan juga membosankan bagi sebagian orang juga. Apabila pembelajaran

⁵ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), hlm. 60.

bersifat monoton atau tidak bervariasi, maka kadar bosan yang semakin bertambah akan mempengaruhi cara berpikir yang lainnya juga. Oleh sebab itu, program belajar hendaknya diancang dan disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan yang terbaru untuk daya pikir dan kebutuhan belajar anak. Hal tersebut dapat berupa pembelajaran yang dapat mengurangi stres serta menciptakan perasaan positif dalam diri anak, sehingga mereka dapat memasuki area otak pembelajar (neokorteks).⁶

Dewasa ini, setiap lembaga sekolah pastinya berupaya untuk memberikan kenyamanan dalam proses pembelajaran anak didiknya, sehingga berupaya menciptakan pembelajaran yang dapat menurunkan rasa bosan. Pembelajaran *edutainment* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang dirancang dengan menggabungkan muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga dapat membantu anak didik untuk tidak merasa bosan atau jenuh di dalam kelas.⁷ Oleh sebab itu, proses pembelajaran yang berlangsung tersebut akan lebih mempermudah bagi anak didik untuk dapat menyerap dan memproses segala informasi yang diberikan oleh tenaga pengajar tentang materi pembelajaran di kelas.

Pembelajaran pada anak usia dini adalah kegiatan guru yang berupaya dalam memainkan peran tertentu agar peserta didik dapat belajar dan bermain untuk menciptakan tujuan pendidikan yang diharapkan.⁸ Apabila guru memainkan peran

⁶ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2008), hlm. 245.

⁷ *Ibid.*, hlm. 50.

⁸ E. Mulyasa, *Strategi Pembelajaran PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm.60.

yang menghibur setiap anak, maka hal tersebut akan memunculkan perasaan yang menyenangkan, penuh dengan ketenangan ketika anak didik akan masuk ke dalam kelas yang membuat kondisi psikologisnya membaik, sehingga akan lebih mudah mengembangkan keenam aspek perkembangan anak usia dini.

Kegiatan yang menyenangkan pastinya sangat ditunggu-tunggu oleh tiap anak pada umumnya. Salah satunya adalah dengan menghadirkan boneka muppet. Boneka muppet adalah boneka sejenis *hand puppet* yang memiliki bentuk tubuh lengkap seperti manusia dan berukuran lebih besar kemudian memiliki mulut yang dapat digerakkan oleh jemari tangan. Boneka ini dapat dijadikan alat untuk kegiatan yang menyenangkan untuk anak sebab boneka merupakan salah satu alat/media yang menguatkan imajinasi anak. Hal ini dapat dilihat pada saat anak memainkan sebuah boneka, kemudian boneka tersebut dibuat sebuah karakter untuk menjadi lawan bicaranya.⁹

Seperti halnya pemaparan di atas, saat anak memainkan boneka tentunya anak akan menjadikan sebuah karakter pada boneka untuk menemaninya bermain. Apabila boneka muppet diberikan efek hidup dan dapat berbicara kepada anak dengan sendirinya, maka boneka tersebut akan sangat disenangi dan ditunggu-tunggu oleh anak. Hal tersebut dapat menggunakan suatu seni yaitu sulap suara.

Sulap suara atau suara perut adalah suatu seni yang dapat mengeluarkan bunyi huruf tanpa menggerakkan bibir atau berbicara pada umumnya, sehingga akan memberikan efek hidup kepada boneka yang dimainkan.¹⁰ Dengan adanya sulap

⁹ Tadkiroatun Musfiroh, *Cerita untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008), hlm. 157.

¹⁰ Maxi, *Membongkar Rahasia Sulap*, (Jakarta: Trans Media Pustaka, 2009), hlm. 5.

suara pada boneka muppet, anak akan merasa terpujau dan dengan rasa penasarannya akan membuat selalu ingin bermain dengan boneka tersebut.

Hal di atas telah dialami peneliti sebagai pengajar di salah satu TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an) di Yogyakarta, pernah bermain dengan boneka muppet saat mengajar sekaligus mendongeng. Seiring berjalannya waktu, pertanyaan yang sama ditanyakan oleh berbagai anak yang menanyakan boneka dan kapan lagi membawa boneka tersebut. Hal ini dapat disimpulkan bahwa anak memiliki ketertarikan yang besar kepada boneka yang dapat berbicara tersebut, sehingga apabila anak diiming-imingi di hari esoknya akan menghadirkan boneka muppet, anak akan bersemangat untuk hadir di hari esoknya. Apabila dikaitkan pada lembaga PAUD, hal ini kemungkinan besar akan menjadi kegiatan yang menyenangkan untuk anak saat pembelajaran berlangsung, terlebih lagi akan berpotensi dalam menambah minat belajar anak.

Dewasa ini, penggunaan sulap suara pada boneka muppet oleh para guru cukup jarang ditemukan pada sekolah-sekolah khususnya pada lembaga PAUD. Hal ini dimungkinkan karena kurangnya wawasan guru akan sulap suara yang membuat boneka tampak berbicara sendiri dan biasanya hanya dapat dijumpai pada saat seminar yang menghadirkan pendongeng yang memakai media seperti ini, dan itu hanya melihat saja, bukan mempraktikkannya secara langsung atau bahkan tersedianya buku panduan akan sulap suara ini sebagai pedoman guru setelah mengikuti seminar yang bersangkutan. Kemudian, tidak mungkin seluruh guru menemui pendongeng tersebut untuk belajar satu per satu, dan pastinya akan menghabiskan banyak waktu dan tenaga dari masing-masing pihak.

Hal yang lain juga pada minimnya buku yang membahas sulap suara ini juga menjadi salah satu penyebab kurangnya pengetahuan guru dan bahkan dalam kalangan mahasiswa sekalipun. Sebuah buku yang ditulis oleh Marijoen V.M. berjudul “Pintar Bermain Sulap Suara” adalah satu-satunya buku yang peneliti temukan dalam bahasa Indonesia yang membahas bagaimana pembelajaran sulap suara, dan buku ini diterbitkan tahun 1986. Buku ini cukup jarang ditemukan di toko-toko buku, dan inilah sebabnya sulap suara menjadi hal yang langka di Indonesia. Oleh sebab itu, peneliti menganggap perlunya buku yang menjadi pedoman untuk guru dalam mengembangkan sulap suara ini dengan bahasan yang mudah dipahami oleh guru.

Perlu diketahui bahwa, salah satu faktor pendukung dalam mengikuti buku panduan ini yaitu pada keahlian guru dalam menirukan berbagai suara atau guru yang memiliki kemampuan dalam bercerita, sehingga faktor lain pada buku panduan akan mudah dikuasai oleh guru. KB Fun Islamic School yang beralamat di Jalan Letjend Suprpto, Tuksongo, Purworejo, Jawa Tengah adalah salah satu sekolah yang seringkali menggunakan metode bercerita. Berdasarkan pengamatan peneliti, terdapat salah satu guru yang memiliki keterampilan menirukan berbagai suara dalam menyampaikan cerita tersebut, ditambah lagi dengan menggunakan sebuah boneka muppet. Namun, guru tersebut belum pernah menerapkan sulap suara pada boneka muppet dalam menyampaikan ceritanya¹¹. Hal inilah yang menjadi ketertarikan peneliti untuk mengembangkan buku panduan sulap suara boneka muppet untuk menghemat waktu dan tenaga para guru.

¹¹ Hasil observasi pada hari Kamis tanggal 9 Januari 2020.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti merumuskan pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan buku panduan sulap suara boneka muppet dalam pembelajaran *edutainment* di KB Fun Islamic School Purworejo Jawa Tengah?
2. Bagaimana kelayakan buku panduan sulap suara boneka muppet dalam pembelajaran *edutainment* di KB Fun Islamic School Purworejo Jawa Tengah?
3. Bagaimana pendapat guru terhadap pertunjukan sulap suara boneka muppet untuk meningkatkan minat belajar di KB Fun Islamic School Purworejo Jawa Tengah?
4. Bagaimana efektivitas sulap suara boneka muppet dalam meningkatkan minat belajar anak?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengetahui pengembangan buku panduan sulap suara boneka muppet dalam pembelajaran *edutainment* di KB Fun Islamic School Purworejo Jawa Tengah.
- b. Mengetahui kelayakan buku panduan sulap suara boneka muppet dalam pembelajaran *edutainment* di KB Fun Islamic School Purworejo Jawa Tengah.

- c. Mengetahui pendapat guru terhadap pertunjukan sulap suara boneka muppet untuk meningkatkan minat belajar di KB Fun Islamic School Purworejo Jawa Tengah.
- d. Mengetahui efektivitas sulap suara boneka muppet dalam meningkatkan minat belajar anak.

2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian dari permasalahan yang dikemukakan di atas adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan keilmuan yang berkaitan dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada pendidikan anak usia dini.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsi di KB Fun Islamic School Purworejo Jawa Tengah dalam bermain sulap suara.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat mengenalkan lebih luas tentang sulap suara di Indonesia.

D. Kajian Pustaka

Kajian pada pembelajaran *edutainment* dan peningkatan pada minat belajar anak sudah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu. Namun, masih sedikit ditemukannya penelitian pada pengembangan buku panduan sulap suara boneka muppet. Oleh sebab itu, kajian pustaka berikut ini adalah kajian pustaka yang memiliki kemiripan variabel pada penelitian ini.

1. Hasil penelitian Raditya Adipramono dengan judul “*Improving the First Semester Student Vocabulary Mastery by Using Ventriloquism Technique*”

memaparkan tentang penggunaan boneka dengan *ventriloquism* akan menciptakan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kosa kata mahasiswa. Terdapat temuan pada pre-test sebesar 59,35 dan post-test sebesar 74,77.¹² Relevansi pada penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media boneka dengan *ventriloquism* atau seni sulap suara tentang bagaimana menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Namun, perbedaan pada penelitian ini adalah mengembangkan buku panduan pada *ventriloquism* atau seni sulap suara.

2. Hasil penelitian Amanda Bateman dengan judul “*Ventriloquism as Early Literacy Practice: Making Meaning in Pretend Play*” memaparkan tentang *ventriloquism* pada anak usia dini adalah suara-suara yang dihasilkan oleh anak saat memainkan benda-benda yang dimainkannya seperti miniatur tokoh *Spiderman* dan *Kung-fu Panda* dan lain sebagainya. Hal yang demikian akan memberikan kesan akan hidupnya mainan yang mereka mainkan sekaligus membangun alur cerita tersendiri oleh anak.¹³ Relevansi pada penelitian ini adalah anak akan memokuskan perhatian pada suatu benda yang dianggap memiliki suatu nyawa yang dapat berbicara, sehingga seolah-olah benda itu menjadi teman mainnya sehari-hari. Perbedaan pada penelitian ini adalah bagaimana menjadikan sebuah boneka yang dapat berbicara dan lebih realistis di mata anak-anak.

¹² Raditya Adipramono, “*Improving the First Semester Student Vocabulary Mastery by Using Ventriloquism Technique*”, dalam *Jurnal of English and Education*, Vol.7 No. 1, Juni 2013.

¹³ Amanda Bateman, “*Ventriloquism as Early Literacy Practice: Making Meaning in Pretend Play*”, dalam *Jurnal Early Years*, November 2016.

3. Hasil penelitian A. Istiqamah dengan judul “Upaya Meningkatkan Perhatian Anak melalui Metode Bercerita dengan Boneka Tangan pada Anak Kelompok B TK ABA Jogoyudan Yogyakarta” memaparkan selama dua siklus, adanya peningkatan pada perhatian anak selama bercerita dengan boneka tangan karena boneka tangan sangat sedikit ditemui oleh anak, sehingga hal ini memberikan keunikan dan menarik perhatian setiap anak.¹⁴ Relevansi pada penelitian ini adalah sama-sama menggunakan sebuah boneka sebagai media dalam pembelajaran yang pastinya sangat disukai oleh anak, dan dengan boneka tersebut akan memfokuskan perhatian anak pada boneka. Namun, perbedaan pada penelitian ini adalah mengembangkan buku panduan yang membuat boneka seperti berbicara sendiri atau boneka hidup.
4. Hasil penelitian Suryani, dengan judul Meningkatkan Minat Belajar Anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Karyathayyibah Baiya Kecamatan Palu Utara memaparkan selama dua siklus, adanya peningkatan minat belajar siswa melalui alat permainan edukatif yaitu dengan *puzzle*. Adapun kekurangan pada kajian ini terdapat pada media yang kurang bervariasi dan juga jumlah yang terbatas.¹⁵ Relevansi pada penelitian ini terdapat pada sebuah media yang dapat menggugah hati siswa sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Namun, perbedaan pada

¹⁴ A. Istiqamah, Skripsi “Upaya Meningkatkan Perhatian Anak melalui Metode Bercerita dengan Boneka Tangan pada Anak Kelompok B TK ABA Jogoyudan Yogyakarta”, (Yogyakarta: UNY, 2015).

¹⁵ Suryani, Skripsi “Meningkatkan Minat Belajar Anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Karyathayyibah Baiya Kecamatan Palu Utara”, (Palu: UNTAD, 2011).

penelitian ini yaitu penggunaan media yang berupa boneka dalam meningkatkan minat belajar anak.

E. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). R&D merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang sudah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk yang baru. Produk baru yang telah teruji diharapkan dapat membuat kinerja pada suatu bidang menjadi lebih baik, lebih mudah, serta kuantitas dan kualitas juga turut meningkat.¹⁶ Pada penelitian ini, akan dikembangkan suatu produk yaitu buku panduan pada penggunaan sulap suara sebuah boneka. Adapun judul buku panduan ini yaitu “Buku Panduan Sulap Suara Boneka Muppet (Praktis dan Efisien)”.

Jenis penelitian ini mengacu pada definisi Borg and Gall dalam Sugiyono yang menyatakan bahwa *research and development* merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk yang telah dirancang. Memvalidasi berarti menguji kembali efektivitas produk yang telah ada, kemudian mengembangkan produk dapat berupa pengembangan pada produk yang telah ada (menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan suatu produk baru. Dalam hal ini, produk bukan

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 26.

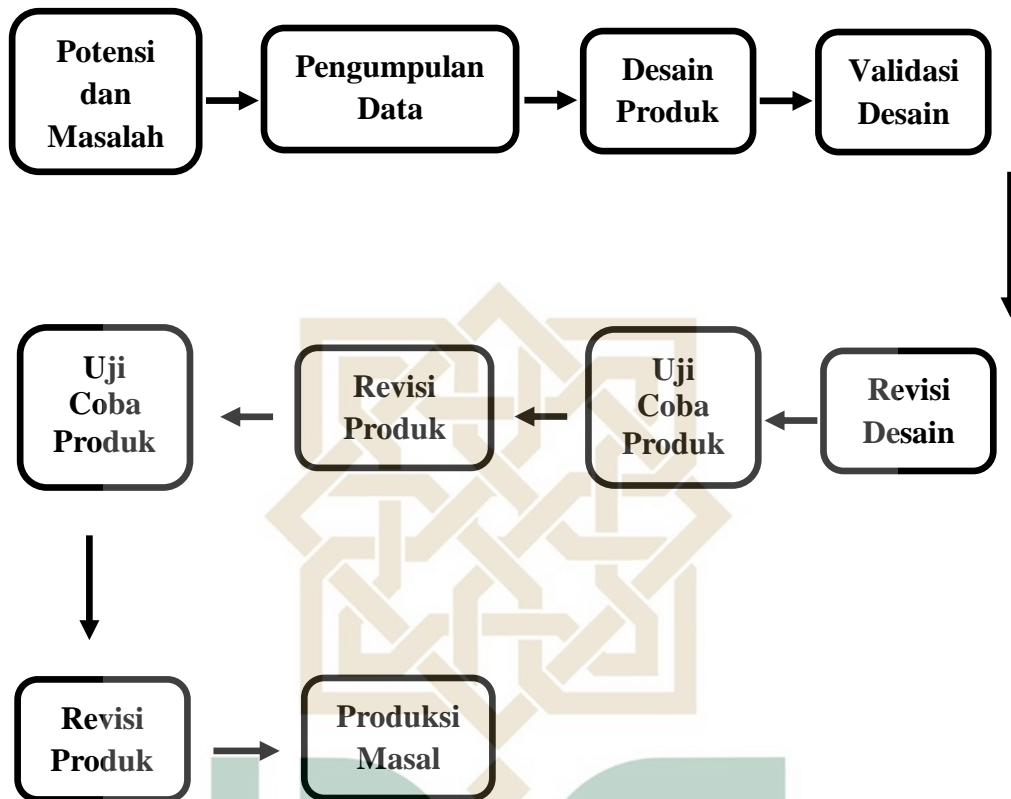
hanya buku teks, film, atau *software* komputer untuk pembelajaran, tetapi dapat juga seperti metode mengajar, program pendidikan, dan lain sebagainya.¹⁷

2. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan akan memaparkan tentang langkah-langkah pengembangan dari Borg and Gall dengan sepuluh tahap. Dalam prosedur penelitian dan pengembangan ini, peneliti akan menggunakan beberapa pendekatan yaitu: deskriptif, evaluasi, dan eksperimental. Namun mengingat musibah virus Corona atau Covid-19 yang sampai ke Indonesia pada awal Maret lalu, pemerintah memberikan himbauan kepada seluruh masyarakat Indonesia untuk tetap di rumah. Hal ini kemudian berimbas pada berhentinya aktivitas belajar di seluruh lembaga pendidikan yang ada di Indonesia.¹⁸ Sehingga, peneliti mendapat hambatan dalam melanjutkan tahap kedelapan yaitu uji coba produk pada lapangan sesungguhnya. Oleh sebab itu dalam penelitian ini, peneliti akan selesai pada tahap keenam yaitu uji coba produk (terbatas). Namun apabila masih terdapat perbaikan dari pengguna produk atau selama melakukan uji lapangan terbatas, maka akan dilanjutkan sampai pada tahap ketujuh yaitu revisi produk. Secara garis besar, langkah-langkah penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada gambar 1 berikut:

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 28.

¹⁸ Niken Widya Yunita, "Penyebab, Asal Mula, dan Pencegahan Virus Corona di Indonesia", dalam <https://m.detik.com>. Diakses tanggal 19 April 2020.



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

a. Potensi dan Masalah (Tahap I)

Potensi merupakan segala sesuatu yang apabila diberdayakan akan memberikan nilai tambah atau dapat menjadi lebih efektif bila di dunia pendidikan.¹⁹ Sebelumnya, peneliti telah memainkan sulap suara boneka muppet di beberapa TK (Taman Kanak-kanak) dan TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an) sebagai pencerita sebuah kisah. Hampir keseluruhan antusias anak-anak sangat luar biasa karena rata-rata anak baru pertama sekali menemui sebuah boneka yang dapat berbicara. Hal ini ditandai

¹⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 409.

dengan tawa, interaksi, dan rasa penasaran mereka yang ingin memegang boneka tersebut. Oleh sebab itu, penggunaan sulap suara ini menjadi sebuah potensi dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan juga menambah minat belajar anak.

Di samping potensi di atas, Hasil observasi di KB Fun Islamic School terkait proses pembukaan²⁰ menunjukkan seorang guru yang dapat bercerita sangat baik kepada anak-anak. Dalam hal ini, peneliti melihat bahwa guru tersebut dapat meirukan berbagai suara hewan yang merangsang umpan balik dengan anak, kemudian dapat mengganti suara dengan tokoh yang berbeda di dalam cerita yang disampaikan, dan yang lebih memukau adalah guru tersebut menguasai keadaan anak selama bercerita ditambah lagi dengan rasa percaya diri yang menimbulkan kesan yang ekspresif. Perlu diketahui bahwa, hal-hal tersebut dapat menjadi sebuah potensi atau faktor pendukung dalam mempermudah penggunaan sulap suara. Setelah ditemukan potensi pada guru, maka perlunya diberikan sedikit stimulus dalam percobaan sulap suara dengan kalimat yang biasa diucapkan. Sehingga, ketika boneka berbicara, maka bibirpun akan tampak bergerak dan terlihat jelas oleh anak.

Penelitian ini juga berangkat dari masalah yang terdapat pada produksi buku tentang sulap suara. Buku sulap suara pertama kali diterbitkan pada

²⁰ Kegiatan pembukaan adalah kegiatan yang dilakukan sebelum memulai pembelajaran inti. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mempersiapkan anak didik baik pada psikis dan fisik untuk mengikuti berbagai aktivitas belajar. Kegiatan ini berupa salam, do'a sebelum belajar, bernyanyi dan bertepuk, menyampaikan aturan-aturan selama pembelajaran, dan lain sebagainya, dan biasanya berdurasi 20-30 menit disetiap harinya. Disimpulkan dari buku M. Fadlillah, *Konsep Dasar*...., hlm. 115.

tahun 1986, kemudian dicetak kembali di tahun 2011 dalam produksi yang tidak besar. Hal inilah yang dapat membuat buku jarang ditemukan di toko-toko buku, sehingga berdampak kurangnya wawasan dan penggunaan sulap suara di berbagai daerah. Selain itu, beberapa pertunjukan sulap suara biasanya dipertunjukkan pada acara seminar pelatihan guru dengan mendatangkan ahli sulap suara yang biasanya adalah seorang pendongeng, namun hanya sebatas pertunjukan saja, tidak untuk memberikan pembelajaran sulap suara bagi para guru. Oleh sebab itu, berangkat dari potensi dan masalah di atas, perlunya mengembangkan buku tentang sulap suara pada boneka muppet.

b. Pengumpulan Data (Tahap II)

Pengumpulan data yang telah dikumpulkan berdasarkan informasi yang telah didapatkan adalah untuk melengkapi data terkait dengan masalah pada penelitian ini berupa studi pustaka, observasi, wawancara, serta dokumentasi. Studi pustaka dilakukan untuk menemukan landasan teori yang berhubungan dengan pengembangan produk. Adapaun landasan teori yang dikembangkan yaitu sulap suara, karakter suara, dan boneka muppet.

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data berdasarkan fakta lapangan, yaitu pengalaman peneliti akan respon anak-anak selama pertunjukan sulap suara boneka muppet. Di samping itu, observasi juga dilakukan untuk kesiapan guru dalam mempelajari produk. Hal ini dilihat dari kegiatan pembuka, dan kegiatan inti pembelajaran.

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi lebih mendalam karena pastinya ada beberapa hal yang tidak ditemukan saat berada di lapangan. Wawancara dilakukan dengan cara bertanya kepada beberapa guru KB Fun Islamic School seputar respon anak selama pertunjukan sulap suara. Kemudian dokumentasi diperlukan untuk mengabadikan peristiwa yang mungkin tidak dapat terulang atau dilihat secara detail.

c. Desain dan Pengembangan Produk (Tahap III)

Desain dan pengembangan produk dilakukan dengan pengelompokan dari setiap bagian-bagiannya guna untuk mempermudah proses pengembangan produk. Desain dan pengembangan yang akan digunakan akan dijabarkan sebagai berikut:

1. *Cover*. Pada bagian *cover* terlebih dahulu membuat gambaran desain menggunakan pensil dan kertas tanpa menggunakan aplikasi, kemudian setelah gambaran desain selesai, dilanjutkan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS6*. *Cover* berisikan tulisan “Buku Panduan” dengan jenis huruf Papyrus berukuran 31,17 pt, tulisan “SULAP SUARA” dengan jenis huruf Showcard Gothic berukuran 84,97 pt, tulisan “BONEKA MUPPET” dengan jenis huruf Showcard Gothic berukuran 60,48 pt, dan tulisan “Praktis & Efisien” dengan jenis huruf Papyrus berukuran 17,62 pt. Selanjutnya terdapat gambar boneka muppet yang bersumber dari *google.com*. Kertas yang digunakan adalah Art Karton 260 gsm.
2. Buku berukuran A5 (14,8 cm x 21 cm) dengan kertas HVS 80 gsm.

3. Susunan isi buku yaitu, Kata Pengantar, Daftar Isi, Isi (raian materi), Glosarium, Daftar Pustaka, dan Biodata Penulis. Adapun jenis huruf yang digunakan adalah jenis huruf Minion Pro berukuran 14 pt.
 4. Uraian materi, berisi pengenalan sulap suara, teknik-teknik dalam pernapasan dan pengolahan vokal, melafalkan huruf-huruf yang disulap, praktik penggunaan sulap suara dengan boneka muppet, dan naskah cerita dengan boneka muppet.
- d. Validasi desain (Tahap IV)

Validasi ini dilakukan untuk menilai sejauh mana kelayakan produk buku panduan sulap suara boneka muppet. Validasi desain yang dilakukan merupakan salah satu proses pengesahan atau persetujuan terhadap produk yang telah didesain. Validasi desain diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli strategi pembelajaran.

1) Ahli Materi (Isi)

Ahli materi adalah seseorang yang berpengalaman dalam penggunaan sulap suara. Dalam hal ini, ada beberapa hal yang menjadi kualifikasi yang setidaknya-tidaknya dimiliki oleh ahli terkait penelitian ini.

Adapun beberapa hal tersebut yaitu:

- a) Memiliki pengetahuan lebih tentang sulap suara.
- b) Berpengalaman dan sering memberikan pertunjukan sulap suara.

Ahli materi yang dipilih pada pengembangan buku panduan ini adalah Raditya Adipramono, S.S., M.Pd.B.I. yang merupakan mentor *ventriloquist* Indonesia.

2) Ahli Media

Ahli media merupakan seseorang yang mempunyai kemampuan dalam desain media pembelajaran. Dalam hal ini, ada beberapa kualifikasi yang setidaknya-tidaknya dimiliki oleh ahli terkait penelitian ini.

Adapun beberapa hal tersebut yaitu:

- a) Memiliki kemampuan dalam bidang media pembelajaran dan bahasa.
- b) Memiliki kesediaan berkomentar dan saran terhadap pengembangan produk.

Ahli media yang dipilih pada pengembangan buku panduan ini adalah Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd. yang merupakan dosen FITK UIN Sunan Kalijaga.

3) Ahli Strategi Pembelajaran PAUD

Ahli strategi pembelajaran PAUD merupakan seseorang yang mempunyai kemampuan dalam strategi pembelajaran PAUD. Dalam hal ini, ada beberapa kualifikasi yang setidaknya-tidaknya dimiliki oleh ahli terkait penelitian ini. Adapun beberapa hal tersebut yaitu:

- a) Berpengalaman dalam menciptakan strategi pembelajaran.
- b) Memberikan beberapa pelatihan pada pendidik anak usia dini.
- c) Memiliki kesediaan berkomentar dan saran terhadap pengembangan produk.

Ahli strategi pembelajaran PAUD yang dipilih pada pengembangan buku panduan ini adalah Deden H.M.S., S.Sos.I. yang merupakan CEO GURAME (guru asyik dan menyenangkan) Indonesia.

e. Revisi Desain (Tahap V)

Revisi desain dilakukan setelah ahli media dan ahli materi melakukan validasi terkait produk yang telah dibuat. Adapun saran-saran yang diberikan dianalisis guna untuk memperbaiki desain produk sebelum melakukan uji coba produk. Jika produk sudah valid, maka produk dapat diuji coba ke lapangan. Revisi yang dilakukan sebanyak dua kali.

f. Uji Coba Produk (Tahap VI)

Uji coba produk dilakukan setelah melakukan revisi produk yang dianalisis dari saran-saran para ahli. Uji coba produk untuk pertama kalinya dilakukan secara terbatas yaitu guru sebagai pengguna produk. Sebelumnya, peneliti bermain sulap suara pada kegiatan pembuka secara langsung. Hal ini dilakukan agar peneliti dan guru dapat melihat secara langsung respon anak terhadap produk yang dikembangkan.

g. Revisi Produk (Tahap VII)

Revisi produk dilakukan setelah melakukan uji coba produk pertama yang berdasarkan saran dari pengguna (guru) selama mempelajari buku panduan dan praktiknya. Pada tahap inilah menjadi akhir dari pengembangan produk.

3. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah berupa buku penggunaan seni sulap suara yang peneliti beri nama “Buku Panduan Sulap Suara Boneka Muppet Praktis dan Efisien” dalam pembelajaran *edutainment* untuk meningkatkan minat belajar anak. Buku ini berisikan:

- a. Buku dibuat dalam bentuk buku bacaan pada umumnya, yang di dalamnya memuat bagaimana langkah-langkah dalam seni sulap suara, mulai dari teknik-teknik awal yang diperlukan sampai pada praktik penggunaan sulap suara.
- b. Buku dapat digunakan untuk seluruh tenaga pendidik, terutama pada pendidikan anak usia dini dan pendidikan sekolah dasar. Selanjutnya, buku ini juga dapat digunakan untuk pemain sulap suara (pemula) sebagai figur pendongeng atau pengkisah yang memainkan boneka muppet.
- c. Implementasi buku ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan menghibur untuk anak sehingga nantinya akan menambah minat belajar anak. Hal tersebut seperti menghadirkan sebuah boneka yang dapat berbicara dan seakan-akan hidup dimata anak-anak, menjadikan sebuah media menjadi titik fokus anak, dapat menjadi teman dalam menceritakan sesuatu, sebagai media untuk memberikan pesan-pesan moral, dan menambah kreativitas pengguna.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu dengan observasi, wawancara, kuesioner (angket), dan dokumentasi untuk mengabadikan suatu peristiwa.

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data berdasarkan fakta lapangan dengan menyiapkan beberapa indikator sebagai penunjang keabsahan data. Observasi dilakukan untuk melihat pelaksanaan kegiatan pembelajaran di KB Fun Islamic School, mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup. Observasi juga dilakukan untuk melihat respon anak terkait dengan penggunaan sulap suara boneka muppet. Kemudian observasi dikembangkan kepada pengguna atau guru yang bersangkutan, guna untuk melihat kelebihan dan hambatan-hambatan yang dihadapi dalam penggunaan sulap suara. Pedoman observasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Instrumen Pedoman Observasi

Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
Melaksanakan kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup			
Kesediaan seluruh guru dalam kegiatan pembuka			
Pelaksanaan kegiatan pembuka yang tersusun secara sistematis			
Kegiatan pembuka yang menyenangkan			
Penyampaian materi dengan jelas			
Respon guru terhadap pertanyaan-pertanyaan anak			
Terdapat guru yang memiliki <i>skill</i> dalam mengolah suara			
Guru memiliki tingkat kepercayaan diri yang baik			

Pelaksanaan kegiatan yang kondusif			
------------------------------------	--	--	--

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi lebih mendalam karena pastinya ada beberapa hal yang tidak ditemukan saat berada di lapangan. Teknik wawancara yang dilakukan adalah wawancara semi terstruktur, sehingga memberikan kebebasan pada guru dan kepala sekolah sebagai pengamat dalam pertunjukan sulap suara boneka muppet pada anak-anak. Adapun poin-poin yang akan dikembangkan dalam melakukan wawancara yaitu:

- a. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan selama awal pembelajaran sampai dengan selesai
- b. Kesiapan guru dalam melaksanakan kegiatan pembuka
- c. Kesiapan anak dalam melaksanakan kegiatan pembuka
- d. Permasalahan yang timbul saat kegiatan pembelajaran
- e. Hal-hal yang sangat diminati anak
- f. Cara guru dalam memotivasi anak untuk belajar

Pada bagian wawancara, terlebih dahulu peneliti berusaha memperoleh informasi awal terhadap permasalahan-permasalahan yang timbul selama kegiatan pembuka sebelum menggunakan sulap suara boneka muppet. Dalam hal ini, peneliti lebih banyak melakukan wawancara melalui media sosial dikarekan alasan yang telah dikemukakan dalam pembahasan sebelumnya.

c. Kuesioner (angket)

Kuesioner (angket) yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berupa beberapa pertanyaan kepada tim ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli strategi pembelajaran, serta pengguna yaitu guru sebagai validator untuk memberikan nilai dan saran untuk pengembangan produk. Rentang skor penilaian pada angket ini terdiri dari 5 butir yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K), dan Sangat Kurang (SK).

d. Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan untuk mengambil data fisik dan mengabadikan peristiwa yang tidak mungkin terulang guna sebagai lampiran data.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket dan lembar observasi. Angket akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan pengguna. Kemudian lembar observasi diberikan kepada pengguna dan guru pendamping kelas.

a. Angket Ahli Materi

Angket berikut adalah berupa validasi pada ahli materi atau isi untuk kelayakan produk. Adapun kisi-kisi instrumen tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Instrumen Validasi Materi

Aspek/Kriteria	Penilaian				
	SK	K	C	B	SB
1. Kejelasan rumusan tujuan panduan					
2. Pengembangan konsep materi					
3. Kelengkapan materi					
4. Keruntutan materi					
5. Kemudahan memahami alur buku panduan					

6. Kesesuaian contoh (gambar) dalam memahami penjelasan buku panduan					
7. Penggunaan EYD dalam penyajian materi					
8. Penggunaan kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)					
9. Bahasa yang komunikatif					
10. Pemilihan kata dalam penjabaran materi					
11. Kejelasan deskripsi langkah-langkah peragaan sulap suara boneka muppet					
12. Penampilan cover buku panduan					
13. Bentuk dan ukuran huruf					
14. Konsistensi bentuk dan ukuran huruf					
15. Kejelasan tulisan dan gambar					
Jumlah Skor					
Kategori					

b. Angket Ahli Media

Angket berikut adalah berupa validasi pada ahli media untuk kelayakan produk. Adapun kisi-kisi instrumen tersebut yaitu:

Tabel 3. Instrumen Validasi Media

Aspek/Kriteria	Penilaian				
	SK	K	C	B	SB
1. Penampilan cover buku panduan sulap suara boneka muppet					
2. Kesesuaian judul					
3. Layout buku panduan					
4. Bentuk dan ukuran huruf					
5. Kesesuaian format yang digunakan					
6. Tata letak tulisan					
7. Kesesuaian ukuran gambar					
8. Penempatan gambar					
9. Ukuran buku					
10. Kejelasan narasi buku panduan					
Jumlah Skor					
Kategori					

c. Angket Ahli Strategi Pembelajaran PAUD

Angket ini berupa validasi pada ahli strategi pembelajaran PAUD untuk kelayakan produk. Adapun kisi-kisi instrumen tersebut yaitu:

Tabel 4. Instrumen Validasi Ahli Strategi Pembelajaran PAUD

Aspek/Kriteria	Penilaian				
	SK	K	C	B	SB
1. Desain cover					
2. Bentuk dan huruf					
3. Keruntutan materi					
4. Kelengkapan materi					
5. Kemudahan memahami alur buku panduan					
6. Kemudahan dalam praktik/latihan					
7. Kesesuaian contoh (gambar) dalam memahami penjelasan buku panduan					
8. Penggunaan EYD dalam penyajian materi					
9. Penggunaan kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)					
10. Bahasa yang komunikatif					
11. Kejelasan deskripsi langkah-langkah peragaan sulap suara boneka muppet					
12. Mengembangkan kreativitas pengguna					
13. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan					
Jumlah Skor					
Kategori					

d. Angket pada Pengguna Produk

Angket ini diberikan pada pengguna produk yaitu guru. Hasil atas penilaian pengguna produk akan menunjukkan kelayakan terhadap produk yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen pada pengguna produk dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Instrumen Pengguna Produk

Kriteria	Penilaian				
	SK	K	C	B	SB
1. Desain cover					
2. Bentuk dan huruf					
3. Bahasa yang komunikatif					
4. Kejelasan gambar dan istilah					
5. Kemudahan memahami materi					
6. Kemudahan dalam praktik/latihan					
7. Mengembangkan kreativitas pengguna					
8. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan					
Jumlah Skor					
Kategori					

e. Lembar Observasi (angket) terhadap Pertunjukan Sulap Suara

Lembar observasi ini diberikan kepada guru sebagai pengamat terkait dampak pertunjukan sulap suara pada anak saat saat kegiatan pembuka. Adapun jumlah guru yang diperlukan sebanyak tiga orang guru. Berikut instrumen lembar observasi untuk guru terhadap pertunjukan sulap suara.

Tabel 6. Instrumen Lembar Observasi Pertunjukan Sulap Suara

No.	Indikator	STS	TS	KD	S	SS
1.	Anak merasa gembira saat kegiatan pembuka dengan boneka					
2.	Anak bertanya-tanya tentang boneka					
3.	Anak mengeluarkan tawa bebas					
4.	Anak merespon perkataan boneka					
5.	Anak dapat mengikuti aturan dari boneka					
6.	Anak menunjukkan konsentrasi dalam mendengarkan					
7.	Anak menunjukkan keseriusan dalam belajar					
8.	Anak menyegerakan dalam penyelesaian tugas					
9.	Anak terlihat ingin menemui boneka					
10.	Kembalinya semangat anak dengan hadirnya boneka					
Jumlah Skor						
Kategori						

6. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini akan dianalisis untuk membuktikan kelayakan produk dan dampak sulap suara boneka muppet dalam pembelajaran *edutainment* untuk meningkatkan minat belajar anak. Analisis data dilakukan dengan dua bentuk perolehan data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data tersebut didapatkan berdasarkan uraian berikut:

- a. Data hasil pengalaman lapangan (pertunjukan sulap suara), kajian literatur, dan forum diskusi sulap suara (*ventriloquist*) dianalisis guna untuk menyusun materi pada produk yaitu Buku Panduan Sulap Suara Boneka Muppet.
- b. Data berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli strategi pembelajaran PAUD dan pengguna produk diperoleh data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapat berdasarkan saran-saran yang dikemukakan oleh ahli materi, ahli media, ahli strategi pembelajaran PAUD dan pengguna produk. Kemudian data kuantitatif didapat berdasarkan hasil penilaian dengan penilaian skala likert dengan lima pilihan nilai, yaitu Sangat Baik dengan nilai 5, Baik dengan nilai 4, Cukup dengan nilai 3, Kurang dengan nilai 2, dan Sangat Kurang dengan nilai 1. Pilihan nilai tersebut dirata-ratakan untuk menentukan kelayakan pada produk dengan menggunakan rumus berikut:

$$\bar{X}_i = \frac{\sum x}{N}$$

\bar{X}_i : skor rata-rata

$\sum x$: jumlah total penilaian respon

N : jumlah responden

Hasil penilaian (besar persentase) dari validator akan menunjukkan tingkat kelayakan produk untuk menentukan dilakukannya perbaikan atau tidak.

Adapun tingkat kelayakan produk tersebut dilihat pada tabel berikut.²¹

Tabel 7. Tingkat Kelayakan Produk

Persentase	Tingkat Penilaian	Keterangan
$4,21 > X$	Sangat Baik	Tidak Revisi
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik	Tidak Revisi
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup	Sebagian Revisi
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang	Revisi
$X \leq 1,79$	Sangat Kurang	Revisi

c. Data hasil observasi guru terkait dengan pertunjukan sulap suara terhadap respon dan pengaruh minat belajar anak dianalisis dengan beberapa langkah berikut:

- 1) Skor nilai dihitung dari masing-masing observer. Adapun tingkat penilaian yang diberikan, yaitu Sangat Sering dengan nilai 5, Sering dengan nilai 4, Kadang-kadang dengan nilai 3, Tidak Sering dengan nilai 2, Sangat Tidak Sering dengan nilai 1.
- 2) Nilai yang diperoleh dihitung dengan menggunakan persentase keidealan dengan rumus berikut:²²

$$\text{Persentase Keidealan} = \frac{\text{jumlah skor penilaian}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

²¹ Zaenal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 162.

²² Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2011), hlm. 43.

- 3) Hasil penilaian dari masing-masing observer kemudian dirata-ratakan.
- 4) Rata-rata skor penilaian tersebut kemudian dikualifikasikan pada kriteria berikut:

Tabel 8. Kualifikasi Persentase Hasil Observasi

Persentase	Kualifikasi
80% - 100%	Sangat Sering
60% - 79%	Sering
40% - 59%	Kadang-kadang
20% - 39%	Tidak Sering
0% - 19%	Sangat Tidak Sering

7. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah guru KB Fun Islamic School Tuksongo, Purworejo, Jawa Tengah. Adapun implementasi dari produk adalah untuk melihat dampak penggunaan sulap suara boneka muppet pada anak.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penelitian ini merupakan inti dari pembahasan setiap bab, sehingga, penulisan tesis ini dapat dilakukan secara urut dan terarah. Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I pendahuluan. Berisikan uraian latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan mafaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II kajian teori. Berisikan uraian kajian teori tentang pengembangan buku panduan sulap suara boneka muppet dalam pembelajaran *edutainment* untuk meningkatkan minat belajar di KB Fun Islamic School Purworejo Jawa Tengah. Adapun kajian teori tersebut yaitu sulap suara, boneka muppet, pembelajaran *edutainment*, dan minat belajar.

Bab III gambaran umum objek penelitian. Berisikan gambaran umum KB Fun Islamic School Purworejo Jawa Tengah dengan memaparkan sejarah singkat berdirinya KB Fun Islamic School, visi sekolah, misi sekolah, tujuan sekolah, , data pendidik, data tenaga kependidikan, serta data anak didik.

Bab IV hasil pengembangan dan penerapan sulap suara boneka muppet. Berisikan pengembangan buku panduan sulap suara boneka muppet yang memaparkan analisis dan desain produk, kelayakan buku panduan sulap suara boneka muppet yang divalidasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi/isi, ahli media, ahli strategi pembelajaran PAUD, serta pengguna produk. Kemudian memaparkan bagaimana pendapat guru terhadap sulap suara boneka muppet dalam pembelajaran *edutainment* untuk meningkatkan minat belajar anak.

Bab V penutup. Berisikan kesimpulan hasil penelitian dan saran.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, maka diberikan beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan produk dianalisis melalui beberapa hal yang terdiri dari respon anak terhadap sulap suara, kajian literatur yang berkaitan dengan sulap suara, dan observasi sebagai jalan untuk pengembangan produk. Selanjutnya membuat sebuah desain berupa buku panduan yang berisikan kata pengantar, daftar isi, kata motivasi, materi (pengenalan sulap suara, teknik-teknik dalam pernapasan, pengolahan vokal, melafalkan huruf-huruf yang disulap, praktik dengan boneka), naskah cerita, glosarium, daftar pustaka, dan biodata penulis.
2. Kelayakan terhadap buku panduan berdasarkan validasi ahli materi/isi mendapatkan nilai sebesar 4,67. Ahli media mendapatkan nilai sebesar 4,1. Ahli strategi pembelajaran PAUD mendapatkan nilai sebesar 4,69. Pengguna produk mendapatkan nilai sebesar 4,63. Kemudian keseluruhan hasil penilaian tersebut dirata-ratakan dan mendapatkan nilai sebesar 4,52 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian buku panduan sulap suara boneka muppet dapat dikatakan “layak” untuk digunakan.
3. Pendapat guru terhadap sulap suara boneka muppet dinilai sangat menyenangkan, menarik, dan menjadi sesuatu yang baru bagi anak-anak khususnya. Kemudian boneka dapat menjadi teman yang sangat disenangi

dan dirindukan anak, sekaligus dapat meningkatkan minat belajarnya. Hal ini juga disertakan dengan penilaian guru terhadap pertunjukan sulap suara yang mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 94,8% yang menyatakan bahwa rata-rata anak senang dengan hadirnya boneka dan menambah minatnya dalam melakukan pembelajaran.

B. Saran

1. Dalam mempelajari buku panduan sulap suara boneka muppet diharapkan memiliki keseriusan dalam berlatih, agar menemukan kecocokan model suara pada boneka dan menjadi ciri khas tersendiri.
2. Pemakaian sulap suara boneka muppet diharapkan selalu memberikan kata-kata motivasi untuk anak sebagai penambah minatnya dalam belajar. Hal ini akan dapat diterima anak sebab boneka menjadi teman yang sangat disukai dan dirindukannya.
3. Pengguna diharapkan berhati-hati mendekati boneka pada anak, agar menghindarkan pemikiran anak bahwa suara boneka tersebut berasal dari suara pengguna, serta harus mendudukan boneka atau memberikan pijakannya agar tampak berdiri.
4. Untuk calon peneliti selanjutnya terkait sulap suara, diharapkan dapat melanjutkan penelitian sampai tahap uji coba yang lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, Holis, “Peranan Keluarga/Orangtu dan Sekolah dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini”, dalam *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol.1 No.1, 2007.
- Adipramono, Raditya, “*Improving the First Semester Student Vocabulary Mastery by Using Ventriloquism Technique*”, dalam *Jurnal of English and Education*, Vol.7 No. 1, Juni 2013.
- Ainurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Depok: Raja Grafindo Persada, 2019.
- Asmawati, Luluk, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010.
- Bateman, Amanda, “*Ventriloquism as Early Literacy Practice: Making Meaning in Pretend Play*”, dalam *Jurnal Early Years*, November 2016.
- Bergen, Edgar, *How to Become a Ventriloquist*, British: Read Books, 2014.
- Fadlilah, M., dkk., *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2014.
- Fadlillah, M., *Konsep Dasar PAUD*, Ponorogo: Unmuh Ponorogo Press, 2018.
- Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2008.

Heriyati, “Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika”, dalam *Jurnal Formatif*, Vol.7 No.1, 2017.

<https://muppet.fandom.com/wiki/MuppetWiki>. Diakses tanggal 11 November 2019.

Istiqamah, A., Skripsi “Upaya Meningkatkan Perhatian Anak melalui Metode Bercerita dengan Boneka Tangan pada Anak Kelompok B TK ABA Jogoyudan Yogyakarta”, Yogyakarta: UNY, 2015.

Lucy, Bunda, *Tes Minat & Bakat Anak*, Jakarta: Penebar Plus, 2016.

M., Sadiman A., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.

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”, dalam *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol.4 No.1.

Mulyasa, E., *Strategi Pembelajaran PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.

Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.

Musfiroh, Tadkiroatun, *Cerita untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008.

Prastowo, Andi, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, Jakarta: Prenada Media Group, 2014.

R., Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.

Rohmah, Nazilatur dan Rusman, “Pengaruh Metode Edutainment dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Al-Islam Kelas VII di SMP Muhammadiyah 7 Surabaya”, dalam *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.7 No. 2, 2018.

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2013.

Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*, Bandung: Alfabeta, 2019.

Surya, Hendra, *Menjadi Manusia Pembelajar*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009.

Suryani, Skripsi “Meningkatkan Minat Belajar Anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Karyathayyibah Baiya Kecamatan Palu Utara”, Palu: UNTAD, 2011.

Susanto, Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana, 2016.

Suyadi dan Dahlia, *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.

Syahputra, Edy, *Snowball Throwing: Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*, Sukabumi: Haura Publishing, 2020.

Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Kencana, 2011.

Wang, Efendi, dkk., *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”, dalam *Jurnal FKIP UNS*, Prosiding
Seminar Nasional Pendidikan Sains, November 2019.

Yunita, Niken Widya, “Penyebab, Asal Mula, dan Pencegahan Virus Corona di
Indonesia”, dalam <https://m.detik.com>. Diakses tanggal 19 April 2020.

Yusuf, Enjang Burhanudin, “Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran
Bahasa Arab untuk Anak”, dalam *Jurnal Yin Yang*, Vol.12 No.2, 2017.

