

**'ISLAMIC EDUTAINMENT' DAN KESALEHAN:
MEDIA BONEKA HAFIZ DALAM PENDIDIKAN
KELUARGA KELAS MENENGAH MUSLIM**



Oleh:

Milda Amalia

NIM. 17300016047

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Diajukan kepada Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Doktor dalam Bidang Studi Islam

YOGYAKARTA
2024



PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS DARI PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Milda Amalia, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIM : 17300016047
Program Studi : Doktoral (S3)
Konsentrasi : Studi Islam

Menyatakan bahwa naskah **disertasi** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya, dan bebas dari plagiarisme. Jika di kemudian hari terbukti bukan karya sendiri atau melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 25 Juli 2024

Saya yang menyatakan,



Milda Amalia, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIM. 17300016047

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PENGESAHAN

Judul Disertasi : ISLAMIC EDUTAINMENT DAN KESALEHAN: MEDIA BONEKA HAFIZ DALAM PENDIDIKAN KELUARGA KELAS MENENGAH MUSLIM
Ditulis oleh : Milda Amalia
NIM : 17300016047
Program/Prodi. : Doktor (S3) / Studi Islam
Konsentrasi :

Telah dapat diterima
Sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Doktor (Dr.)
Dalam Bidang Studi Islam

Yogyakarta,

An. Rektor/
Ketua Sidang,



Prof. Dr. Noorhati, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D.

NIP.: 197304232005011006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PASCASARJANA

Jl. Marsda Adisucipto, Yogyakarta 55281, Telp. & Faks. (0274) 557978
email : pps@uin-suka.ac.id, website: http://pps.uin-suka.ac.id

YUDISIUM

BISMILLĀHIRRAHMĀNIRRAHĪM

DENGAN MEMPERTIMBANGKAN JAWABAN PROMOVENDUS ATAS PERTANYAAN DAN KEBERATAN PARA PENILAI DALAM UJIAN TERTUTUP PADA TANGGAL 20 Juni 2024, DAN SETELAH MENDENGAR JAWABAN PROMOVENDUS ATAS PERTANYAAN DAN SANGGAHAN PARA PENGUJI DALAM SIDANG UJIAN TERBUKA, MAKA KAMI MENYATAKAN, PROMOVENDUS **MILD A AMALIA**, NOMOR INDUK: **17300016047** LAHIR DI JEPARA TANGGAL **27 DESEMBER 1988**,

LULUS DENGAN PREDIKAT :

PUJIAN (CUM LAUDE)/SANGAT MEMUASKAN/MEMUASKAN**

KEPADА SAUDARA DIBERIKAN GELAR DOKTOR STUDI ISLAM KONSENTRASI DENGAN SEGALA HAK DAN KEWAJIBAN YANG MELEKAT ATAS GELAR TERSEBUT.

***SAUDARA MERUPAKAN DOKTOR KE-972**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
YOGYAKARTA, 19 AGUSTUS 2024
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Prof. Nochaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D.

NIP.: 197304232005011006

**** CORET YANG TIDAK DIPERLUKAN**

DAFTAR HADIR DEWAN PENGUJI
UJIAN TERBUKA PROMOSI DOKTOR

Nama Promovendus : MILDIA AMALIA
NIM : 17300016047
Judul Disertasi : ISLAMIC EDUTAINMENT DAN KESALEHAN: MEDIA BONEKA HAFIZ DALAM PENDIDIKAN KELUARGA KELAS MENENGAH MUSLIM

Ketua Sidang : Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. ()

Sekretaris Sidang : Dr. Munirul Ikhwan, Lc., M.A. ()

Anggota : 1. Prof. Dr. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag (Promotor/Penguji)
2. Najib Kailani, S.Fil.I., M.A., Ph.D. (Promotor/Penguji)
3. Prof. Dra. Siti Syamsiyatun, M.A., Ph.D. (Penguji)
4. Prof. H. Ahmad Muttaqin, S.Ag., M.Ag., M.A., Ph.D. (Penguji)
5. Prof. Dr. H. Maragustam, M.A (Penguji)
6. Prof. Zulkipli Lessy, S.Ag., S.Pd., BSW, M.Ag., MSW, Ph.D. (Penguji)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Di Ujikan Di Yogyakarta Pada Hari SENN Tanggal 19 Agustus 2024

Tempat : Aula Lt. 1 Gd. Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
Waktu : Pukul WIB. S.d Selesai
Hasil / Nilai (IPK) : 3.66.....
Predikat Kelulusan : Pujian (Cumlaude)/ Sangat Memuaskan/ Memuaskan





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PASCASARJANA

Jl. Marsda Adisucipto, Yogyakarta, 55281, Tel. & Faks, (0274) 557978
email: pps_uin-suka.ac.id, website: <http://pps.uin-suka.ac.id>.

PENGESAHAN PROMOTOR

Promotor I

Prof. Dr. H. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag. ()

Promotor II

Najib Kailani, S.Fil., MA., Ph.D. ()

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Direktur Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap naskah disertasi berjudul:

'ISLAMIC EDUTAINMENT' DAN KESALEHAN: Media Boneka Hafiz Dalam Pendidikan Keluarga Kelas Menengah Muslim

Yang ditulis oleh:

Nama : Milda Amalia
NIM : 17300016047
Program Studi : Doktor (S3)
Konsentrasi : Studi Islam

Sebagaimana yang disarankan dalam Ujian Tertutup pada hari Kamis tanggal 20 Juni 2024, saya berpendapat bahwa disertasi tersebut sudah dapat diajukan ke Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam Ujian Terbuka Promosi Doktor (S3) dalam rangka memperoleh gelar Doktor dalam bidang Ilmu Studi Islam.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 25 Juli 2024
Promotor



Prof. Dr. H. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag.
NIP. 196403121995031001

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Direktur Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan terhadap penulisan disertasi berjudul:

**'ISLAMIC EDUTAINMENT' DAN KESALEHAN:
Media Boneka Hafiz dalam Pendidikan Keluarga Kelas Menengah Muslim**

Yang ditulis oleh:

Nama : Milda Amalia, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIM : 17300016047
Program Studi : Doktoral (S3)
Konsentrasi : Studi Islam

Sebagaimana yang disarankan dalam Ujian Tertutup pada hari Kamis tanggal 20 Juni 2024, saya berpendapat bahwa disertasi tersebut sudah dapat diajukan ke Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam Ujian Terbuka Promosi Doktor (S3) dalam rangka memperoleh gelar Doktor dalam bidang Ilmu Studi Islam.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 25 Juli 2024
Promotor

Najib Kailani, S.E.I., M.A., Ph.D.

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Direktur Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan terhadap penulisan disertasi berjudul:

ISLAMIC EDUTAINMENT DAN KESALEHAN: Studi Pemanfaatan Boneka Hafiz dalam Pendidikan Keluarga Kelas Menengah Muslim

Yang ditulis oleh:

Nama : Milda Amalia, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIM : 17300016047
Program Studi : Doktoral (S3)
Konsentrasi : Studi Islam

Sebagaimana yang disarankan dalam Ujian Tertutup pada hari Kamis tanggal 20 Juni 2024, saya berpendapat bahwa disertasi tersebut sudah dapat diajukan ke Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam Ujian Terbuka Promosi Doktor (S3) dalam rangka memperoleh gelar Doktor dalam bidang Ilmu Agama Islam.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 25 Juli 2024

Penguji

Prof. Dra. Siti Syamsiyatun, M.A., Ph.D.
NIP. 196403231995032002

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Direktur Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap naskah disertasi berjudul:

'ISLAMIC EDUTAINMENT' DAN KESALEHAN: Media Boneka Hafiz Dalam Pendidikan Keluarga Kelas Menengah Muslim

Yang ditulis oleh:

Nama : Milda Amalia
NIM : 17300016047
Program Studi : Doktor (S3)
Konsentrasi : Studi Islam

Sebagaimana yang disarankan dalam Ujian Tertutup pada hari Kamis tanggal 20 Juni 2024, saya berpendapat bahwa disertasi tersebut sudah dapat diajukan ke Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam Ujian Terbuka Promosi Doktor (S3) dalam rangka memperoleh gelar Doktor dalam bidang Ilmu Studi Islam.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 25 Juli 2024

Promotor

Prof. H. Ahmad Muttaqin, S.Ag.,M.Ag.,M.A., Ph.D.
NIP. 197204141999031002

ABSTRAK

Disertasi ini meneliti dan menganalisis media pendidikan Islam melalui studi kasus penggunaan boneka hafiz di tengah keluarga kelas menengah muslim di Yogyakarta. Dalam studi ini, boneka hafiz mengemas pendidikan dan hiburan (*edutainment*) dengan memanfaatkan teknologi digital interaktif yang memuat konten-konten keislaman. Disertasi ini berargumen bahwa boneka hafiz merupakan medium teknologi yang memfasilitasi kemudahan dalam transmisi pengetahuan keislaman, seperti belajar membaca Al-Qur'an, akidah, akhlak, dan ibadah bagi keluarga kelas menengah. Perpaduan antara konten-konten materi agama Islam dan pendidikan yang menghibur (*edutainment*) dalam disertasi ini saya sebut dengan 'Islamic edutainment.' Istilah ini saya kembangkan dari konsep *edutainment* dan pendidikan Islam.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif dan dokumentasi dengan lima keluarga kelas menengah muslim yang menggunakan media boneka hafiz dalam kehidupan sehari-hari, tim produksi dan distribusi. Analisis konten terhadap materi media boneka hafiz juga dilakukan untuk memahami pesan-pesan keagamaan yang disampaikan.

Hasil penelitian ini menunjukkan *pertama*, keluarga kelas menengah muslim lebih tertarik dengan bentuk media pendidikan yang menghibur dan memuat konten keislaman. *Kedua*, materi pendidikan Islam yang ada di dalam boneka hafiz bersifat holistik, meliputi materi membaca Al-Qur'an, akidah, akhlak, dan ibadah. *Ketiga*, praktik pemanfaatan boneka hafiz di kalangan kelas menengah muslim di Yogyakarta lebih dominan di beberapa fitur, seperti mendengarkan *murottal* Al-Qur'an, mengenal huruf hijaiyah, menghafal surah-surah pendek Al-Qur'an, mengenal asmaulhusna, membiasakan doa-doa harian, membiasakan akhlak terpuji, mengenal kisah Nabi, mengenal gerakan dan bacaansalat, mencintai negara, dan menghormati perbedaan.

Kata Kunci: *media, edutainment, pendidikan Islam, keluarga, kelas menengah muslim.*

ABSTRACT

This dissertation examines and analyzes Islamic educational media through a case study of the use of Hafiz dolls among middle-class Muslim families in Yogyakarta. Hafiz dolls integrate education and entertainment (edutainment) by utilizing interactive digital technology that contains Islamic content. This dissertation argues that Hafiz dolls serve as a technological medium facilitating the easy transmission of Islamic knowledge, such as learning to read the Qur'an, worship practices, moral beliefs, and the history of the Prophet, for middle-class families. The combination of Islamic religious content and entertaining education in this dissertation is termed 'Islamic edutainment,' a concept developed from the broader notions of edutainment and Islamic education.

This research employs a qualitative methodology with a case study approach. Data were collected through in-depth interviews, participant observation, and documentation with five middle-class Muslim families who use Hafiz dolls in their daily lives, as well as with the production and distribution teams. Content analysis of the Hafiz doll media material was also conducted to understand the religious messages conveyed.

The results of this research reveal two key findings: First, middle-class Muslim families are more inclined towards educational media that is both entertaining and imbued with Islamic content. Second, the Islamic educational material in Hafiz dolls is holistic, encompassing content on reading the Qur'an, faith, morals, and worship. Third, the practice of using Hafiz dolls among the middle-class Muslim families in Yogyakarta predominantly includes features such as listening to *murottal* (Qur'anic recitations), learning *hijaiyah* (Arabic alphabet) letters, memorizing short suras of the Qur'an, familiarizing with the *Asmaul Husna* (99 Names of Allah), establishing daily prayers, adopting commendable morals, learning about the stories of the Prophet, understanding prayer movements and recitations, fostering a love for the country, and respecting differences.

Keywords: media, edutainment, Islamic education, family, Muslim middle-class.

الملخص

ناقشت في هذه الرسالة وسائل التربية الإسلامية وركزت على تحليلها من خلال دراسة حالة لاستخدام دمية حافظ بين أسر الطبقة الوسطى المسلمة في يوجياكارتا. وأشارت في هذه الدراسة إلى أن دمية حافظ تجمع بين التعليم والترفيه في مكان واحد من خلال الاستفادة من التكنولوجيا الرقمية التفاعلية التي تحتوي على المحتوى الإسلامي، وأدليت بحجج أن دمية حافظ هي وسيلة تكنولوجية تسهل نقل المعرفة الإسلامية بسهولة، مثل تعلم قراءة القرآن، والعبادة، والعقيدة والأخلاق، والسيرة النبوية لعائلات الطبقة المتوسطة. إن الجمع بين محتويات المواد الدينية الإسلامية والتعليم الترفيهي (edutainment) في هذه الرسالة سميت بـ "التعليم الترفيهي الإسلامي"، وطورت هذا المصطلح انطلاقاً من مفهوم التعليم الترفيهي والتربية الإسلامية.

استخدمت في هذه الرسالة منهجاً نوعياً بالاعتماد على منهج دراسة الحال. وقامت بجمع البيانات من خلال مقابلات متعمقة وملاحظة مشاركة توثيق العمليات مع خمس عائلات مسلمة من الطبقة المتوسطة التي تستخدم دمية حافظ في حياتهم اليومية وفرق الإنتاج والتوزيع. كما قمت بإجراء تحليل محتوى للمواد الموجودة في دمية حافظ لفهم الرسائل الدينية المنقولة.

وتوصلت في هذه الرسالة إلى ما يلي: أولاً، أن تُفضّل أسرُ الطبقة الوسطى المسلمة أشكال الوسائل التعليمية المسلية والمحتوية على محتوى إسلامي. ثانياً، أن تتصف مادة التربية الإسلامية الموجودة في دمية حافظ بالشمولية، لكونها تشمل مادة تلاوة القرآن الكريم والإيمان والأخلاق والعبادات. ثالثاً، وتفضّل الطبقة الوسطى المسلمة في يوجياكارتا استخدام بعض الميزات

الموجودة في دمية حافظ مثل المصحف المرتل، والحراف الهجائية، وحفظ السور القصيرة من القرآن، والتعرف على الأسماء الحسنى ، والتعود على الأوراد اليومية، والتعود على الأخلاق الحميدة، والتعرف على قصص الأنبياء، والتعرف على حركات الصلاة والقراءات فيها، وحب الوطن، واحترام الاختلاف.

الكلمات المفتاحية: الوسائل، التعليم الترفيهي، التربية الإسلامية، الأسرة، الطبقة الوسطى المسلمة.



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543.b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Bā'	B	Be
ت	Tā'	T	Te
ث	Šā'	š	es (dengan titik atas)
ج	Jīm	J	Je
ح	Hā'	h	ha (dengan titik bawah)
خ	Khā'	Kh	ka dan ha
د	Dāl	D	De
ذ	Žāl	Ž	zet (dengan titik atas)
ر	Rā'	R	Er
ز	Zā'	Z	Zet
س	Sīn	S	Es
ش	Syīn	Sy	es dan ye
ص	Sād	š	es (dengan titik bawah)
ض	Dād	đ	de (dengan titik bawah)
ط	Tā'	ṭ	te (dengan titik bawah)
ظ	Zā'	z	zet (dengan titik bawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Ghain	Gh	Ge
ف	Fā'	F	Ef
ق	Qāf	Q	Qi
ك	Kāf	K	Ka
ل	Lām	L	El
م	Mīm	M	Em

ن	Nūn	N	En
و	Wāw	W	We
هـ	Hā’	H	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
يـ	Yā’	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap karena Syaddah Ditulis Rangkap

Kata Arab	Ditulis
مَدَّةٌ مُتَعَدِّدةٌ	<i>muddah muta ‘ddidah</i>
رَجُلٌ مُتَفَنِّنٌ مُتَعِّنٌ	<i>rajul mutafannin muta ‘ayyin</i>

C. Vokal Pendek

Harakah	Ditulis	Kata Arab	Ditulis
<i>Fathah</i>	A	من نصر وقتل	<i>man naṣar wa qatal</i>
<i>Kasrah</i>	I	كم من فنه	<i>kamm min fi ’ah</i>
<i>Dammah</i>	U	سدس وخمس وثلث	<i>sudus wa khumus wa šulus</i>

D. Vokal Panjang

Harakah	Ditulis	Kata Arab	Ditulis
<i>Fathah</i>	Ā	فتاح رزاق منان	<i>fattāḥ razzāq mannān</i>
<i>Kasrah</i>	Ī	مسكين وفقير	<i>miskīn wa faqīr</i>
<i>Dammah</i>	Ū	دحول وخروج	<i>dukhūl wa khurūj</i>

E. Huruf Diftong

Kasus	Ditulis	Kata Arab	Ditulis
<i>Fathah</i> bertemu wāw mati	Aw	مولود	<i>Maulūd</i>
<i>Fathah</i> bertemu yā’ mati	Ai	مهيمن	<i>Muhaimin</i>

F. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata

Kata Arab	Ditulis
أَنْتُمْ	<i>a ’antum</i>
أَعْدَتْ لِكَافِرِينَ	<i>u ’iddat li alkāfirīn</i>
لَئِنْ شَكَرْتُمْ	<i>la ’in syakartum</i>
إِعْنَةُ الطَّالِبِينَ	<i>i ’ānah at-ṭālibīn</i>

G. Huruf Ta' *Tā' Marbūtah*

- Bila dimatikan, ditulis dengan huruf “h”.

Kata Arab	Ditulis
زوجة جزيلة	<i>zaujah jazīlah</i>
جزية محدّدة	<i>jizyah muhaddadah</i>

Keterangan:

Ketentuan ini tidak berlaku terhadap kata-kata Arab yang sudah diserap kedalam Bahasa Indonesia, seperti salat, zakat, dan sebagainya, kecuali jika dikehendaki lafal aslinya.

Bila diikuti oleh kata sandang “al-” serta bacaan kedua itu terpisah, makaditulis dengan “h”.

Kata Arab	Ditulis
تمكّلة المجموّع	<i>takmilah al-majmū‘</i>
حلاوة المحبّة	<i>halāwah al-maḥabbah</i>

- Bila *tā' marbūtah* hidup atau dengan *harakah* (*fathah*, *kasrah*, atau *dammah*), maka ditulis dengan “t” berikut huruf vokal yang relevan.

Kata Arab	Ditulis
زكاة الفطر	<i>zakātu al-fitrī</i>
إلى حضرة المصطفى	<i>ilā ḥadrati al-muṣṭafā</i>
جلالة العلماء	<i>jalālata al-‘ulamā’</i>

H. Kata Sandang *alif* dan *lām* atau “al-”

- Bila diikuti huruf *qamariyyah*

Kata Arab	Ditulis
بحث المسائل	<i>bahṣ al-masā‘il</i>
المحصول للغزالي	<i>al-maḥṣūl li al-Ghazālī</i>

- Bila diikuti huruf *syamsiyyah*, ditulis dengan menggandakan huruf *syamsiyyah* yang mengikutinya serta menghilangkan huruf “l” (el)-nya.

Kata Arab	Ditulis
إعانة الطالبين	<i>i‘ānah at-ṭālibīn</i>
الرسالة الشافعية	<i>ar-risālah li asy-Syāfi‘ī</i>
شذرات الذهب	<i>syażarāt az-żahab</i>

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahi rabbil a'lamin, segala puji dan syukur kehadiran Allah Swt. yang senantiasa melimpahkan Berkah, Rahmat, dan Hidayah-Nya kepada kita semua, serta salawat dan salam tercurahkan kepada baginda Rasulullah Saw. beserta keluarga, sahabat, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan disertasi yang berjudul, “‘Islamic Edutainment’ dan Kesalehan: Media Boneka Hafiz dalam Pendidikan Keluarga Kelas Menengah Muslim”. Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan kolaborasi kepada berbagai pihak berikut:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. (Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta), Prof. Dr. H. Abdul Mustaqim, S. Ag., M.Ag. (Direktur Pascasarjana), Prof. H. Ahmad Muttaqin, M.Ag., MA.,Ph.D (Wakil Direktur), Ahmad Rafiq, M.Ag., MA., Ph.D. (Ketua Program Studi Doktor) dan segenap civitas akademika Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, atas arahan, pelayanan prima (Mbak Intan, Pak Jatno, Pak Didik, dan Pak Wagino sebagai staf sekretariat Program Doktoral).
2. Prof. Dr. H. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag. dan Najib Kailani, S.Fil.I., M.A., Ph.D. selaku promotor yang dengan teliti, sabar telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran dan penguatan argumen yang sangat luar biasa kepada penulis khususnya pada momen tahapan ujian akhir.
3. Achmad Zainal Arifin, M.A., Ph.D (Alm) selaku co-promotor yang telah sabar memberikan masukan, catatan, diskusi selama proses penulisan, namun di tengah proses revisi menuju Ujian Terbuka, beliau telah mendahului kita semua. Semoga beliau mendapat tempat mulia di sisi Allah Swt.
4. Prof. Dra. Siti Syamsiyatun, M.A., Ph.D.; Prof. H. Ahmad Muttaqin, M.Ag., selaku penguji yang telah memberikan masukan dan catatan disertasi ini.
5. Para dosen pengampu mata kuliah yang telah membimbing penulis selama belajar di Prodi Studi Islam, Konsentrasi Studi

Islam Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga: Prof. Dr. H. M. Amin Abdullah; Prof. Dr. H. Siswanto Masruri, M.A.; Prof. Dr. H. Fauzan Naif, M.A.; Prof. Dr. H. Sugeng Sugiyono, M.A.; Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D.; Prof. Dr. H. Dudung Abdurrahman, M.Hum.; Prof. Drs. H. Ratno Lukito, M.A., DCL.; Prof. Dr. Euis Nurlaelawati, M.A.; Dr. H. Fahruddin Faiz, S.Ag., M.Ag.; Rm. Haryatmoko SJ, Ph.D.; Najib Kailani, S.Fil.I., M.A., Ph.D.; Dr. Zamzam Afandi, M.Ag.; Prof. Dra. Siti Syamsiyatun, M.A., Ph.D.; dan (Alm) Dr. Muhammad Alfatih Suryadilaga, S.Ag., M.Ag. (semoga beliau mendapat tempat mulia di sisi Allah Swt)

6. Kedua orang tua, Bapak dan terkhusus Ibu (Allahuyarham, 28 Mei 2023) yang selalu tidak henti mendoakan penulis di tengah masa berjuang melawan sakit yang diderita, namun Allah lebih sayang. Semoga ibunda selalu mendapatkan kenikmatan di alam barzah dan ditempatkan di surga.
7. Suami tercinta Sya'roji Sy, S.Th.I., M.Hum., anak-anakku tersayang Fakhira Niza El Syamil dan Fahima Medina El Syamil, mereka adalah sistem pendukung terbaik. Semoga Allah Swt senantiasa memberikan kesehatan, membalaas amal kebaikan, kasih sayang mereka dengan yang keberkahan, Ridha, dan Rahmat-Nya.
8. Seluruh keluarga besar Jawa dan Madura yang telah memberi dukungan dan doa kepada penulis. Terkhusus Bapak Ibu mertua (*Allahuyarhamuhuma*) semoga selalu mendapatkan kenikmatan di alam barzah dan ditempatkan di surga.
9. Sahabat-sahabat mahasiswa program Doktoral, terkhusus konsentrasi Studi Islam yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah bersama-sama berjuang dalam penyelesaian studi. Khususnya ketiga teman sekaligus sebagai sosok orang tua yang telah mendahului H. Paryadi, Romo Suryo, dan Pak Nawawi, semoga ditempatkan di surga.
10. Semua sahabat, teman, dan handai taulan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang terus mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis mengucapkan terima kasih, semoga Allah Swt. memberikan balasan yang sebaik-baiknya atas segala bantuan dan amal kebaikan yang telah diberikan.

Yogyakarta, 25 Juli 2024
Penulis



Milda Amalia, S.Pd.I., M.Pd.I.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS DARI PLAGIARISME	iii
PENGESAHAN REKTOR	iv
YUDISIUM	v
DEWAN PENGUJI	vi
PENGESAHAN PROMOTOR	vii
NOTA DINAS	viii
ABSTRAK	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI	xvi
KATA PENGANTAR	xix
DAFTAR ISI	xxii
DAFTAR TABEL	xxvi
DAFTAR GAMBAR	xxvii
DAFTAR SINGKATAN	xxviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
D. Kajian Pustaka.....	9
E. Kerangka Teoretis	19
F. Metode Penelitian.....	23
G. Sistematika Pembahasan	28
BAB II MEDIA <i>EDUTAINMENT</i>, PENDIDIKAN ISLAM, DAN KELAS MENENGAH.....	31
A. <i>Edutainment</i>	31
1. Sejarah <i>Edutainment</i>	31
2. Landasan Dasar <i>Edutainment</i>	33
3. Mainan Edukasi.....	37
a. Kajian Psikologis.....	37
b. Kajian Filosofis.....	42

c.	Mainan dan Pendidikan	43
B.	Media <i>Edutainment</i>	48
	1. Sumber Belajar.....	48
	2. Media Teknologi Pendidikan	50
C.	Pendidikan Islam dalam Keluarga.....	54
	1. Orang Tua sebagai Pendidik Utama.....	54
	2. Mendidik Anak: Pedagogis dan Konstruktivisme Sosial	57
	3. Pendidikan Islam dalam Keluarga di Era Digital.....	60
	4. Semangat Membaca dan Menghafal Al-Qur'an	61
D.	Kelas Menengah Muslim.....	66
	1. Gaya Hidup.....	68
	2. Budaya Konsumsi Produk Islam	70
	3. Budaya Islam Populer	72
	4. Kelas Menengah Muslim Muda: Orang tua Minenial dan Anak Generasi Alpha	74
BAB III POTRET BONEKA HAFIZ DAN KELUARGA	79	
A.	Profil Boneka Hafiz.....	79
	1. Produksi	79
	2. Konten	82
	3. Target Market	87
	4. Aktor dan Ideologi.....	90
B.	Mainan Boneka.....	91
	1. Mainan Boneka dan Boneka Islami.....	91
	2. Perdebatan Teologi tentang Boneka.....	97
	3. Profil Keluarga Pengguna	99
BAB IV MEDIA PENDIDIKAN ISLAM DALAM KELUARGA	105	
A.	Penerimaan Boneka Hafiz	105

1.	Preferensi Orang Tua.....	106
2.	Cita-cita Kesalehan	107
3.	Media <i>Edutainment</i> dalam Keluarga	110
B.	Pendidikan Nilai-nilai Agama Islam	119
1.	Mencintai Al-Qur'an	119
2.	Mengenal Huruf Hijaiyah	121
3.	Menghafal surah-surah Al-Qur'an	122
4.	Mengenal Asmaul Husna	122
5.	Membiasakan Doa-doa Harian	123
6.	Membiasakan Akhlak Terpuji	123
7.	Mengenal Kisah Nabi	124
8.	Mengenal Gerakan dan Bacaan Salat	124
9.	Mencintai Negara	125
10.	Menghormati Perbedaan	125
C.	Waktu Pemanfaatan Boneka Hafiz	126
D.	Kesadaran Pentingnya Pendidikan Islam	127
1.	Kebangkitan Islam	127
2.	Ekspresi Beragama	131

BAB V MEDIA DAN SIMBOL KESALEHAN 133

A.	Kesadaran Simbol-simbol Islam	133
1.	Miniatur Anak Saleh	133
2.	Penguatan Pendidikan Islam pada Anak	135
3.	Kelas Menengah Menjadi Santri	140
B.	Pergeseran Otoritas Agama	143
1.	Ragam Otoritas Keagamaan	143
2.	Media Baru	146
3.	Pergeseran Otoritas Keagaman	149
C.	Konsumsi Boneka Hafiz sebagai Petanda Kelas	154
1.	Histeria	154
2.	Iklan sebagai Simulasi Nyata	157
3.	<i>Hiperrealitas</i> Media	158
4.	Kontestasi: Ibu dan Ruang Media Sosial	160
D.	Media Boneka Hafiz dan Kesalehan	162
1.	Kesalehan Ritual.....	162

2.	Kesalehan Sosial.....	168
3.	Komodifikasi menuju Kesalehan	171
4.	Boneka Hafiz sebagai Simbol Kesalehan.....	173
BAB VI PENUTUP		177
A.	Kesimpulan.....	177
B.	Saran	179
DAFTAR PUSTAKA		181
LAMPIRAN-LAMPIRAN		196
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		205



DAFTAR TABEL

Tabel I. 1 Data Pokok Informan, 25

Tabel III.1 Perbandingan spesifikasi dan konten Hafiz Hafizah Talking Doll versi 1 dan 2, 83

Tabel III.2 Perbandingan spesifikasi dan konten Hafiz Hafizah Talking Doll versi 3 dan 4, 84

Tabel III.3 Spesifikasi dan Konten Smart Hafiz, 86



DAFTAR GAMBAR

- Gambar III.1 Hafiz Doll versi 1.0 2013, 80
- Gambar III.2 Hafiz Hafizah Talking Doll versi 2.0 2015
(tampilan tombol operasional), 80
- Gambar III.3 Hafiz Hafizah Talking Doll versi 3.0 2016, 81
- Gambar III.4 Hafiz Hafizah Talking Doll versi 4.0 2018, 81
- Gambar III.5 Smart Hafiz versi 1 2017, 82



DAFTAR SINGKATAN

EPC	: Educational Product Consultan
EPD	: Educational Product Division
G-EPD	: Group-Educational Product Distributor
HD	: Hafiz Hafizah Talking Doll
HIM	: Hidayah Insan Mulia (PT.)
IIQ	: Institut Ilmu Al-Qur'an
MHQ	: Musabaqah Hifzul Qur'an
MTQ	: Musabaqah Tilawatil Qur'an
SH	: Smart Hafiz
Tira	: Tigaraksa Satria Educational (PT.)
WAG	: Whatsapp Group



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi telah mendorong lahirnya berbagai inovasi di dunia pendidikan. Salah satu bentuk inovasi pendidikan adalah penggunaan media pendidikan berbasis teknologi digital.¹ Setiap warga berhak memanfaatkan perkembangan teknologi pendidikan. Dengan adanya teknologi yang semakin canggih, perlu diperhatikan aspek dan komponennya secara menyeluruh, sehingga diharapkan pendidikan mampu mewujudkan kemajuan yang signifikan.²

Pendidikan di Indonesia dibagi menjadi tiga, pendidikan formal, nonformal, dan informal. Konteks penelitian ini berfokus pada kajian pendidikan informal, yaitu pendidikan keluarga.³ Pendidikan keluarga merupakan fondasi utama dan pertama bagi anak-anak dalam mendapatkan nilai-nilai pendidikan agama, moral, dan pembentukan karakter. Dalam konteks ini, sebagaimana disebutkan dalam Al-Qur'an, orang tua memiliki tanggung jawab besar terhadap pendidikan anak-anak mereka. Setiap anak lahir dengan fitrah, potensi alami yang harus dikembangkan melalui proses pendidikan yang baik dan benar.⁴

¹ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online* (Bandung: Rosdakarya, 2012), 1.

² Sebagaimana tercantum dalam UUD 1945 Pasal 28C, "Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia." Demikian juga tertera dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 36 bahwa kurikulum pendidikan memperhatikan: pada poin g. perkembangan informasi, teknologi dan seni.

³ Dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 13 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan dibagi menjadi tiga: pendidikan formal, non formal, dan informal. Pendidikan keluarga disebut sebagai pendidikan informal yakni pendidikan yang dilakukan oleh keluarga dan lingkungan berbentuk kegiatan belajar secara mandiri.

⁴ QS At-Tahrim: 6, "Wahai umat yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari ancaman api neraka". Demikian juga hadis Nabi, "Tiap-tiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orangtuanya yang

Masifnya perkembangan teknologi memfasilitasi berbagai bentuk media pendidikan yang mengombinasikan aspek pendidikan dan hiburan atau para sarjana menyebut dengan istilah *edutainment*. Media tersebut ditujukan untuk anak-anak prasekolah, karena dirancang untuk menstimulasi perkembangan kognitif, motorik, dan sosial mereka. Media ini membantu anak-anak belajar mengenal huruf, angka, warna, bentuk, serta konsep dasar lainnya melalui cara yang menarik dan menyenangkan. Sebagaimana teori neuron bahwa struktur sel jaringan otak anak ketika usia prasekolah mengalami pertumbuhan mencapai 50%. Artinya, saat itu otak anak membutuhkan stimulus maksimal, sehingga pertumbuhan fisik dan psikis akan optimal.⁵

Para sarjana yang mengembangkan konsep *edutainment* di antaranya adalah David Buckingham dan Hamruni. Buckingham mendefinisikan *edutainment* sebagai campuran hibrida antara pendidikan dan hiburan yang sangat bergantung pada materi visual, format naratif atau seperti permainan, dan gaya penyampaian yang lebih informal dan kurang didaktis.⁶ Ia fokus pada media teknologi pendidikan. Sedangkan Hamruni menjelaskan *edutainment* sebagai suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.⁷ Ia lebih fokus pada metode dan strategi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada media *edutainment*, produk-produknya telah ramai dan populer yang dapat dijumpai melalui televisi, platform Youtube, aplikasi mobile, dan mainan edukasi lain yang mencakup video

menjadikan mereka Yahudi, Nasrani dan Majusi.” (HR Bukhori dan Muslim) Qur'an Kemenag, <https://quran.kemenag.go.id/quran/perayat/surah/66?from=1&to=12>

⁵ A.J. Cropley, *Lifelong Education: A Psychological Analysis* (Oxford: Pergamon Press, 1977).

⁶ David Buckingham and Margaret Scanlon, “Parental Pedagogies: An Analysis of British ‘Edutainment’ Magazines for Young Children,” *Journal of Early Childhood Literacy* 1, no. 3 (2001): 281–99, <https://doi.org/10.1177/14687984010013003>.

⁷ Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam* (Yogyakarta: UIN Suka, 2009),

edukatif dengan karakter animasi, permainan interaktif, kegiatan seni, dan musik.⁸

Di tengah populernya media *edutainment* muncul media boneka hafiz, (Hafiz/Hafizah Talking Doll dan Smart Hafiz produksi tahun 2014-2019). Media ini tidak hanya terbatas fungsi audiovisual selayaknya video animasi di televisi atau Youtube. Boneka hafiz memiliki desain teknologi digital, terintegrasi dengan *smartphone*, dan memiliki konten-konten keislaman yang interaktif. Tim produksi mengklaim bahwa mereka sebagai perusahaan *edutainment*, boneka hafiz berfungsi sebagai media belajar dan menghafal Al-Qur'an, serta menciptakan produk-produk inovatif untuk memudahkan masyarakat mempelajari Al-Qur'an dan pendidikan Islam.⁹

Disinyalir, kemunculannya juga di tengah tingginya rating kompetisi Hafiz Indonesia (program acara televisi) yang tayang selama bulan Ramadan,¹⁰ dan ini menjadi salah satu motivasi orang tua untuk mendidik anaknya menjadi *hafiz* (penghafal Al-Qur'an).¹¹ Ketika nama boneka hafiz muncul, cita-cita orang tua agar anaknya menjadi *hafiz* dan saleh makin kuat dengan ditopang memiliki media tersebut. Boneka hafiz menjadi pilihan alternatif sebagian orang tua ‘muda’ sebagai sarana pelengkap media pendidikan agama di rumah. Bahkan telah terjadi permintaan yang signifikan mencapai 500-1000

⁸ Contoh dari layar televisi dan bisa juga dilihat dari platform Youtube, di antaranya ada tayangan film animasi Adit Sopo Jarwo, Keluarga Somat, Pertualangan si Unyil, Upin Ipin, Nussa Rara, Ricko Series, dan Omar Hana. Ada juga versi dubbing Indonesia seperti Sesame Street, Dora Eksplorer, Tayo the Little Bus, Marsha and the Bear. Untuk aplikasi yang dapat di-*install* dari *smartphone* berupa game edukasi, seperti memecahkan balon, petak umpet, belajar alfabet, dan puzzle, mewarnai.

⁹ Sumber data dari web Al-Qolam, “Home” <https://alqolam.com/>, diakses pada 3 Desember 2019. Lihat juga Hafiz Hafizah Al-Qolam, “Boneka Hafiz Junior, Mainan Edukatif Solusi Anak Menghafal Al Quran,” <https://kumparan.com/hafiz-hafizah-al-qolam/boneka-hafiz-junior-mainan-edukatif-solusi-anak-menghafal-al-quran>, diakses 3 Desember 2019.

¹⁰ Haronas Kutanto, “Strategi Programming dalam Pengemasan Program ‘Hafiz Indonesia 2015’ RCTI untuk Memperoleh Rating Share Tinggi,” *Journal Budi Luhur: Communication* VIII, no. 2 (2017): 41–63.

¹¹ Data dari group komunitas *reseller* pemilik boneka hafiz, hasil percakapan dari para orang tua.

unit per hari.¹² Hal ini menandakan bahwa boneka hafiz mulai banyak diminati.

Mayoritas pengguna boneka hafiz adalah orang tua ‘muda’ milenial.¹³ Kaum muda milenial memiliki kecenderungan memanfaatkan media, baik media teknologi digital, maupun media sosial, sebagai sarana untuk belajar dan mencari berbagai topik agama.¹⁴ Hal ini terlihat dari keputusan mereka untuk memilih boneka hafiz sebagai media pendidikan Islam di rumah. Mereka mengalami transformasi dan tantangan di era disruptif. Di satu sisi, mereka bagian dari generasi milenial yang selalu berdampingan dengan media digital, dan sisi lain mereka bertanggungjawab sebagai orang tua untuk mendidik anak. Setiap orang tua menginginkan pendidikan Islam yang terbaik bagi buah hatinya. Pandangan ‘terbaik’ setiap keluarga berbeda, implikasi setiap keputusan tidak lepas dari pengaruh media sosial, latar belakang pendidikan, konstruksi agama, dan budaya yang membentuknya.

Model penawaran boneka hafiz dilakukan melalui iklan media sosial, *endorsement* (artis dan selebgram), pembelian melalui *online* atau *marketplace*, dan pembelian *offline* hanya di toko tertentu.¹⁵ Hal ini menggambarkan bahwa media boneka hafiz tidak dapat dibeli di

¹² Hasil wawancara pra observasi kepada *Head Supervisor* kantor cabang Yogyakarta, pada tanggal 6 Agustus 2018.

¹³ Berdasarkan survei praobservasi (tahun 2019) dari 31 responden sebagai konsumen, range 20-25=2 responden, range 26-30=17 responden, 31-35= 11 responden, dan 37-40=1 responden.

¹⁴ Chaider S. Bamualim Dkk, *Kaum Muda Muslim Milenial: Hibridasi Kultural, Konservatisme, Dan Tantangan Radikalisme* (Jakarta: CSRC, 2018), 26.

¹⁵ Data observasi sumber dari kanal Youtube Gen Halilintar, “Gen Halilintar Smart Hafiz”,

<https://www.youtube.com/watch?v=gJuZGhQwHdE&pp=ygUhdW5ib2tpbmckaGFmaSBkb2xsIGdlbiBoYWxpGludGFy>. Mulai Februari 2018 penjualan *offline* hanya tersedia di toko Toys Kingdom dan Gramedia. Harga normal satu unit Hafiz/Hafizah Doll adalah Rp 1,2 juta dan Smart Hafiz adalah Rp 1,9 juta. Jika pembelian melalui *reseller* ada penawaran promo dan *bunding*. Namun, jika pembelian dilakukan secara *offline*, maka berlaku harga normal atau promo hanya pada *event* tertentu saja.

sembarang toko mainan, dan sifatnya yang eksklusif menguatkan target pasarnya adalah kelas menengah muslim.

Beberapa sarjana seperti Ariel Heryanto dan Moeflich Hasbullah menunjukkan bahwa terjadi perubahan gaya hidup di kalangan kelas menengah muslim. Mereka telah mencatat kemunculan kelas menengah muslim pada Orde Baru sebagai kelompok yang semakin berpengaruh dalam masyarakat. Heryanto berargumen bahwa presentasi budaya tidak hanya merefleksikan realitas sosial, tetapi juga berperan aktif dalam membentuknya. Ia juga menyoroti media dan industri kreatif memainkan peran penting dalam menyusun narasi budaya yang kemudian dikonsumsi oleh masyarakat luas. Kelas menengah muslim digambarkan sebagai agen utama budaya konsumsi kontemporer dan gaya hidup. Praktik konsumsi menjadi lebih penting dan kompleks dalam lingkungan perkotaan kontemporer, di mana konsumsi semakin mengubah dirinya menjadi 'konsumerisme' (tindakan konsumsi yang sangat bergaya), sebagai bagian dari gaya hidup.¹⁶

Hasbullah berpendapat bahwa kelas menengah muslim ini memainkan peran penting dalam mendorong perubahan budaya, khususnya dalam hal konservatisme agama yang semakin menonjol dalam masyarakat Indonesia. Dia juga mencatat bahwa kelas menengah muslim ini cenderung memadukan nilai-nilai modernitas dengan ajaran-ajaran Islam, menciptakan identitas baru yang menggabungkan kedua elemen tersebut. hal ini menjadi salah satu wujud kemajuan pembangunan di bidang pendidikan, khususnya kaum santri mengalami transformasi dari masyarakat agraris tradisional menjadi masyarakat urban yang syarat dengan nilai dan pola hidup modern. Sebagian kaum santri tumbuh sebagai kelompok sosial terdidik menguasai berbagai keterampilan dunia modern.¹⁷

¹⁶ Ariel Heryanto, "The Years of Living Luxuriously: Identity, Politics of Indonesia's New Rich," in *Culture and Privilege in Capitalist Asia* (London and New York: Routledge, 1999), 160–89, <https://doi.org/10.1525/ac.2000.27.2.538>.

¹⁷ Moeflich Hasbullah, "Cultural Presentation of the Muslim Middle Class in Contemporary Indonesia," *Studia Islamika* 7, no. 2 (2014), <https://doi.org/10.15408/sdi.v7i2.708>.

Lanskap kelas menengah muslim semakin luas, berdasarkan laporan Bank Dunia bahwa kelas menengah di Indonesia meningkat 20%. Kelompok kelas menengah menghabiskan Rp 1,2 juta hingga Rp 6 juta per orang per bulan.¹⁸ Masyarakat muslim mendominasi wilayah Indonesia dan kelas menengah muslim tidak jauh berbeda dari kelas menengah umumnya.¹⁹ Salah satu identitas kelas menengah muslim memiliki gaya konsumerisme dan minat keagamaan. Perilaku keagamaan adalah satu bidang yang mengalami perubahan dramatis di kota-kota sebagai akibat dari globalisasi dan modernisasi.²⁰

Fenomena kelas menengah muslim menjadi khas karena persinggungan mereka dengan simbol-simbol Islam. Mereka menerima modernisasi dan globalisasi dan sekaligus tidak ragu mengeskpresikan identitas agama mereka di ruang publik.²¹ Hal ini tecermin dari munculnya film-film keislaman, lagu-lagu keislaman, jilbab, fesyen islami, produk-produk halal, produk-produk syariah, buku-buku keislaman, dan salah satu yang muncul media pendidikan keislaman seperti boneka hafiz ini. Praktik konsumsi boneka hafiz merupakan bagian dari gaya hidup yang sudah ada, memiliki pola yang sama dengan konsumsi simbol-simbol Islam dan ekspresi kesalehan. Meskipun bentuk ‘boneka’ dalam tataran teologis mengalami pro kontra dari berbagai kalangan dan keyakinan tertentu, namun ternyata di Timur Tengah terdapat produksi boneka islami, yang ditujukan sebagai bentuk perlawanan dari maraknya boneka-

¹⁸ “Aspiring Indonesia—Expanding the Middle Class,” *Aspiring Indonesia—Expanding the Middle Class*, 2019, <https://doi.org/10.1596/33237>.

¹⁹ Wasisto Raharjo Jati, “Memaknai Kelas Menengah Muslim Sebagai Agen Perubahan Sosial Politik Indonesia,” *Al-Tahrir: Jurnal Pemikiran Islam* 16, no. 1 (2016): 133, <https://doi.org/10.21154/al-tahrir.v16i1.342>.

²⁰ Greg Fealy and Sally A. White, *Ustadz Seleb: Bisnis Moral Dan Fatwa Online: Ragam Ekspresi Islam Indonesia Kontemporer*, ed. Terj. Ahmad Muhamajir (Jakarta: Komunitas Bambu, 2012), <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130282270616833408.bib?lang=en>.

²¹ Noorhaidi Hasan dan Irfan Abu Bakar, “Pengantar Editor,” in *Islam di Ruang Publik Politik Identitas dan Masa Depan Demokrasi di Indonesia*, (Jakarta: CSRC, 2011).

boneka sekuler seperti barbie. Mereka memproduksi boneka barbie islami bernama Razanne, Fatima, Fulla, Sara dan Dara.²²

Mainan boneka bukan hal baru dalam dunia anak-anak. Selama ini masyarakat mengenal boneka terbuat dari bahan kapas dengan bentuk beruang, panda, atau hewan lainnya, boneka unyil, boneka dari bahan plastik, boneka bayi, barbie, dan sebagainya. Sedangkan boneka hafiz ini terbuat dari plastik dengan desain teknologi, dan menyediakan fitur-fitur digital sebagai medium untuk belajar agama Islam, sehingga akrab dengan generasi yang lahir di era digital. Anak-anak yang lahir di era digital, tidak mengalami kesulitan dalam mengakses teknologi digital. Persinggungan teknologi sejak lahir menjadikan mereka memiliki kebiasaan dan karakter yang berbeda dengan generasi sebelumnya.²³

Dalam disertasi ini, saya berargumen bahwa medium teknologi telah memfasilitasi kemudahan dalam transmisi pengetahuan keislaman, seperti belajar membaca Al-Qur'an, akidah, akhlak, dan ibadah. Ihwal ini terkait dengan integrasi antara materi pendidikan Islam (*Islamic education*) dan pendidikan yang menghibur (*edutainment*). Dalam disertasi ini saya menyebutnya dengan 'Islamic edutainment.' Istilah ini saya kembangkan dari konsep *edutainment* sebagai media teknologi pendidikan yang menghibur. Penambahan kata 'Islamic', karena boneka ini memuat konten-konten keislaman.

Boneka hafiz tidak hanya memberikan pengetahuan keislaman yang mendalam, tetapi juga menyajikannya dengan cara yang menghibur, menarik, dan menyenangkan. Sehingga, anak-anak dapat meningkatkan minat dan motivasinya dalam mempelajari materi pendidikan Islam. Melalui analisis ini, saya berusaha menunjukkan

²² Amina Yaqin, "Islamic Barbie: The Politics of Gender and Performativity," *Fashion Theory - Journal of Dress Body and Culture* 11, no. 2–3 (2007): 173–88, <https://doi.org/10.2752/136270407X202736>. Lihat juga Rima Dunn dan Adam George Dunn, "Bad Dolls/ Reappropriating Badness: Performing the Feminine with Reference to Arab Muslim Dolls and Tiqqun's Young-Gir," *JMEWS (Jurnal of Middle East Women's Studies)*, 2016.

²³ Marc Prensky, "Digital Natives, Digital Immigrant, Part II: Do They Really Think Differently?," *On The Horizon* 9, no. 6 (2001): 1–9.

bagaimana integrasi teknologi dan hiburan dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pendidikan Islam di era digital.

Pendidikan Islam selama ini menjadi begitu penting bagi keluarga kelas menengah muslim. Kesadaran beragama mereka meningkat seiring dengan kekhawatiran akan dampak dari penggunaan gadget, tontonan yang tidak mendidik, dan teknologi informasi yang sulit dibendung. Mereka khawatir penggunaan gadget dan teknologi informasi menyebabkan kemerosotan moral anak-anak hingga bertentangan dengan nilai-nilai dan norma-norma Islam. Mereka memiliki aspirasi agar anak-anak mereka menjadi saleh dan modern, sehingga memfasilitasi boneka hafiz sebagai media pendidikan Islam di rumah itu menjadi syarat penting.

Selama ini, media pendidikan cenderung masih terbatas pada media tradisional berupa gambar, kartu baca, balok, dan puzzle. Mainan edukasi anak muslim sebenarnya telah ada, namun belum memanfaatkan teknologi digital dan tidak interaktif. Mainan tersebut dapat ditemukan di toko-toko mainan dengan menawarkan konten yang masih terbatas. Sedangkan boneka hafiz ini telah memanfaatkan teknologi, memiliki fitur digital, dan bersifat interaktif yang mengkombinasikan antara pendidikan Islam dan hiburan yang saya bangun dengan konsep ‘*Islamic edutainment*’.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah-masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah:

1. Mengapa keluarga kelas menengah muslim tertarik dengan media pendidikan Islam yang menghibur (*edutainment*)?
2. Bagaimana pendidikan Islam yang ada di dalam boneka hafiz?
3. Bagaimana praktik pemanfaatan boneka hafiz sebagai media pendidikan Islam dalam keluarga kelas menengah muslim?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Medium yang menghibur dan pendidikan Islam yang memuat tentang transmisi pengetahuan, selama ini cenderung terpisah. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi model-model pendidikan Islam yang

mengkombinasikan pendidikan Islam dan pendidikan yang menghibur (*edutainment*) yang disebut dengan ‘*Islamic edutainment*.’

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah: pertama, menganalisis ketertarikan keluarga kelas menengah muslim terhadap media pendidikan Islam yang bersifat menghibur. Kedua, mengeksplorasi konten pendidikan Islam yang ada di dalam boneka hafiz. Ketiga, menjelaskan praktik pemanfaatan boneka hafiz sebagai media pendidikan agama dalam keluarga kelas menengah muslim.

Penelitian ini berkontribusi dalam perdebatan mengenai pendidikan Islam yang terhubung dengan isu pendidikan yang menghibur dan menyenangkan. Dalam bidang kajian pendidikan Islam, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan konsep ‘*islamic edutainment*’ sebagai inovasi media pendidikan Islam berbasis teknologi digital dan interaktif. Di bidang kajian pendidikan informal, penelitian ini berkontribusi pada pentingnya menumbuhkan kembali peran orang tua dalam pendidikan keluarga di era disruptif dan menghadapi anak-anak yang lahir di era digital. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip pendidikan informal yang bertujuan menumbuhkan moralitas anak prasekolah, pendidikan anak harus diperkuat dari keluarga. Adapun di bidang kajian studi Islam, penelitian berkontribusi dalam diskusi bahwa otoritas keagamaan baru akan terus terproduksi melalui media-media teknologi digital. Pergeseran otoritas, praktik-praktik kesalehan, ekspresi keagamaan, dan simbol-simbol agama masih menyelimuti di kalangan kelas menengah muslim.

D. Kajian Pustaka

Penelitian ini mengkaji tentang media pendidikan Islam melalui boneka hafiz pada konteks pendidikan agama dalam keluarga di kalangan kelas menengah muslim. Untuk melacak sejauh mana media *edutainment*, pendidikan Islam, dan kelas menengah muslim didiskusikan dalam studi terdahulu, perlu pemetaan penelitian-penelitian sebelumnya, yang dapat diklasifikasi ke dalam tiga kluster, yaitu: studi yang meneliti boneka islami dan media *edutainment*, kelas

menengah muslim dan kesalehan, serta transmisi pengetahuan dan pendidikan Islam dalam keluarga.

1. Boneka Islami dan Media *Edutainment*

Penelitian tentang boneka dapat dijumpai pada penelitian Philip Kitley,²⁴ Amina Yaqin,²⁵ dan Rima Dunn²⁶ yang telah meletakkan dasar penting bahwa ‘boneka’ menjadi material kasus dalam penelitian untuk melihat isu dan fenomena yang terjadi. Kitley memaparkan bahwa tayangan televisi film Boneka si Unyil dan kawan-kawan menjadi media yang memberikan pesan bahwa mereka adalah contoh warga negara yang baik dan patut diikuti. Televisi menegaskan perannya dalam proyek budaya nasional pemerintah Indonesia sebagai agen penting sosialisasi budaya dan politik melalui pengembangan serial boneka anak-anak si Unyil. Di Indonesia, seperti di sebagian besar negara yang mengasumsikan bahwa penghuninya tidak dilahirkan sebagai warga negara yang baik, anak-anak harus diajar dan disosialisasikan oleh negara untuk menjadi warga negara yang baik. Dalam politik televisi negara, apa yang disebut *children's television* menjadi bagian dari mesin hegemoni negara. Episode mingguan si Unyil dibuat oleh tim produksi yang berbakat untuk berkontribusi pada pengembangan anak-anak yang dikelola menjadi warga negara Indonesia yang baik dan berpengetahuan luas.

Pedesaan menjadi latar film, sebab mencerminkan persinggungan antara faktor ideologis dan estetika. Pedesaan juga merepresentasikan cara hidup sederhana, stabil, dan harmonis. Melalui si Unyil, nilai-nilai Pancasila ditransferkan dalam kehidupan sehari-hari. Kitley juga mengungkap kritikan terhadap serial si Unyil bahwa episode yang terlalu didaktik mengedepankan kondisi produksi serial tersebut dan berkontribusi pada persepsi bahwa serial tersebut berusaha memanipulasi penonton. Masalah utama dalam

²⁴ Philip Kitley, “Pancasila in the Minor Key: TVRI’s ‘Si Unyil’ Models the Child,” *Indonesia* 68, no. 68 (1999): 129–52, <https://doi.org/10.2307/3351297>.

²⁵ Yaqin, “Islamic Barbie: The Politics of Gender and Performativity.”

²⁶ Dunn, “Bad Dolls/ Reappropriating Badness: Performing the Feminine with Reference to Arab Muslim Dolls and Tiqqun’s Young-Girl.”

menyeimbangkan persinggungan antara hiburan dan suara instruksional dalam si Unyil membuka teks tersebut terhadap kritik yang mengancam posisi konsensus yang ingin diciptakan negara. Pilihan bersama yang dilakukan Unyil, dan suara orang dewasa yang tidak pantas yang sering diucapkannya, menjadikan teks tersebut rentan terhadap bacaan yang menafsirkan pembangunan sebagai proses yang bersifat memaksa dan berat. Ceramah yang terus-menerus dari teman-teman desa yang mendorong Unyil, bukannya membangun dunia yang saling menguntungkan dan membantu diri sendiri, justru menarik perhatian pada hubungan satu arah dan saling bergantung antara negara dan masyarakat desa yang diposisikan sebagai subjek yang membutuhkan “pembangunan”. Unsur media *edutainment* yang terdapat dalam film si Unyil memberikan konstruksi ideologi kepada masyarakat Indonesia untuk menjadi warga negara yang sesuai dengan misi pemerintah.

Amina Yaqin mengkaji boneka barbie islami bernama Razanne dan berargumen bahwa stereotip visual ternyata masih menguat di kalangan muslim. Razanne dipasarkan sebagai representasi tren fesyen yang bersaing dengan boneka Barbie dan Bratz. Dia memakai pakaian dengan mode terkini di rumah sebagai ranah domestik dan mengenakan pakaian tertutup seperti hijab dan jubah sebagai pakaian luarnya untuk kehidupan di ranah publik. Dia menyesuaikan diri dengan dikotomi publik dan pribadi, yang telah dikomentari dalam gerakan reformasi Islam, namun ambiguitas dalam ruang pribadinya berasal dari penggunaan tren fesyen Barat terkini serta performativitas kewajiban ritualnya sebagai seorang muslim. Namun, dengan memposisikan Razanne sebagai respons terhadap wacana feminitas sekuler Barat, dapat diperdebatkan apakah benar-benar berhasil keluar dari kerangka representasi stereotip, atau justru malah memperkuat stereotip yang ada melalui universalisasi subjek perempuan muslim. Perempuan seperti biasa dibuat untuk memikul beban seluruh budaya.

Rima Dunn juga menjelaskan munculnya boneka islami di beberapa negara Timur Tengah, bahkan negara melarang penjualan boneka Barbie di pasar mainan, sebab memberikan propaganda kemerosotan moral bagi anak-anak perempuan. Dari penolakan Barbie

tersebut, Iran memproduksi boneka Islam dengan hijab yang menunjukkan identitas muslim bernama Fatima. Setelah itu, tahun 2002 hadir Sara dan Dara (kakak dan adik) menggantikan Barbie dan Ken (sepasang kekasih). Tahun 2003 muncul boneka Arab bernama Fulla dengan model gaya busana Maroko. Tahun 2006 dirilis boneka sepasang suami istri Jamil dan Jamila, di mana hukum mengharuskan perempuan didampingi oleh mahram di sebagian besar situasi publik. Boneka laki-laki menyoroti identitas Islami boneka wanita. Rima Dunn menjelaskan bagaimana boneka-boneka islami lahir silih berganti di Timur Tengah. Hal yang menarik dalam tulisannya disebutkan bahwa hasil wawancara dengan penjual menyatakan jika Barbie lebih berbahaya daripada ruda Amerika. Barbie dianggap memberikan ancaman serius bagi budaya Arab, sehingga mereka melakukan strategi alternatif untuk menghadapinya. Boneka islami yang dikaji Yaqin dan Dunn merupakan bagian dari media *edutainment* bagi anak-anak muslim yang dibingkai dengan mainan edukasi islami yang memberikan konstruksi idealisme bagi anak muslim, namun, kedua sarjana tersebut mengkaji pada ranah yang berbeda.

Kajian *edutainment* yang dilakukan Linert dan Kopacek berjudul “*Robots for Education (Edutainment)*”²⁷ yang mencoba merancang robot sebagai media pendidikan di laboratorium, dimulai dengan robot industri konvensional, robot koperasi melalui robot seluler yang berbeda hingga robot *humanoid*. Prinsipnya ia mencoba membuat robot agar siswa terbiasa dengan perkembangan terbaru robotika dan perangkat keras untuk masa depan yang lebih baik, namun tetap memperhatikan satu hal yang terpenting dan utama, yaitu ‘menyenangkan’. Sedangkan, Abdul Rahman Ahmad Dahlan dari Malaysia mengkaji tentang I-Tube sebagai usulan platform video *edutainment* yang mematuhi pedoman dan prinsip Islam. Ide ini menjadi batu loncatan untuk promosi suasana Islam dalam konteks lingkungan jaringan sosial. I-Tube sebagai alternatif platform dari

²⁷ J. Linert and P. Kopacek, "Robots for Education (Edutainment)," IFAC-PapersOnLine, vol. 49 (Elsevier B.V., 2016), <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2016.11.065>.

Youtube dengan video konten islami yang berupaya menerapkan budaya yang baik di masyarakat dan membantu masyarakat muslim dalam aktivitas sehari-hari sesuai prinsip-prinsip syariah. Dengan menggunakan metode i-innovate, ia berharap rencana I-Tube sebagai saluran video *edutainment* dapat berhasil dikembangkan.²⁸

Konsep *edutainment* dalam pendidikan Islam telah dilakukan penelitian dalam disertasi Hamruni, namun ia fokus pada penemuan metode-metode pembelajaran yang relevan dengan konsep *edutainment*.²⁹ Teori yang digunakan di antaranya teori *Quantum Learning*, *Accelerated Learning*, dan *Active Learning* yang dianggap sebagai fondasi lahirnya metode dan strategi pembelajaran di kelas. Implikasi dalam pendidikan Islam yang ditawarkan, meliputi menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas belajar, menciptakan minat belajar yang tinggi, mengenali gaya belajar siswa, menerapkan pembelajaran berbasis aktivitas, dan merancang pembelajaran kolaboratif. Secara umum implikasi tersebut dapat juga direkomendasikan pada proses pembelajaran secara umum, tidak hanya terbatas pada pembelajaran PAI.

2. Kelas Menengah Baru dan Kesalahan

Menurut Carla Jones, ciri dari kelas menengah baru ditandai dengan rasa khawatir dan aspirasi. Kekhawatiran kelas menengah ini sering kali terkait dengan ketakutan akan ketidakstabilan ekonomi, sosial, dan politik yang bisa memengaruhi posisi mereka. Mereka cenderung merasa khawatir terhadap praktik korupsi yang dapat merusak sistem keadilan dan merugikan mereka secara langsung maupun tidak langsung.³⁰

²⁸ Abdul Rahman Ahmad Dahlan et al., “I-Tube: Revolutionize the Way of Delivering Islamic Edutainment Content,” International Journal of Computer Science and Information Technology Research 5, no. 2 (April-Juni, 2017): 30–40, <http://irep.iium.edu.my/57355/>.

²⁹ Hamruni, “Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam,” Disertasi (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008).

³⁰ Carla Jones, “Consumption and the New Middle Class,” in Routledge Handbook of Contemporary Indonesia, ed. Robert W. Hefner (London: Routledge, 2018), 187–188.

Di sisi lain, aspirasi kelas menengah identik dengan pencapaian pendidikan yang tinggi dan pencapaian simbolik. Mereka berinvestasi besar dalam pendidikan sebagai jalan untuk mencapai mobilitas sosial dan ekonomi yang lebih baik. Pendidikan dilihat sebagai kunci untuk mendapatkan pekerjaan yang lebih baik, meningkatkan status sosial, dan memastikan masa depan yang lebih cerah bagi generasi mendatang. Aspirasi ini juga tercermin dalam upaya mereka untuk menunjukkan identitas mereka melalui simbol-simbol status, seperti rumah, kendaraan, dan gaya hidup yang mencerminkan keberhasilan mereka dalam mengintegrasikan nilai-nilai modernitas dan religiusitas.³¹

Dua kecenderungan kelas menengah itu masih berlanjut hingga sekarang, namun dalam konteks penelitian ini, kekhawatiran disebabkan karena penggunaan gadget dan tontonan yang tidak mendidik bagi anak. Sementara aspirasinya menginginkan bahwa pendidikan Islam tetap bagus, modern, menarik, menghibur, dan menyenangkan, sehingga mampu mendukung cita-cita kesalehan.

Masyarakat muslim mulai bangkit menunjukkan ekspresi-ekspresi kesalehan di ruang publik. Isu pendidikan anak dan pola asuh keluarga dalam rangka pendidikan agama menjadi perbincangan yang bukan lagi menempati ruang privat. Dalam konteks kehidupan muslim modern, kesalehan perlu ditopang dengan media-media. Penelitian Greg Fealy dan Sally White berjudul “Expressing Islam: Religious Life and Politics in Indonesia”³² menyoroti ekspresi kesalehan masyarakat muslim Indonesia dengan cara memilih ekonomi Islam seperti menggunakan jasa keuangan perbankan syariah, jasa pemberi motivasi ESQ (*Emotional Spiritual Quotient*), pembelian majalah-majalah islami seperti Hidayah dan Sabili, tidak lepas juga majalah gaya hidup Islam seperti Paras dan Noor, ziarah dan wisata islami, dan mendengarkan ceramah dari para dai muda. Karena modernisasi dan globalisasi, perilaku keagamaan telah berubah drastis, terutama di daerah perkotaan.

³¹ Jones, “Consumption and the New Middle Class.”

³² Sally White Greg Fealy, *Expressing Islam: Religious Life and Politics in Indonesia* (Singapore: ISEAS Publishing, 2008).

Ekspresi-ekspresi kesalahan begitu meruak di ruang publik dan menguatkan kepercayaan diri mereka dalam menjalankan praktik keagamaan dengan gaya hidup syar'i dan budaya konsumsi halal seperti contoh di atas. Julia Day Howell meneliti variasi kesalahan aktif yang dilakukan oleh profesor dan pendakwah televisi sebagai pengajur sufisme. Di Indonesia, ia mengambil sampel dari tokoh kalangan profesor seperti Quraish Shihab, di wilayah kampus ada Jalaluddin Rakhmat, Nasaruddin Umar, dan Komaruddin Hidayat di mana mereka mengajar tasawuf di Universitas Paramadina, serta pendakwah televisi seperti Aa Gym (Abdullah Gymnastiar) dan Arifin Ilham. Mereka memiliki gaya masing-masing dalam rangka mempromosikan bentuk-bentuk sufisme melalui jalur komunikasi baru yang menarik bagi muslim kelas menengah.

Fenomena memiliki boneka hafiz seirama dengan memiliki *smartphone*. Sebagaimana penelitian Christoffersen mengungkapkan bahwa penggunaan telepon seluler memiliki dampak signifikan terhadap interaksi sosial dan budaya. Dalam konteks tertentu, telepon seluler tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga memengaruhi dinamika sosial, cara orang berhubungan, dan pembentukan identitas. Teknologi ini memungkinkan pertukaran informasi yang lebih cepat dan mendukung keterhubungan dalam komunitas, namun juga menimbulkan tantangan terkait privasi dan ketergantungan.³³ Diperkuat dengan penelitian Fortunati mengungkapkan bahwa perangkat teknologi, khususnya telepon seluler, memiliki makna dan simbol yang kompleks. Sebagai *display*, telepon seluler mencerminkan status sosial dan identitas pemiliknya. Sebagai teknologi yang beraliansi dengan tubuh, telepon seluler menjadi perpanjangan dari diri individu, memengaruhi cara mereka berinteraksi dan mengalirkan informasi. Fortunati menyoroti bagaimana perangkat ini tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi

³³ M. Christoffersen, "Mobile Telephony in Denmark: From Fisherman to Businessman Sosial Aspect of the NMT-System," dalam Les Usages Sosiaux de La Telephone Mobile En Scandinavie. (Paris: Institut Finlandais, 1992).

juga bagian integral dari kehidupan sehari-hari yang memengaruhi persepsi diri dan hubungan sosial.³⁴

Penelitian tentang agama dalam pesan pendek dalam disertasi Moch Fakhruroji yang mengkaji fenomena mediatisasi agama sebagai bentuk hubungan antara agama dan media menunjukkan bahwa logika media semakin mendominasi SMS Tauhid, yang menyediakan konten keagamaan secara gratis. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menemukan praktik komodifikasi sebagai konsekuensi dari praktik mediatisasi agama. Penelitian tersebut berfokus pada mediatisasi agama di mana logika media mendominasi praktik keagamaan.³⁵

Keluarga kelas menengah muslim dalam konteks penelitian ini adalah keluarga muda, atau orang tua ‘baru’ yang berusia antara 26-35 tahun. Berdasarkan usianya, mereka termasuk generasi milenial atau generasi Y. Menurut Strauss dan Howe, generasi milenial lahir pada tahun 1982 hingga 1998. Generasi ini tumbuh dan mengalami perubahan signifikan di tengah perkembangan teknologi digital, globalisasi, serta perubahan sosial dan budaya yang mendalam. Salah satu ciri yang menonjol dari generasi milenial adalah interaksi erat mereka dengan teknologi digital. Mereka adalah generasi pertama yang secara luas mengalami perkembangan internet dan teknologi seluler saat masih dalam tahap pertumbuhan.³⁶ Keterampilan teknologi yang mereka kembangkan sejak dulu telah membentuk cara mereka berkomunikasi, bekerja, belajar, serta mendapatkan informasi.³⁷

Mereka memiliki pendapatan atau stabilitas ekonomi yang memadai, pola konsumsi, mengikuti tren, akses pendidikan yang lebih

³⁴ Leopoldina Fortunati, “The Ambiguous Image of the Mobile Phone,” dalam Communications on the Move: The Experience of Mobile Telephony in the 1990s, ed. L. Haddon (Sweden: Telia, 1997).

³⁵ Moch. Fakhruroji, “Agama dalam Pesan Pendek: Mediatisasi dan Komodifikasi dalam SMS Tauhid,” Disertasi (Sekolah Pascasarjana Universitas Gajah Mada, 2014).

³⁶ Neil Howe dan William Strauss, *Millennial Rising: The Next Generation* (New York: Vintage Books, 2000).

³⁷ Arum Faiza & dkk, *Arus Metamorfosa Milenial* (Kendal: Ahmad Jaya Group, 2018), 1.

baik, pekerjaan, dan akses layanan publik.³⁸ Dinamika kelas menengah muslim setidaknya terdiri dari mobilitas sosial dan ekonomi. Pertumbuhan ekonomi dan urbanisasi telah memengaruhi mobilitas sosial, politik, dan ekonomi kelas menengah muslim Indonesia.³⁹ Dampak ini bisa dilihat dari pola konsumsi produk-produk islami sebagai bagian dari praktik kesalehan. Simbol-simbol Islam menyeruak di ruang publik dan kebangkitan muslim kelas menengah telah tampak jelas. Mode konsumsi bukan hanya representasi budaya kelas, tetapi juga menunjukkan preferensi dan ekspektasi seseorang atau sekelompok orang atas dunia sosial. Bahkan konsumsi membawa pada gaya hidup kelas menengah pada gilirannya menginspirasi citra Indonesia modern yang dipromosikan melalui layar televisi, kemudian dicontoh dan diikuti oleh segenap kalangan.⁴⁰

3. Transmisi Pengetahuan dan Pendidikan Islam dalam Keluarga

Sebagai pendidik, orang tua mewariskan nilai-nilai kepada anak melalui pengajaran dan pembiasaan di keluarga. Karenanya, penyampaian pengetahuan dan nilai-nilai agama kepada anak harus disesuaikan dengan perkembangan saat ini. Terkadang, orang tua menerapkan pengalaman-pengalaman pendidikan di masa lampau yang ia terima kepada anak, padahal mereka hidup di generasi yang berbeda. Penelitian Franceschelli dan O'Brien berjudul, “*Islamic*

**SUNANKALIJAGA
YOGYAKARTA**

³⁸ Wasisto Raharjo Jati, “Islam Populer sebagai Pencarian Identitas Muslim Kelas Menengah Indonesia,” *Teosofi: Jurnal Tasawuf Dan Pemikiran Islam* 3, no. 1 (2015): 139–63, <https://doi.org/https://doi.org/10.15642/teosofi.2015.5.1.139-163>.

³⁹ Raharjo Jati Wasisto, “Sufisme Urban di Perkotaan: Konstruksi Keimanan Baru Kelas Menengah Muslim,” *Jurnal Kajian & Pengembangan Manajemen Dakwah* 5, no. 2 (2012): 175–99.

⁴⁰ Noorhaidi Hasan, “Kesalihan, Gaya Hidup, dan Pasar: Beberapa Catatan tentang Kelas Menengah Muslim Indonesia,” *Studium General-International Conference “Knowledge, Production, Culture, and Law in The Muslim World”* (Yogyakarta, 18 September 2017: Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, n.d.).

Capital and Family Life: The Role of Islam in Parenting,"⁴¹ mengemukakan beberapa argumen penting terkait transmisi nilai-nilai Islam dalam kehidupan keluarga dan peranannya dalam *parenting*. O'Brien menjelaskan konsep "modal Islam" sebagai sekumpulan nilai, pengetahuan, dan praktik yang diwariskan melalui generasi dalam keluarga muslim, yang mencakup pemahaman tentang ajaran Islam, pengalaman spiritual, dan kebiasaan sehari-hari yang dipandu oleh nilai-nilai Islam. Orang tua berperan penting dalam transmisi modal Islam ini kepada anak-anak mereka melalui pendidikan agama di rumah, contoh perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam, dan keterlibatan dalam kegiatan keagamaan, sehingga membentuk karakter dan pandangan hidup anak-anak mereka.

Lingkungan keluarga dianggap sebagai tempat utama untuk menanamkan nilai-nilai Islam. Aktivitas kehidupan sehari-hari dalam keluarga termasuk interaksi antar anggota keluarga dan rutinitas harian, menjadi wadah penting bagi penanaman nilai-nilai ini. Selain keluarga, komunitas muslim dan lembaga keagamaan seperti masjid juga berperan dalam mendukung transmisi nilai-nilai Islam melalui partisipasi dalam kegiatan komunitas dan lembaga keagamaan. O'Brien juga menyoroti tantangan yang dihadapi oleh keluarga muslim dalam mentransmisikan nilai-nilai Islam di tengah modernitas dan pengaruh budaya non-Islam. Ia menyarankan bahwa keluarga harus bijaksana dalam menavigasi tantangan ini dengan tetap berpegang pada ajaran Islam sambil beradaptasi dengan konteks sosial yang berubah. Secara keseluruhan, O'Brien berpendapat bahwa transmisi nilai-nilai Islam dalam keluarga sangat penting untuk memastikan kesinambungan identitas dan praktik keagamaan dalam komunitas muslim.

⁴¹ Michela Franceschelli and Margaret O'Brien, "'Islamic Capital' and Family Life: The Role of Islam in Parenting," *Sociology* 48, no. 6 (2014): 1190–1206, <https://doi.org/10.1177/0038038513519879>.

E. Kerangka Teoretis

1. Pendidikan Islam

Pendidikan Islam dalam keluarga adalah proses pendidikan tentang materi-materi agama Islam yang dilakukan oleh orang tua kepada anak-anaknya. Keluarga sebagai sistem pendidikan informal yang terbentuk untuk menciptakan fondasi nilai-nilai Islam dalam diri anak sebagai modal dalam perkembangan kehidupan anak selanjutnya.

Sekilas telah dijelaskan pada latar belakang masalah urgensi pendidikan agama dalam keluarga bersumber dari QS At-Tahrim: 6, artinya:

Wahai orang-orang yang beriman, jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu. Penjaganya adalah malaikat-malaikat yang kasar dan keras. Mereka tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepadanya dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.

Menurut penafsiran Quraish Shihab dalam *Tafsir Al-Misbah* bahwa ayat tersebut memiliki pesan untuk orang-orang beriman agar meneladani suasana peristiwa yang terjadi di keluarga Nabi Muhammad saw. Orang tua (ayah dan ibu, walaupun secara redaksi ditujukan kepada ayah) bertanggung jawab terhadap anak-anak dan juga pasangan masing-masing atas segala perbuatannya. Ayah atau ibu sendiri tidak cukup untuk menciptakan satu rumah tangga yang dinaungi nilai-nilai agama oleh hubungan yang harmonis.⁴²

Penelitian ini berfokus pada proses pendidikan Islam dalam keluarga. Materi pendidikan Islam yang perlu diajarkan meliputi materi pendidikan akidah, akhlak, membaca Al-Qur'an, dan ibadah.⁴³ Materi pendidikan Islam dalam keluarga untuk anak prasekolah yang perlu diajarkan mencakup beberapa aspek penting untuk membentuk pondasi keimanan dan karakter anak sejak dini. Pertama, pendidikan

⁴² M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, vol. 14 (Tangerang: Lentera Hati, 2005), 326.

⁴³ Mahfud Junaedi, *Paradigma Baru Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana, 2019)., 277.

akidah harus diberikan dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami, seperti mengenalkan anak pada konsep tauhid, yaitu keyakinan bahwa Allah adalah satu-satunya Tuhan yang patut disembah. Kedua, pendidikan akhlak perlu diajarkan melalui contoh-contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari, misalnya mengajarkan anak untuk selalu berkata jujur, berbagi dengan sesama, dan menghormati orang tua serta guru.

Selain itu, pembelajaran membaca Al-Qur'an dapat dimulai dengan pengenalan huruf hijaiyah dan melatih anak untuk membaca surat-surat pendek dengan tartil. Terakhir, materi ibadah dapat diperkenalkan melalui praktik sederhana seperti mengajak anak untuk berwudu dan salat bersama, serta mengajarkan doa-doa harian. Dengan menanamkan materi-materi ini dalam lingkungan keluarga, diharapkan anak-anak prasekolah dapat memiliki dasar yang kuat dalam memahami dan mengamalkan ajaran Islam sejak usia dini.

Menurut Berkey, dalam pendidikan Islam terdapat proses transmisi pengetahuan berupa metode lisan dan tulisan. Penelitiannya pada lembaga pendidikan Islam di Kairo menunjukkan bahwa metode lisan memainkan peran penting dalam pengajaran, di mana majelis ilmu diadakan di masjid dan madrasah untuk menyampaikan ceramah dan penjelasan langsung oleh para ulama. Hafalan juga menjadi bagian penting dari pembelajaran. Murid-murid diajarkan untuk menghafal Al-Qur'an dan hadis melalui pengulangan dan pelafalan bersama. Selain itu, dialog dan sesi tanya jawab antara guru dan murid membantu dalam memperdalam pemahaman murid atas materi yang diajarkan.⁴⁴

Di samping itu, metode tulisan juga sangat penting, meliputi penggunaan kitab-kitab dan manuskrip sebagai bahan referensi utama dalam pendidikan. Murid-murid mencatat penjelasan guru selama pelajaran dan menulis risalah atau karya ilmiah untuk mendalami materi yang diajarkan. Kombinasi dari kedua metode ini memastikan bahwa pengetahuan keagamaan dapat diajarkan secara efektif dan

⁴⁴ Jonathan Porter Berkey, *The Transmission of Knowledge in Medieval Cairo: A Social History of Islamic Education* (Princeton University Press, 1992).

komprehensif, menggabungkan penghafalan dengan dokumentasi permanen untuk transmisi pengetahuan yang lebih luas dan berkelanjutan.⁴⁵

Pendidikan Islam memiliki otoritas agama yang berupa teks, individu, lembaga keagamaan, dan institusi yang memiliki wewenang untuk mentransmisikan dan mengajarkan ilmu pengetahuan agama. Namun, berkembangnya modernisasi dan globalisasi menyebabkan adanya pergeseran perubahan otoritas keagamaan yang signifikan. Menurut Nico Kaptein, konsep otoritas keagamaan tidak statis, tetapi sangat rentan terhadap perubahan dalam lanskap politik, sosial, pendidikan, dan keagamaan di Indonesia. Salah satu hasil dari pendidikan massal dan meningkatnya literasi adalah masuknya orang-orang yang menempuh pendidikan di bidang non agama dalam perdebatan keagamaan, dan dengan demikian mereka berpartisipasi dalam pembentukan otoritas keagamaan yang baru.⁴⁶

2. Konsep Media *Edutainment*

David Buckingham mengembangkan konsep *edutainment* yang bermakna campuran hibrida antara pendidikan dan hiburan yang sangat bergantung pada materi visual, format naratif atau seperti permainan, dan gaya penyampaian yang lebih informal dan kurang didaktis.⁴⁷ Tujuan dari *edutainment* adalah menarik dan mempertahankan perhatian anak dengan melibatkan emosinya melalui layar monitor yang dipenuhi animasi berwarna cerah dengan prinsip bahwa belajar itu harus menyenangkan.⁴⁸ Bagi Dewey, pendidikan harus menekankan pentingnya inisiatif, pelatihan, keterampilan

⁴⁵ *Ibid.*

⁴⁶ Nico J.G. Kaptein, “The Voice of the Ulamâ’: Fatwas and Religious Authority in Indonesia,” *Archives de Sciences Sociales des Religions* 125 (2004): 115–30.

⁴⁷ Buckingham and Scanlon, “Parental Pedagogies: An Analysis of British ‘Edutainment’ Magazines for Young Children.”

⁴⁸ *Ibid.* David Buckingham dikenal di dunia internasional atas karyanya di bidang pendidikan media dan budaya media anak muda. Ia adalah Profesor Emeritus di Universitas Loughborough, dan Profesor Tamu di Kings College, Universitas London, Inggris.

memecahkan masalah, dan pengembangan kreativitas, sehingga pendidikan itu seharusnya tidak menjadi proses yang membosankan dan tidak menyenangkan.⁴⁹ Nel Nod juga menekankan bahwa pendidikan harus diarahkan untuk kebahagiaan. Ia mengkritik sistem pendidikan yang ada dan berpendapat bahwa pendidikan harus diarahkan pada maksud dan tujuan utama kehidupan manusia yakni mencapai kebahagian.⁵⁰

Menurut Oksana *edutainment* memiliki semua ciri khas teknologi pembelajaran modern. *Edutainment* adalah media teknologi baru untuk pembelajaran yang dianggap sebagai agregat teknologi modern dan pengajaran-pembelajaran dan didasarkan pada konsep pembelajaran melalui hiburan. Teknologi baru dalam pembelajaran difokuskan pada pemahaman metodis tentang permainan dan teknologi permainan, yang motif utamanya adalah kesenangan dan kebahagiaan.⁵¹ *Edutainment* sebagai media pendidikan dengan desain teknologi yang memasukkan *gamifikasi* dan konten-konten pendidikan.⁵² Sedangkan unsur teknologi dalam *edutainment* memiliki kekhasan pedagogi dan metodologi, di antaranya validitas yang artinya, proses pendidikan dikatakan berhasil jika anak dapat melihat kegunaan pengetahuan. Pelatihan tambahan lebih efektif ketika anak mendapatkan pengetahuan sendiri. Pendistribusian ke sumber daya pendidikan dengan cara dan waktu berbeda, penting memberikan informasi.⁵³ Oksana juga menekankan pentingnya memperhatikan seberapa banyak masing-masing dari “edu” dan

⁴⁹ John Dewey, “My Pedagogic Creed,” *School Journal* 54 (1897): 77–80, <http://dewey.pragmatism.org/creed.htm>.

⁵⁰ Nel Noddings, *Happiness and Education*. (Cambridge: Cambridge University Press, 2003).

⁵¹ Oksana V. Anikina and Elena V. Yakimenko, “Edutainment as a Modern Technology of Education,” *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 166 (2015): 475–79, <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.558>.

⁵² Jihan Rabah, Robert Cassidy, and Robert Beauchemin, “Gamification in Education: Real Benefits or Edutainment?,” *Proceedings of the European Conference on E-Learning, ECEL 2018-Novem*, no. May (2018): 489–96, <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.28673.56162>.

⁵³ Esta de Fossart, *Writing and Producing Radio Dramas: Communication for Behavior Change* (New York: Sage Publications, 2005).

“tainment”, sehingga proses edutainment perlu menyeimbangkan antara pendidikan dan hiburan untuk menghindari hasil akhir yang hanya mendapatkan hiburannya saja tanpa mendapatkan aspek pendidikannya.

Sejak tahun 2006 hingga 2012 telah tercatat diselenggarakannya Konferensi Internasional Edutainment yang memaparkan beragam topik tentang pendidikan yang menghibur, di antaranya alat dan platform e-learning, sistem e-learning untuk pendidikan, lingkungan dan aplikasi e-learning, teknik permainan untuk edutainment, teknik multimedia untuk edutainment, animasi dan grafik komputer untuk edutainment, aspek prinsip pedagogis, desain, dan isu teknologi di bidang pendidikan dan hiburan. Bahkan program tersebut tidak terbatas pada bidang pendidikan, namun bidang teori dan teknologi, bisnis, para *best-practice*, dan aplikasi domain. Konferensi *Edutainment* menjadi forum utama bagi para peneliti dan praktisi internasional di berbagai bidang untuk bertukar pengalaman dalam bidang penelitian baru tentang *edutainment*, yang menggabungkan pendidikan dan hiburan.

Kedua kerangka teori di atas digunakan untuk mengkombinasikan materi pengetahuan agama Islam dengan media dan metode untuk memperoleh pengetahuan agama Islam, menjadi suatu konsep yaitu ‘*islamic edutainment*.’ Konsep ini mengintegrasikan pendidikan Islam dan hiburan dengan tujuan membuat proses pendidikan Islam lebih menarik dan menyenangkan. Di samping itu, konsep ini juga diharapkan mampu membantu menyampaikan nilai-nilai dan ajaran Islam secara lebih efektif agar dapat meningkatkan pemahaman dan aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian ini adalah kualitatif atau penelitian lapangan dengan pendekatan studi kasus. Penelitian dilakukan pada lima keluarga yang tinggal di Yogyakarta, yaitu daerah Sleman, Bantul, dan Kota Yogyakarta. Alasan pertama, bahwa Yogyakarta sebagai kota

yang kuat akan budaya pendidikan. Tidak sedikit mahasiswa yang menempuh pendidikan untuk melanjutkan kehidupan hingga berkeluarga untuk menetap di kota pelajar. Sebagai penduduk non pribumi, mereka memiliki semangat yang berbeda sehingga ingin menciptakan keluarga yang nyaman dan berusaha memberikan pendidikan yang terbaik untuk anak-anaknya sejak dini. Keluarga di Yogyakarta memiliki aneka ragam latar belakang sosial, budaya, dan ekonomi yang akan membantu peneliti dalam melihat keragaman sudut pandang kasus yang berbeda.

Pada tahap awal, perlu analisis konten pada media boneka hafiz untuk melihat representasi pendidikan Islam yang dihasilkan. Di samping itu, analisis juga ditujukan untuk beberapa hal, yaitu: *pertama*, menemukan pemahaman makna pada setiap kasus keluarga berdasarkan latar belakang dan pemanfaatan boneka hafiz. *Kedua*, memungkinkan interpretasi atas pola-pola tindakan dan interaksi yang bersifat berurutan dan mengidentifikasi pola-pola tak terduga baik dalam konten boneka hafiz maupun praktik keluarga. *Ketiga*, memungkinkan konteks sosial, kultural dan historis mengambil bagian penting dan berkontribusi pada *output* pemanfaatan boneka hafiz sebagai media *edutainment*. *Keempat*, menganalisis dari proses penggunaan boneka hafiz dalam keluarga kelas menengah muslim.

2. Sumber Data

Seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang bahwa material kasus penelitian ini adalah boneka hafiz yang terdiri dari produk Hafiz Hafizah Talking Doll dan Smart Hafiz versi 1 dari Al-Qolam. Material ini sebagai objek analisis konten-konten yang terdapat pada kedua produk tersebut. Sebelum observasi, peneliti mengirimkan kuesioner melalui aplikasi *google form* pada group whatsapp komunitas *Educational Product Consultant* (EPC)⁵⁴ area

⁵⁴ EPC atau *Educational Product Consultant* adalah konsultan yang dididik oleh PT. Tigaraksa Satria Tbk untuk menjadi ujung tombak penyampaian informasi produk kepada calon pembeli atau masayarakat. EPC sebagai distributor tunggal produk-produk yang dijual melalui perusahaan Tigaraksa tersebut. Mereka diberikan hak untuk berjualan atau fungsi *marketing*.

Yogyakarta (terdiri dari *reseller*⁵⁵ dan EPC) untuk mengetahui motivasi memiliki boneka hafiz, usia orang tua, anak, latar pendidikan, kelebihan dan kekurangannya. Perlu diketahui bahwa mereka yang membeli salah satu produk dari boneka hafiz, maka secara otomatis ia menjadi *reseller*. Peneliti menjumpai beberapa orang tua yang tadinya tidak ingin menjadi *reseller*, namun karena iklan dan desakan dari EPC akhirnya mereka memutuskan untuk menjadi *reseller*.⁵⁶ Karenanya, anggota group ini memiliki motivasi yang beraneka ragam untuk memiliki boneka hafiz.

Hasil survei diambil dari lima keluarga sebagai sumber data primer yang dipilih berdasarkan beberapa kriteria, yaitu: tujuan utama memiliki boneka hafiz adalah pendidikan agama Islam, minimal satu tahun memiliki kedua produk tersebut dan aktif menggunakan, memiliki anak prasekolah, dan latar pendidikan yang berbeda. Dengan kriteria tersebut, peneliti akhirnya memilih lima ibu sebagai informan, dua dari Bantul, dua dari Sleman, dan satu Kota Yogyakarta. Lima keluarga ini setidaknya mewakili dari ragam sosial yang berbeda. Dari sisi ekonomi, kelima informan memiliki rumah sendiri (bukan kos/sewa), kendaraan roda dua, dan tiga informan memiliki kendaraan roda empat. Secara fesyen (*lifestyle*), tiga informan mengenakan busana muslim berupa gamis longgar dan hijab panjang, dan dua lainnya mengenakan gamis standar. Anak-anak mereka sekolah di lembaga pendidikan Islam yaitu Raudhatul Athfal, TK Islam, dan KB Islam. Berikut data pokok dari lima keluarga, sedangkan data lebih lengkap dan terperinci akan dijelaskan pada Bab III.

Informan	Usia	Pendidikan	Pekerjaan	Usia Anak
Ibu O	28 tahun	D3	Guru PAUD	4 tahun
Ibu N	28 tahun	S1	Ibu Rumah Tangga	3 tahun
Ibu S	30 tahun	S1	Pebisnis	5 tahun
Ibu T	31 tahun	S1	Pebisnis	4 tahun
Ibu A	31 tahun	S2	Dosen	5 tahun

Tabel I.1 Data Pokok Informan

⁵⁵ *Reseller* adalah orang yang berhak menawarkan, menjualkan produk, dan mendapatkan komisi. *Reseller* berada di bawah EPC.

⁵⁶ Cerita dari Ibu N.

Selain lima keluarga, sumber data primer juga didapatkan dari tim produksi Al-Qolam (Tangerang) dan tim distributor dari Tigaraksa (Jakarta Selatan). Sedangkan data sekunder diperoleh melalui berbagai macam sumber media Whatsapp Group, media sosial (Facebook, Instagram, dan Telegram), platform Youtube, literatur, situs internet, artikel jurnal, buku, talkshow yang diadakan oleh tim distributor, dan sumber lain baik buku ataupun sumber digital lainnya yang relevan.

3. Teknik Pengumpulan Data

Tiga teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini, yakni: wawancara, observasi-partipatif, dan studi dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan mulai Juli 2019 hingga Februari 2020. Dikarenakan pada Februari Indonesia mengalami pandemi Covid-19, maka wawancara dilanjutkan melalui komunikasi via Whatsapp.

Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi-partisipatif untuk menghimpun informasi mendasar tentang kondisi kelas sosial pengguna, baik melalui media sosial, status Whatsapp, observasi kantor Al-Qolam dan Tigaraksa, website produk, maupun kanal Youtube Al-Qolam.

Sedangkan teknik studi dokumentasi dilakukan terutama terhadap konten-konten dalam boneka hafiz untuk kemudian dilakukan dengan cara mengumpulkan bahan-bahan berupa tulisan-tulisan berbentuk laporan, buku, poster, rekaman video, website, dan dokumen lain yang berhubungan dengan tujuan penelitian yang kemudian dikorelasikan dengan data yang diperoleh melalui wawancara sebagai upaya verifikasi. Verifikasi itu sendiri dilakukan terus menerus sepanjang penelitian dilakukan.

4. Teknik Analisis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi dua kategori, data teks hasil wawancara dan observasi. Untuk penelitian ini, skema analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut.:

- a. Mengumpulkan konten-konten boneka hafiz sebagai representasi pendidikan Islam yang ditawarkan, dan menganalisisnya sebagai media *edutainment*, salah satu inovasi media pendidikan Islam yang dianggap mampu memberikan warna baru dalam dunia pendidikan Islam dalam keluarga di era teknologi modern.
- b. Menemukan sejumlah fakta proses pemanfaatan media boneka hafiz guna menghasilkan nilai-nilai yang membentuk proses kesalehan anak.
- c. Membangun kerangka kerja konseptual dalam studi kasus boneka hafiz untuk mendiskusikan dengan unsur media pendidikan berbasis *edutainment* yang memiliki konten-konten keislaman.
- d. Menerapkan triangulasi dalam rangka mempertegas data penelitian dan landasan interpretasi atas studi kasus pemanfaatan boneka hafiz sebagai media pendidikan Islam dalam keluarga.
- e. Merumuskan pernyataan-pernyataan dalam kesimpulan dengan cara memperbandingkan fenomena di lapangan dengan sejumlah konsep-konsep lain.

5. Validitas dan Otentisitas Data

Dalam penelitian kualitatif, hasil atau data penelitian dapat dinyatakan valid jika tidak ada perbedaan antara fakta yang diteliti dan yang dilaporkan peneliti. Oleh karena itu, proses validasi data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumusan berikut dari Moleong:⁵⁷

- a. Perpanjangan waktu penelitian. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk memperkuat validitas hasil-hasil penelitian yang telah diperoleh. Selain itu, hal ini dilakukan sebagai upaya untuk membuka kemungkinan terhadap perkembangan terbaru tentang objek dan tema penelitian dengan tetap mengacu pada waktu yang telah ditetapkan sebelumnya.

⁵⁷ Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* , 175-181.

- b. Ketekunan pengamatan. Hal ini dilakukan agar penelitian yang dilakukan tidak melakukan generalisir terhadap fenomena belaka, melainkan harus berupa beberapa fenomena yang berulang dan hal ini dapat dilakukan melalui pengamatan mendalam secara tekun.
- c. Triangulasi (pemeriksaan data dengan sumber informasi). Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk memperkuat data yang diperoleh sebelum membuatnya menjadi rangkaian-rangkaian yang disajikan sebagai kesimpulan.
- d. *Member check*, hal ini dilakukan untuk menghindari kekeliruan dalam penafsiran sepahak atas pengutipan pernyataan informan dalam penelitian.

G. Sistematika Pembahasan

Diskusi dalam disertasi ini dibagi menjadi enam bab yang terdiri dari: *pertama*, Pendahuluan. Bab ini menjelaskan beberapa poin penting, yaitu: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian literatur, kerangka teoritis, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua membahas beberapa hal: *pertama*, dinamika *edutainment* baik secara istilah maupun secara konseptual, dimulai dari sejarah, landasan dasar, dilanjutkan dengan media *edutainment*. Karena luasnya cakupan konsep *edutainment* yang dapat mengarah pada pembelajaran formal, pendidikan informal, dan media pendidikan, sub bab ini lebih lanjut diarahkan pada pembahasan tentang media *edutainment*. Kedua, pendidikan Islam, dan yang terakhir diskusi tentang kelas menengah muslim dengan karakter yang dimiliki, di antaranya gaya hidup, budaya konsumsi, budaya Islam populer, dan generasi milenial.

Bab ketiga memotret apa itu boneka hafiz, siapa yang memproduksi dan siapa yang mengonsumsi, serta konten-konten apa saja yang ditawarkan. Tidak hanya terbatas pada boneka hafiz, bab ini juga memaparkan dinamika mainan boneka selama ini, baik di Indonesia maupun secara global, hingga muncul perdebatan secara

teologis tentang wujud ‘boneka.’ Terakhir, bab ini memaparkan profil pengguna atau keluarga yang menjadi informan dalam penelitian ini.

Bab keempat mengulas tentang boneka hafiz sebagai media pendidikan Islam dalam keluarga, dimulai dengan motivasi orang tua menerima produk ini, aspirasi kesalehan, dan pemilihan media *edutainment* sebagai referensi pendidikan Islam dalam keluarga. Bab ini juga mengeksplorasi lebih lanjut pendidikan Islam apa saja yang terdapat dalam boneka hafiz dalam proses pemanfaatan dalam keluarga, praktik pemanfaatan baik dari segi waktu maupun konten yang dipilih, serta kesadaran keluarga kelas menengah muslim akan pendidikan Islam yang mengalami peningkatan.

Bab kelima menganalisis pemanfaatan media boneka hafiz dalam keluarga. Sebagai bagian dari simbol keagamaan Islam, boneka hafiz dianggap sebagai otoritas keagamaan yang memuat pengetahuan keagamaan Islam. Pola konsumsi yang menunjukkan kelas mereka, memperkuat identitas kelas hingga menilai boneka sebagai *hiperealitas* untuk menciptakan kesalehan. Terakhir bab ini ditutup dengan pembahasan boneka hafiz sebagai simbol kesalehan keluarga kelas menengah muslim.

Bab keenam ialah penutup memuat kesimpulan yang berisi jawaban dari rumusan masalah, kontribusi penelitian, atau kebaruan (*novelty*), dan saran yang berisi tentang rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini memiliki fokus kajian pendidikan Islam dan media *edutainment* pada boneka hafiz yang dipraktikkan oleh keluarga kelas menengah muslim di Yogyakarta. Temuan dari disertasi ini yaitu, *pertama*; ketertarikan keluarga kelas menengah muslim kepada bentuk media pendidikan yang menghibur dan memuat konten keislaman. Mereka menginginkan anak-anak mendapatkan media pendidikan Islam yang menghibur dan modern, dengan memanfaatkan teknologi canggih. Karakter kelas menengah muslim yang memiliki dua kecenderungan yaitu khawatir dan aspirasi, menjadi kuat dengan memilih media-media *edutainment* yang memuat konten-konten keislaman.

Kedua: materi pendidikan Islam yang termuat dan dimanfaatkan oleh keluarga bersifat holistik meliputi materi membaca Al-Qur'an, akidah, akhlak, dan ibadah. Praktik pemanfaatan boneka hafiz di kalangan kelas menengah muslim di Yogyakarta lebih dominan di beberapa fitur, seperti mencintai Al-Qur'an (melalui lagu berjudul 'Al-Qolam'), mendengarkan murottal Al-Qur'an, mengenal huruf hijaiyah, menghafal surah-surah pendek Al-Qur'an, mengenal asmaul husna, membiasakan doa-doa harian, membiasakan akhlak terpuji, mengenal kisah Nabi, mengenal gerakan dan bacaan salat, mencintai negara, dan menghormati perbedaan. Waktu penggunaan fitur murottal lebih dominan dilakukan ketika menjelang tidur. Fitur lainnya biasa dimainkan setiap saat, bahkan ada keluarga yang membuat jadwal materi yang perlu didengarkan dan dilihat.

Pemanfaatan dalam menggunakan boneka hafiz berimplikasi pada keberhasilan hafalan surat-surat pendek oleh anak-anak sebelum tema-tema lainnya. Selain itu, anak-anak juga terinspirasi dari kisah-kisah akhlak terpuji melalui ceramah anak di kehidupan sehari-hari. Penggunaan media boneka hafiz ini memiliki beberapa sisi kelemahan di antaranya ada fitur yang kurang menarik yakni pada konten Sirah

Nabawi yang menggunakan animasi gambar, bukan anaimasi gerak. Kemudian, konten lagu “Badanamu” tidak memiliki unsur konten keislaman. Walaupun sesungguhnya, video-video lagu Badanamu tersebut memuat nilai-nilai moral, namun anak-anak belum memahaminya secara baik, jika tanpa pendampingan.

Boneka hafiz didesain dengan teknologi canggih, menerapkan fitur digital, terintegrasi dengan *smartphone*, bersifat interaktif, bisa berbicara atau merespon ucapan, sehingga menjadi media teknologi yang menghibur yang disebut *edutainment*. Syarat *edutainment* di era digital wajib melibatkan teknologi sebagai pemenuhan desain baik perangkat keras maupun lunak. Di samping sebagai media hiburan, boneka hafiz juga memuat konten-konten pendidikan Islam, baik dari akidah, akhlak, Al-Qur'an, ibadah, maupun sejarah nabi yang dikemas melalui video animasi yang disertai dengan lagu-lagu yang mudah diikuti anak-anak sehingga mereka merasa terhibur dan senang. Kedua unsur tersebut bergabung menjadi satu, sehingga saya menyebutnya dengan istilah ‘*Islamic edutainment*.’ ‘*Islamic edutainment*’ saya kembangkan berdasarkan konsep *edutainment* yang bermakna media pendidikan dan hiburan yang terintegrasi dengan memanfaatkan teknologi digital interaktif yang didalamnya memuat konten-konten keislaman.

Penelitian saya ini menawarkan cara pandang baru dalam pendidikan Islam terhadap pemanfaatan teknologi digital interaktif yang membuka peluang ke depan pada pemanfaatan teknologi AI. Media ini memberikan fasilitas bagi kelas menengah muslim yang akan semakin sibuk dengan mobilitas yang tinggi karena biaya hidup semakin mahal. Di samping itu, mereka memiliki cita-cita kesalehan, seperti ingin anak-anaknya menjadi penghafal Al-Qur'an, rajin beribadah dan memiliki akhlak terpuji. Karena itu, media-media pendidikan yang terus dikembangkan diharapkan mampu merespon kebutuhan masyarakat secara luas.

Keluarga kelas menengah muslim sebagai pengguna yang cenderung memiliki ciri khas pada kekhawatiran dan aspirasi. Mereka khawatir anak-anak yang lahir di era digital ini akan terpapar gadget dan tontonan yang kurang mendidik. Mereka memiliki aspirasi

pendidikan Islam yang tetap relevan bagi anak-anak yang menghibur, menyenangkan, modern, untuk mencapai cita-cita kesalehan orang tua. Media pendidikan Islam yang di dalamnya termuat otoritas keagamaan mampu memengaruhi para orang tua. Pada akhirnya, penelitian ini menemukan bahwa kepemilikan boneka hafiz menunjukkan simbol kesalehan, menguatnya ekspresi keagamaan di ruang publik, dan kesadaran pendidikan Islam yang dianggap penting.

Media memainkan peran yang signifikan dalam membentuk pemaknaan dan nilai-nilai keagamaan di kalangan keluarga kelas menengah Muslim. Masyarakat kelas menengah Muslim, sebagai kelompok sosial, satu sisi mereka makin menikmati budaya populer dan teknologi, namun sisi lain mereka menghadapi tantangan dalam menjaga nilai-nilai pendidikan Islam dan kesalehan bagi buah hatinya. Menghadirkan boneka hafiz dalam keluarga, merupakan bagian dari alternatif praktik kesalehan. Kesalehan tidak hanya dipraktikkan saja, tetapi didukung dengan simbol-simbol media.

B. Saran

Dunia mainan dan pendidikan kaya akan berbagai permasalahan akademik yang perlu dilakukan penelitian lebih lanjut lagi, di antaranya tantangan individu dalam penggunaan media teknologi, sehingga diperlukan kecakapan literasi digital. Kecakapan literasi digital yang dimaksud yaitu kemampuan seseorang untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, dan membuat informasi menggunakan teknologi digital. Ihalb ini mencakup berbagai keterampilan seperti memahami cara kerja perangkat digital, menggunakan internet secara efektif, memahami dan mengevaluasi sumber informasi *online*, serta berkomunikasi dan berkolaborasi melalui platform digital. Literasi digital juga melibatkan pemahaman tentang keamanan digital dan etika penggunaan teknologi yang diperlukan untuk hidup, bekerja, dan belajar dalam masyarakat yang semakin digital.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, sehingga masih ada celah dan sudut pandang yang belum terungkap. Dinamika media pendidikan telah mengalami diskusi panjang oleh para sarjana.

Boneka hafiz sebagai media pendidikan merupakan sebuah inovasi di era digital. Namun, para akademisi tidak boleh terlena pada kelebihannya. Faktor-faktor yang melatarbelakangi sebuah produk perlu digali lebih mendalam. Penelitian selanjutnya dapat berfokus pada kajian literasi digital, atau media pendidikan Islam lain yang lebih canggih lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- A. Mustofa Bisri. *Saleh Ritual, Saleh Sosial*. Yogyakarta: Diva Press, 2016.
- Abdullah, Irwan. *Konstruksi Dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006.
- Abdurrahman Assegaf. "Membangun Format Pendidikan Islam Di Era Globalisasi." In *Pendidikan Islam Dan Tantangan Globalisasi: Buah Pikiran Seputar; Filsafat, Politik, Ekonomi, Sosial, Dan Budaya*. Yogyakarta: PRESMA Fak. Tarbiyah dan Ar-Ruzz Media, 2004.
- Al-Naisaburi, Al-Hakim. *Al-Mustadrak 'Ala Al-Sahihaini*. Beirut: Dar al Fikr, 1978.
- Al-Qolam, Tim. *Cerdas Dan Sholeh Bersama Hafiz & Hafizah*. Tangerang: Al-Qolam, 2016.
- Alan Januszewski & Michael Molenda. *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New York and London: Routledge, 2008. <https://doi.org/10.5860/crln.64.1.09>.
- Albert Bandura. *Social Learning: Theory*. Amerika: Prentice Hall, 1977. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-813251-7.00057-2>.
- Anderson, Jon W. "New Media, New Publics: Reconfiguring the Public Sphere of Islam." *Social Research: An International Quarterly* 70, no. 3 (2003): 887–906. http://muse.jhu.edu/journals/social_research/summary/v070/70.3.anderson.html.
- Anikina, Oksana V., and Elena V. Yakimenko. "Edutainment as a Modern Technology of Education." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 166 (2015): 475–79. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.558>.

Aparna, Rao. "The Many Sources of Identity: An Example of Changing Affiliations in Rural Jammu and Kashmir." *Ethnic and Racial Studies* 22, no. 1 (1999): 56–91. <https://doi.org/10.1080/014198799329594>.

Ariel Heryanto. "The Years of Living Luxuriously: Identity, Politics of Indonesia's New Rich." In *Culture and Privilege in Capitalist Asia*, 160–89. London and New York: Routledge, 1999. <https://doi.org/10.1525/ae.2000.27.2.538>.

Arum Faiza & dkk. *Arus Metamorfosa Milenial*. Kendal: Ahmad Jaya Group, 2018.

Asian Development Bank. *Key Indicators for Asia and the Pacific 2010*. Philippines: ADB, 2010. <https://www.adb.org/sites/default/files/publication/27726/key-indicators-2010.pdf>.

Bahasa), Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Pusat. "KBBI Kamus Besar Bahasa Indonesia." Accessed June 2, 2022. <https://kbbi.web.id/saleh>.

Bahasa, Badan Pengembangan dan Pembinaan. "Kamus Besar Bahasa Indonesia." Accessed March 25, 2023. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pedagogi>.

Barbel, Jean Piaget and. *The Growth of Logical Thinking From Childhood to Adolescence – An Essay on the Construction of Formal Operational Structures-Basic Books (1958)*. Pdf. Perancis: Presses Universitaires de France, 1959.

Baudrillard, Jean. *Masyarakat Konsumsi*. Edited by Wahyunto. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2018.

_____. *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press, 1995.

_____. *The Counsumer Society: Myths & Structures*. London: Sage Publications, 1998.

Bourdieu, Pierre. *An Outline of a Theory of Practice Trans Richard Nice*. Cambridge: Cambridge University Press, 1977.

———. *In Other Word: Essays Toward a Reflexive Sociology*. Cambridge: Polity Press, 1990.

Baumrind, Diana. "The Discipline Encounter: Contemporary Issues." *Aggression and Violent Behavior* 2, no. 4 (1997): 321–35. [https://doi.org/10.1016/S1359-1789\(97\)00018-9](https://doi.org/10.1016/S1359-1789(97)00018-9).

Berkey, Jonathan Porter. *The Transmission Od Knowledge in Medieval Cairo: A Social History of Islamic Education*. Princeton University Press, 1992.

Brooks, Jane B. *The Procces of Parenting*. 9th ed. Vol. 3. New York: McGraw-Hill, 2013.

Bruinessen, Martin Van. "Kitab Kuning; Books in Arabic Script Used in the Pesantren Milieu." *Kitlv-Journals.Nl* 146 (1990): 226–69.

Bryner, Karen. "Piety Projects: Islamic Schools for Indonesia's Urban Middle Class." *ProQuest Dissertations and Theses*, 2013, 279. <http://search.proquest.com.ezaccess.library.uitm.edu.my/docview/1366072964?accountid=42518>.

Buckingham, David, and Margaret Scanlon. "Parental Pedagogies: An Analysis of British 'Edutainment' Magazines for Young Children." *Journal of Early Childhood Literacy* 1, no. 3 (2001): 281–99. <https://doi.org/10.1177/14687984010013003>.

Budiman, Agus. "Global Shrinkage." *Shrinking Cities* 1, no. pendidikan, teknologi, Globalisasi, Agama (2005): 20–34.

Budiyanto, A. "Playing with Piety," no. 2000 (2007): 3–14. <http://hdl.handle.net/10125/10714>.

Chaider S. Bamualim Dkk. *Kaum Muda Muslim Milenial: Hibridasi Kultural, Konservatisme, Dan Tantangan Radikalisme*. Jakarta: CSRC, 2018.

Cheung, Chi Kim. *Media Education in Asia. Media Education in Asia*. London: Springer, 2009. <https://doi.org/10.1007/978-1-4020-9529-0>.

- Christoffersen, M. "Mobile Telephony in Denmark: From Fisherman to Businessman Sosial Aspect of the NMT-System." In *Les Usages Sosiaux de La Telephone Mobile En Scandinavie*. Paris: Institut Finlandais, 1992.
- Cropley, A.J. *Lifelong Education: A Psychological Analysis*. Oxford: Pergamon Press, 1977.
- Cummins, Elizabeth, and Katherine Masiulanis. "Child Development." In *How to Grow a Playspace*, 251–56. Abingdon, Oxon ; New York, NY : Routledge, 2017.: Routledge, 2017. <https://doi.org/10.4324/9781315695198-ch26>.
- Dahlan, Abdul Rahman Ahmad, Atiqah Ahmad Mukhtar, Nabihah Zahari, and Muhd. Rosydi Muhammad. "I-Tube: Revolutionize the Way of Delivering Islamic Edutainment Content." *International Journal of Computer Science and Information Technology Research* 5, no. 2 (April-June) (2017): 30–40. <http://irep.iium.edu.my/57355/>.
- Dan, Richey; Barbara B. Seels. "Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field." In *Qualities of Effective Teacher*,. Washington: DC AECT, 2006.
- Darmawan, Deni. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online*. Bandung: Rosdakarya, 2012.
- _____. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- David Buckingham. "That's Edutainment: New Media, Marketing and Education in the Home." In *Children, Media and Consumption on The Front Edge*, edited by Karin M. Ekstrom & Birgitte Tufte, 33. Seweden: The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, 2007.
- "David Buckingham - Beyond Technology_ Children's Learning in the Age of Digital Culture-Polity Press (2013) (1)," n.d.

Degeng, I Nyoman Sudana. *Ilmu Pembelajaran: Taksonomi Variabel*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 1990.

Dewey, John. "My Pedagogic Creed." *School Journal* 54 (1897): 77–80. <http://dewey.pragmatism.org/creed.htm>.

Dick, H. W. "The Rise of a Middle Class and the Changing Concept of Equity in Indonesia: An Interpretation." *Indonesia* 39, no. 39 (1985): 71. <https://doi.org/10.2307/3350987>.

Diana Widhi Rachmawati, dkk. *Teori Dan Konsep Pedagogik*. Edited by Andri Kurniawan & Irma Irayanti. Bandung: Insania, 2021.

Domaille, David Buckingham and Kate. "Making Media Education Happen: A Global View." In *Media Education in Asia*. London: Springer, 2009. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-1-4020-9529-0>.

Dunn, Rima, and Adam George Dunn. "Bad Dolls/Reappropriating Badness." *Journal of Middle East Women's Studies* 12, no. 2 (2016): 275–83. <https://doi.org/10.1215/15525864-3507738>.

Dunn, Rima Dunn dan Adam George. "Bad Dolls/ Reappropriating Badness: Performing the Feminine with Reference to Arab Muslim Dolls and Tiqqun's Young-Gir." *JMEWS (Jurnal of Middle East Women's Studies)*, 2016.

Ellington, Fred Percival dan Henry. *A Handbook of Educational Technology*. London: Kogan Page, 1993.

Esta de Fossart. *Writing and Producing Radio Dramas: Communication for Behavior Change*. New York: Sage Publications, 2005.

Fakhruroji, Moch. "Agama Dalam Pesan Pendek: Mediatisasi Dan Komodifikasi Dalam SMS Tauhiid." *Disertasi*. Sekolah Pascasarjana Universitas Gajah Mada, 2014.

Fealy, Greg, and Sally A. White. *Ustadz Seleb: Bisnis Moral Dan Fatwa Online: Ragam Ekspresi Islam Indonesia Kontemporer*. Edited by Terj. Ahmad Muhamir. Jakarta: Komunitas Bambu, 2012.

<https://cir.nii.ac.jp/crid/1130282270616833408.bib?lang=en>.

- Formen, Ali, and Joce Nuttall. "Tensions Between Discourses of Development, Religion, and Human Capital in Early Childhood Education Policy Texts: The Case of Indonesia." *International Journal of Early Childhood* 46, no. 1 (2014): 15–31. <https://doi.org/10.1007/s13158-013-0097-y>.
- Fortunuti, Leopoldina. "The Ambiguous Image of the Mobile Phone." In *Communications on the Move: The Experience of Mobile Telephony in the 1990s*, edited by L. Haddon. Sweden: Telia, 1997.
- Franceschelli, Michela, and Margaret O'Brien. "'Islamic Capital' and Family Life: The Role of Islam in Parenting." *Sociology* 48, no. 6 (2014): 1190–1206. <https://doi.org/10.1177/0038038513519879>.
- Giddens, Anthony. *Central Problem in Social Theory*. Barkeley: University of California Press, 1997.
- Göle, Nilüfer. "Islam in Public: New Visibilities and New Imaginaries." *Public Culture* 14, no. 1 (2002): 173–90. <https://doi.org/10.1215/08992363-14-1-173>.
- Greg Fealy, Sally White. *Expressing Islam: Religious Life and Politics in Indonesia*. Singapore: ISEAS Publishing, 2008.
- Gurevitch, James Currant and Michael. *Mass Media and Society*. London: Edward Arnold, 1991.
- Haddon, Nicola Green and Leslie. *Mobile Communications: An Introduction to New Media*. New York: Berg, 2009.
- Hamruni. *Edutainment Dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: UIN Suka, 2009.
- _____. "Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam." *Disertasi*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008.
- _____. *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Suka Press, 2008.

- Hanafi, Hasan. *Dari Akidah Ke Revolusi; Sikap Kita Terhadap Tradisi Lama*. Jakarta: Paramadina, 2003.
- Haryatmoko. *Membongkar Rezim Kepastian: Pemikiran Kritis Post-Strukturalis*. Yogyakarta: Kanisius, 2016.
- Hasan, Aliah B. Purwakania. *Psikologi Perkembangan Islami: Menyingkap Rentang Kehidupan Manusia Dari Prakelahiran Hingga Pascakematian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- Hasan, Noorhaidi. "Education, Young Islamists and Integrated Islamic Schools in Indonesia." *Studia Islamika* 19, no. 1 (2014). <https://doi.org/10.15408/sdi.v19i1.370>.
- . "Islam in Provincial Indonesia: Middle Class, Lifestyle, and Democracy." *Al-Jami'ah: Journal of Islamic Studies* 49, no. 1 (2011): 119–57. <https://doi.org/10.14421/ajis.2011.491.119-157>.
- . "Kesalihan, Gaya Hidup, Dan Pasar: Beberapa Catatan Tentang Kelas Menengah Muslim Indonesia." *Studium General-International Conference "Knwledge, Production, Culture, and Law in The Muslim World."* Yogyakarta, 18 September 2017: Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, n.d.
- . "The Making of Public Islam: Piety, Agency, and Commodification on the Landscape of the Indonesian Public Sphere." *Contemporary Islam* 3, no. 3 (2009): 229–50. <https://doi.org/10.1007/s11562-009-0096-9>.
- Hasbullah, Moeflich. "Cultural Presentation of the Muslim Middle Class in Contemporary Indonesia." *Studia Islamika* 7, no. 2 (2014). <https://doi.org/10.15408/sdi.v7i2.708>.
- Hefner, Robert W., Mitsuo Nakamura, and Saiful Muzani. "Kultur Kelas Menengah Muslim Dan Kelahiran ICMI." *Studia Islamika*, 1994. <https://doi.org/10.15408/sdi.v1i1.872>.
- Hirschkind, Charles. *The Ethical Soundscape: Cassette Sermons and Islamic Counterpublics*. New York: Colombia University Press, 2006.

- _____. "The Ethics of Listening: Cassette-SermonAudition in Contemporary Egypt." *American Ethnologist* 28, no. 3 (2001): 623–49. <https://doi.org/10.1525/ae.2001.28.3.623>.
- Hjarvard, Stig. "The Mediatization of Religion: A Theory of the Media as Agents of Religious Change." *Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook* 6, no. 1 (2008): 9–26. https://doi.org/10.1386/nl.6.1.9_1.
- Hoover, Stewart M. *Religion in The Media Age*. London and New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2006. <https://doi.org/10.4324/9780203503201>.
- Horvatich, Robert W. Hefner and Patricia. *Islam in an Era of Nation-States. Islam in an Era of Nation-States*. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2017. <https://doi.org/10.1515/9780824863029>.
- Hyoscyamina, Darosy Endah. "Peran Keluarga Dalam Membangun Karakter Anak." *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro* 10, no. 2 (2011): 144–52. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/psikologi/article/view/2887/2570>.
- Imām Muslim. "Hadits Shahih Muslim." *Da'wahrigth Publisher*, no. d (2010): 2895. <http://telkom-hadits9imam.com>.
- Jailani, M. Syahran. "Teori Pendidikan Keluarga Dan Tanggung Jawab Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini." *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2014): 245–60. <https://doi.org/10.21580/nw.2014.8.2.580>.
- Jalaluddin Rahmat. *Islam Alternatif Cerah-Ceramah Di Kampus*. Bandung: Mizan, 1986.
- Jati, Wasisto Raharjo. "Memaknai Kelas Menengah Muslim Sebagai Agen Perubahan Sosial Politik Indonesia." *Al-Tahrir: Jurnal Pemikiran Islam* 16, no. 1 (2016): 133. <https://doi.org/10.21154/al-tahrir.v16i1.342>.
- Johan Huizinga. *Homo Luddens: Fungsi Dan Hakekat Permaianan Dalam Budaya*. Terj. Jakarta: LP3ES, 2004.

- . *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul, 1990. <https://doi.org/10.4324/9781315824161>.
- Jones, Carla. “Consumption and The New Middle Class.” In *Routledge Handbook of Contemporary Indonesia*, edited by Robert W. Hefner, 187–88. London: Routledge, 2018.
- Kailani, Najib. “Kepanikan Moral Dan Dakwah Islam Populer (Membaca Fenomena ‘Rohis’ Di Indonesia).” *Analisis: Jurnal Studi Keislaman* 11, no. 1 (2011): 1–16. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/analisis/article/view/604>.
- Kaptein, Nico J.G. “The Voice of the Ul amâ’: Fatwas and Religious Authority in Indonesia.” *ARCHIVES DE SCIENCES SOCIALES DES RELIGIONS* 125 (2004): 115–30.
- Karen Everhart Bedford. “Eh-Oh!: Bridging Real World and Toddler Fantasy, Teletubbies Reaches Youngest Audience,” 1998. <https://web.archive.org/web/20160817235434/http://current.org/files/archive-site/ch/ch803t.html>.
- Karl Marx. *Capital: A Critique of Political Economy*. Vol 1. London: Penguin, 1976.
- Kemdikbud. “Kamus Besar Bahasa Indonesia Luar Jaringan (Luring).” Jakarta: Kemdikbud, 2013.
- . “KBBI Daring.” Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2016. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/bermain>.
- Khaled Abou el-Fadl. *Speaking in God’s Name*. England: Oneworld Oxford, 2001.
- Khang, Hyoungkoo, Eyun Jung Ki, and Lan Ye. “Social Media Research in Advertising, Communication, Marketing, and Public Relations, 1997-2010.” *Journalism and Mass Communication Quarterly* 89, no. 2 (2012): 279–98. <https://doi.org/10.1177/1077699012439853>.

- Kitiarsa, Pattana. *Religious Commodifications in Asia: Marketing Gods. Religious Commodifications in Asia: Marketing Gods*, 2007. <https://doi.org/10.4324/9780203937877>.
- Kitley, Philip. "Pancasila in the Minor Key: TVRI's 'Si Unyil' Models the Child." *Indonesia* 68, no. 68 (1999): 129–52. <https://doi.org/10.2307/3351297>.
- Kutanto, Haronas. "Strategi Programming Dalam Pengemasan Program 'Hafiz Indonesia 2015' RCTI Untuk Memperoleh Rating Share Tinggi." *Journal Budi Luhur: Communication* VIII, no. 2 (2017): 41–63.
- Latifah, Nur. "Pendidikan Islam Di Era Globalisasi." *Palapa* 5, no. 1 (2017): 196–208. <https://doi.org/10.36088/palapa.v5i1.80>.
- Linert, J., and P. Kopacek. *Robots for Education (Edutainment)*. IFAC-PapersOnLine. Vol. 49. Elsevier B.V., 2016. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2016.11.065>.
- Mahfud Junaedi. *Paradigma Baru Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana, 2019.
- Mahmood, Saba. "Ethical Formation and Politics of Individual Autonomy in Contemporary Egypt." *Social Research* 70, no. 3 (2003): 837–66. <https://doi.org/10.1353/sor.2003.0024>.
- Manajemen, Jurnal, and Pendidikan Islam. "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini" 5 (2017).
- Marsh, Jackie. "Teletubby Tales: Popular Culture in the Early Years Language and Literacy Curriculum." *Contemporary Issues in Early Childhood* 1, no. 2 (2000): 119–33. <https://doi.org/10.2304/ciec.2000.1.2.2>.
- Martha Frederiks. "Fulla, the Cover-up Girl. Identity Politics via a Doll?" In *Contesting Religious Identities: Transformation, Dissemination, and Mediations*. Netherlands: Brill, 2017.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press, 2009.

McIsaac, Charlotte Nirmalani Gunawardena and Marina Stock. "Distance Education." *American Journal of Pharmaceutical Education* 74, no. 9 (2010): 355–96. <https://doi.org/10.5688/aj7409172>.

Mildred Parten, BY B. "Social Play Among Peeschool Childken." *Parten, M. B. Leadership Among Preschool Children. Jour, of Abn. & Soc. Psych* XXVII (1932): 430–40.

Molenda, A. Januszewski dan. *Educational Technology: A Definition with Complementary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates, 2008.

Molenda and Januszewski. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, 2008.

Mosco, Vincent. *The Political Economy of Communication: Building a Foundation. The Political Economy of Communication*, 2014. <https://doi.org/10.4135/9781446279946.n5>.

Muhammad Fu'ad Baqi Abdul. *Shahih Bukhori Muslim*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.

Murtiningsih, Siti, Joko Siswanto, and M Mukhtasar Syamsudin. "Problem Pendidikan Video Games Baudrillard." *Fakultas Filsafat Universitas Gadjah Mada* 19, no. 1 (2013): 78–86. <http://journal.um.ac.id/index.php/jip/article/view/3758>.

Muslimat, Andi Filsah, Lukman Lukman, and Muhlis Hadrawi. "Faktor Dan Dampak Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) Terhadap Perilaku Anak Studi Kasus Anak Usia 3-5 Tahun: Kajian Psikolinguistik." *Jurnal Al-Qiyam* 1, no. 1 (2020): 1–10. <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v1i1.122>.

Mustakim, Bagus. "Kontestasi Identitas Dan Kesalehan Anak Usia Dini Islam Dalam Animasi Nussa." *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 2 (2019): 135–50. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.52-02>.

Nata, Abuddin. *Sejarah Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana, 2011.

Noddings, Nel. *Happiness and Education*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

Noer, Syaifudin. "Historisitas Tahfidzul Qur'an: Upaya Melacak Tradisi Tahfidz Di Nusantara." *JOIES (Journal of Islamic Education Studies)* 6, no. 1 (2021): 93–107. <https://doi.org/10.15642/joies.2021.6.1.93-107>.

Noorhaidi Hasan dan Irfan Abu Bakar. "Pengantar Editor." In *Islam Di Ruang Publik Politik Identitas Dan Masa Depan Demokrasi Di Indonesia*,. Jakarta: CSRC, 2011.

Papalia, Diane E, Sally Wendkos Olds, and Ruth Duskin Feldman. *Human Development*. *Human Development*. 11th ed. New York: McGraw-Hill, 2009.

Pasiak, Taufik. *Brain Management for Self Improvement*. Bandung: Mizan, 2007.

Permono, Hendarti, and M Psi. "Peran Orangtua Dalam Optimalisasi Tumbuh Kembang Anak Untuk Membangun Karakter Anak Usia Dini." *Prosiding Seminar Nasional Parenting*, 2013, 34–47. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/3994/02.pdf?seq=1>.

Piliang, Yasraf Amir. *Semiotika Dan Hipersemiotika*. Bandung: Matahari, 2012.

Porter, Donald J. *Managing Politics and Islam in Indonesia*. *Managing Politics and Islam in Indonesia*, 2004. <https://doi.org/10.4324/9780203642764>.

Prensky, Marc. "Digital Natives, Digital Immigrant, Part II: Do They Really Thing Differently? On the Horizon." *On The Horizon* 9, no. 6 (2001): 1–9.

Pribadi, Yanwar. "Sekolah Islam (Islamic Schools) as Symbols of Indonesia's Urban Muslim Identity." *TRaNS: Trans-Regional and -National Studies of Southeast Asia*, 2021, 1–16. <https://doi.org/10.1017/trn.2021.15>.

- Rabah, Jihan, Robert Cassidy, and Robert Beauchemin. "Gamification in Education: Real Benefits or Edutainment?" *Proceedings of the European Conference on E-Learning, ECEL 2018*-Novem, no. May (2018): 489–96. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.28673.56162>.
- Richard Robison and David S.G. Goodman. *The New Rich in Asia. The New Rich in Asia: Mobile Phones, McDonald's and Middle-Class Revolution.* London: Routledge, 1996. <https://doi.org/10.4324/9781315003986>.
- Riyana, Rusdi Susilana dan Cepi. *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian.* Bandung: Wacana Prima, 2007.
- Sahlins, Marshall. *Culture and Practical Reason.* Chicago: The University of Chicago Press, 1976. <https://doi.org/10.2307/481469>.
- Saputro, M Endy. "Upin & Ipin: Melayu Islam, Politik Kultur, Dan Dekomodifikasi New Media." *Kontekstualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan* 26, no. Vol 26, No 1 (2011) (2011): 39–69. <http://ejournal.iainjambi.ac.id/index.php/kontekstualita/article/view/26>.
- Sasongko, Nindyo. "Homo Ludens Revisited: A Theological Inquiry into Being Human from the Perspective of Javanese Children's Play." *Toronto Journal of Theology* 30, no. 2 (2014): 307–18. <https://doi.org/10.3138/tjt.2841>.
- Selu Margaretha Kushendrawati. *Hiperrealitas Dan Ruang Publik: Sebuah Analisis Cultural Studies.* Jakarta: Penaku, 2011.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an.* Volume 14. Tangerang: Lentera Hati, 2005.
- . *Wawasan Al-Qur'an, Tafsir Maudhu'i Atas Pelbagai Persoalan Umat.* Bandung: Mizan, 2002.

- Sindhunata. *Menggagas Paradigma Baru Pendidikan; Demokratisasi, Otonomi, Civil Society, Globalisasi*. Yogyakarta: Kanisius, 2013.
- Strauss, Neil Howe dan William. *Millenial Rising: The Next Generation*. New York: Vintage Books, 2000.
- Tadkiroatun, Musfiroh. "Teori Dan Konsep Bermain." *Modul PAUD: Bermain Dan Permainan Anak UT*, 2018, 1–44. <http://repository.ut.ac.id/4699/1/PAUD4201-M1.pdf>.
- Tarlo, Emma, and Reconsidering Stereotypes. "Reconsidering Stereotypes." *Anthropology Today* 21, no. 6 (2005): 13–17.
- Taufik Pasiak. *Manajemen Kecerdasan: Memberdayakan IQ, EQ, Dan SQ Untuk Kesuksesan Hidup*. Bandung: Mizan, 2006.
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan, Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Yogyakarta: Grasindo, 2001.
- Tharaba, M. Fahim. "Manajemen Pendidikan Islam Prespektif Pedagogik Dan Andragogik." *J-MPI (Jurnal Manajemen Pendidikan Islam)* 4, no. 1 (2019): 20. <https://doi.org/10.18860/jmpi.v4i1.7326>.
- Tobias, Sigmund, and Thomas M. Duffy. *Constructivist Instruction: Success or Failure? Constructivist Instruction: Success or Failure?*, 2009. <https://doi.org/10.4324/9780203878842>.
- Wasisto Raharjo Jati. "Islam Populer Sebagai Pencarian Identitas Muslim Kelas Menengah Indonesia." *Teosofi: Jurnal Tasawuf Dan Pemikiran Islam* 3, no. 1 (2015): 139–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.15642/teosofi.2015.5.1.139-163>.
- Wasisto, Raharjo Jati. "Sufisme Urban Di Perkotaan:Konstruksi Keimanan Baru Kelas Menenengah Muslim." *Jurnal Kajian & Pengembangan Manajemen Dakwah* 5, no. 2 (2012): 175–99.
- Wasisto Raharjo Jati. "Tinjauan Perspektif Intelektual Muslim Terhadap Genealogi Kelas Menengah Muslim Di Indonesia." *Islamica: Jurnal Studi Keislaman* 9, no. 1 (September 1, 2014) (2014): 1–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.15642/islamica.2014.9.1.1-29>.

Weber, Max. *On Charisma and Institution Building*. London: The University of Chicago Press, 1977.

Weeks, Brian E., and R. Lance Holbert. "Predicting Dissemination of News Content in Social Media: A Focus on Reception, Friending, and Partisanship." *Journalism & Mass Communication Quarterly* 90, no. 2 (2013): 212–32. <https://doi.org/10.1177/1077699013482906>.

Wilbur Schram. *Big Media-Little Media: Tools and Technologies for Instruction*. Beverly Hills: Sage Publications, 1977.

William Strauss and Neil Howe. *Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069*. New York: Happer Perenial, 1991.

Yaqin, Amina. "Islamic Barbie: The Politics of Gender and Performativity." *Fashion Theory - Journal of Dress Body and Culture* 11, no. 2–3 (2007): 173–88. <https://doi.org/10.2752/136270407X202736>.

Young, Richard Tanter dan Kenneth. *The Politics of Middle Class Indonesia*. Clayton, Australia: Centre for Southeast Asian Studies, 1990.

Sumber Internet:

Al-Qolam, "Home" <https://alqolam.com/>, diakses pada 3 Desember 2019.

Al-Qolam, "Visi Misi Al-Qolam", www.alqolam.com , diakses 20 Desember 2019

Hafiz Hafizah Al-Qolam, "Boneka Hafiz Junior, Mainan Edukatif Solusi Anak Menghafal Al Quran," <https://kumparan.com/hafiz-hafizah-al-qolam/boneka-hafiz-junior-mainan-edukatif-solusi-anak-menghafal-al-quran>, diakses 17 Maret 2020