

**PENGELOLAAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN
DALAM PERMAINAN SULAP**

ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH

Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Ijazah S2 Manajemen Pendidikan



Disusun Oleh :

NERI WIJAYANTI

Q100120080

**PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN PENDIDIKAN
PASCASARJANA**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2015

LEMBARAN PENGESAHAN

PUBLIKASI ILMIAH

**PENGELOLAAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN
DALAM PERMAINAN SULAP**

Disusun oleh :

NAMA : NERI WIJAYANTI

Q100120080

Telah disetujui oleh pembimbing tanggal 16 Februari 2015

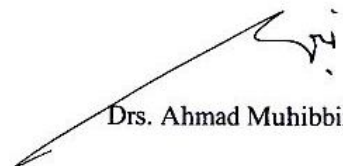
Surakarta, 16 Februari 2015

Pembimbing I



Prof. Dr. Yetti Sardjono, M.Si

Pembimbing II



Drs. Ahmad Muhibbin, M.Si

**PENGELOLAAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN
DALAM PERMAINAN SULAP**

Oleh :

Neri Wijayanti

nerywijaya@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimanakah pengelolaan nilai-nilai pendidikan sains, untuk mendeskripsikan bagaimanakah nilai pendidikan seni dan untuk mendeskripsikan bagaimanakah nilai pendidikan ketrampilan dalam permainan sulap di Komunitas sulap *Solo magic community*. Objek penelitian ini adalah Komunitas sulap kota Solo bernama *Solo Magic Community* sedangkan subjek penelitiannya adalah permainan sulap yang ada pada komunitas sulap *Solo magic community* ini. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Desain penelitian ini adalah studi kasus atau etnografi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi. Validasi data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, teknik dan waktu. Hasil penelitian ini adalah berdasarkan perencanaan, implementasi dan evaluasi kegiatan pengelolaan nilai-nilai pendidikan sains, seni dan ketrampilan di komunitas sulap *Solo magic community* adalah sesuai dengan fungsi-fungsi manajemen yang ada dalam komunitas sulap *Solo Magic Community* ini, yaitu dengan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan evaluasi kegiatan.

Kata Kunci : Permainan sulap, Manajemen permainan sulap, nilai pendidikan sains, nilai pendidikan seni, nilai pendidikan ketrampilan.

Abstract

The study aimed to describe how is the sains education values managements in magic play then describe how is the art education values management in magic played, and the last to describe how is the skill education values management in magic play. The object of this research is magic community in Solo, the name is Solo magic community. Whereas subject of the research is magic play in Solo magic community. The research method in this research is descriptive qualitative. The design of the research is ethnography. The collect data technique in this research with deep interview, observation and documentation. The validation of data in this research with triangulation of source, triangulation of technique and

triangulation of time. The result of the research be based on planning, implementing and evaluating are sains education management, art education management and skill education values management appropriate with management functions in Solo magic community there are planning, organizing, directing and activity evaluation.

Key words : Magic Play, magic play management, sains education values, art education values, skill education values.

Pendahuluan

Sulap merupakan suatu seni pertunjukan yang diminati sebagian besar masyarakat di dunia, karena pada penyajiannya sulap dapat membuat heran penontonnya akan rahasia dibalik penyajiannya. Pada perkembangannya di masa sekarang ini sulap atau permainan sulap adalah hal yang tidak asing lagi dan sangat dekat dengan kehidupan kita sehari-hari. Sulap bukan hal yang di takuti lagi karena sulap bukan sihir tetapi kelihaian tangan, manipulasi, hasil kerja dari suatu perlengkapan, peralatan atau efek yang timbul dari suatu reaksi kimia dan bisa di jelaskan secara ilmiah sehingga ini adalah ilmu yang bisa di pelajari oleh siapa saja.

Sulap adalah seni, hasil karya dari pemikiran-pemikiran yang kreatif untuk menciptakan sebuah hiburan yang memukau, mengundang decak kagum dan menimbulkan rasa penasaran dari para penontonnya (Maxi, 2009 : 2). Sulap bukan hal yang di takuti lagi karena sulap bukan sihir tetapi kelihaian tangan, manipulasi, hasil kerja dari suatu perlengkapan, peralatan atau efek yang timbul dari suatu reaksi kimia dan bisa di jelaskan secara ilmiah sehingga ini adalah ilmu yang bisa di pelajari oleh siapa saja (Efendi Wang, 2010 : 4).

Di dalam permainan sulap, seorang pesulap harus mampu membuat tema yang menarik dan memainkan trik yang bagus sesuai dengan tema. Di sinilah pesulap harus selalu memasukkan nilai edukasi sains dan ketrampilan di dalam trik-trik permainan sulapnya, maksudnya trik permainan sulapnya harus selalu bisa di jelaskan secara ilmiah karena sulap itu 95% adalah ilmu sedangkan triknya hanya 5%.

Tetapi pada kenyataannya banyak pesulap yang belum memasukkan nilai edukasi baik sains, seni maupun ketrampilan ini dengan baik dalam setiap trik

permainan sulapnya, karena kurangnya manajemen nilai – nilai pendidikan dalam permainan sulap yang baik sehingga permainan sulapnya tidak sesuai sasaran atau salah sasaran. Padahal nilai berhubungan erat dengan sikap dalam arti bahwa nilai dapat di gunakan sebagai suatu cara mengorganisasi sejumlah sikap dan para pesulap harus selalu memasukkan dalam setiap trik pada permainan sulapnya untuk membuat permainan sulapnya lebih menarik dan mempunyai pesan mendidik bagi penontonnya. Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut di atas, peneliti melakukan penelitian bagaimana mengelola nilai-nilai pendidikan dalam permainan sulap ini agar bisa di masukkan ke dalam permainan sulap dengan baik. Komunitas sulap di kota Solo bernama *Solo magic community* menjadi tempat penelitian yang di lakukan peneliti.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah pengelolaan nilai - nilai pendidikan sains dalam permainan sulap di *Solo Magic Community* ?
2. Bagaimanakah pengelolaan nilai - nilai pendidikan seni dalam permainan sulap di *Solo Magic Community* ?
3. Bagaimanakah pengelolaan nilai – nilai pendidikan ketrampilan dalam permainan sulap di *Solo Magic Community* ?

Sedangkan tujuan dalam penelitian ini adalah :

Berdasarkan rumusan masalah dapat penulis ketahui bahwa tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan pengelolaan nilai - nilai pendidikan sains dalam permainan sulap di *Solo Magic Community*.
2. Untuk mendeskripsikan pengelolaan nilai - nilai pendidikan seni dalam permainan sulap di *Solo Magic Community*.

3. Untuk mendeskripsikan pengelolaan nilai – nilai pendidikan ketrampilan dalam permainan sulap di *Solo Magic Community*.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, karena dalam mengkaji masalah, peneliti tidak membuktikan atau menolak hipotesis yang dibuat sebelum penelitian tetapi mengolah data dan menganalisis data dalam bentuk kata-kata atau gambar-gambar bukan dalam bentuk angka-angka dan penelitian ini lebih di arahkan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari perspektif partecipian (membuat teori).

Penelitian ini dilakukan di *Solo Magic Community* (SOLMAC). Maksud penelitian ini adalah untuk mendapatkan data tentang implementasi manajemen nilai pendidikan pada permainan sulap , terkait dengan proses pelaksanaan kegiatan, materi kegiatan dan aktivitas anggota dalam permainan sulap. Maka peneliti memilih objek penelitian di Solo Magic Community (SOLMAC). Sedangkan subjek penelitiannya adalah permainan sulap yang ada di komunitas sulap *Solo magic community*. Metode Pengumpulan Data pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi.

1. Wawancara Mendalam

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan berbagai informan, yaitu ketua, pengurus dan anggota. Wawancara dengan ketua karena menjadi pimpinan yang bertanggung jawab terhadap kegiatan di komunitas tersebut.

Wawancara dengan pengurus karena pelaksana. Sedangkan wawancara dengan anggota karena menjadi subjek yang terlibat dalam kegiatan.

2. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi selama aktivitas kegiatan sehingga dapat mengetahui secara langsung aktivitas kegiatan yang terjadi di lokasi kegiatan, termasuk aktivitas dari pengurus maupun anggota dalam lembar observasi. Dengan melakukan observasi ini, peneliti berupaya untuk melengkapi dalam pengumpulan data penelitian dan mengetahui keabsahannya.

3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan dokumentasi dengan mengumpulkan dokumen yang ada berkaitan dengan kegiatan permainan sulap, profil komunitas maupun foto dan video sesuai dengan aktivitas kegiatan yang sedang berlangsung. Teknik analisis dan Interpretasi Data dalam penelitian ini penulis menggunakan interaktif model menurut Milles dan Hubberman dalam H.B. Sutopo (2006 : 120) yang terdiri dari empat komponen utama yang dilakukan dalam waktu yang sama. Keempat komponen utama tersebut adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan serta verifikasi data.

Hasil Penelitian

Solo magic community adalah sebuah komunitas sulap di kota solo, yang berdiri pada tanggal 20 Maret 2012, di Solo Paragon , jumlahnya anggotanya kurang lebih ada tiga puluh orang anggota tetap, sampai saat ini ada sepuluh jenis aliran sulap di *solo magic community*. Manajemen komunitas di *Solo magic community* menggunakan jenis manajemen MBO (management by objective) yaitu cirinya dimana ketua dan

anggota bertemu untuk membahas dan bersama-sama menyusun tujuan bagi anggota untuk periode waktu tertentu, baik ketua dan anggota berusaha menetapkan tujuan yang realistis, menantang, jelas dan luas serta patokan untuk mengukur dan mengevaluasi jelas dan luas di setuju bersama. Sedangkan materi permainan sulap di komunitas sulap *Solo magic community* adalah sesuai dengan tema kegiatan yang akan di isi atau di adakan jadi tidak ada materi baku dalam permainan sulapnya.

Penyediaan alat dan bahan permainan sulap merupakan hal yang sangat penting untuk para pemain sulap karena ini mendukung terciptanya sebuah permainan sulap. Pengadaan alat dan bahan permainan sulap ini bersumber dari iuran dari semua anggota *Solo magic community*. Kendala dari pengadaan alat dan bahan permainan sulap ini adalah dalam masalah dana karena belum adanya sponsor tetap yang membantu sehingga alat dan bahan permainan sulap yang ada hanya sesuai dengan kemampuan beli dari anggota *Solo magic community* sendiri. Solusi yang mereka lakukan untuk masalah ini adalah mereka membuat sendiri alat permainan sulap yang mereka butuhkan dari bahan-bahan sederhana yang mampu mereka beli. Penggunaan alat dan bahan permainan sulap sangat penting hal ini sebagai kelanjutan untuk meningkatkan permainan sulap agar sesuai yang di harapkan. Demonstrasi penggunaan alat dan bahan permainan sulap di lakukan oleh pengurus *Solo magic community* sesuai dengan petunjuk yang ada dalam kaset atau video yang telah ada dalam alat dan bahan permainan sulap, sedangkan anggota *Solo magic community* memperhatikan dan

melakukan praktik atau mencobanya. Perawatan alat-alat permainan sulap di laksanakan setiap kali peralatan tersebut usai di gunakan. Adapun perawatan berkala di lakukan untuk kebersihan peralatan permainan sulap dan tempat penyimpanannya di laksanakan oleh pengurus di bantu oleh semua anggota *Solo magic community*.

Dalam sebuah organisasi atau komunitas agar proses kerjasama para anggotanya di dalam organisasi berlangsung efektif, efisien dan rasional (terukur), maka organisasi tersebut memerlukan manajemen dan menerapkan fungsi-fungsi manajemen. Manajemen yang di gunakan oleh komunitas sulap *Solo magic community* adalah Management by objective (MBO) , manajemen ini yaitu dimana ketua dan anggota bertemu untuk membahas dan bersama-sama menyusun tujuan bagi anggota untuk periode waktu tertentu, baik ketua dan anggota berusaha menetapkan tujuan yang realistis, menantang, jelas dan luas serta patokan untuk mengukur dan mengevaluasi jelas dan luas di setuju bersama. Sehingga sesuai dengan fungsi-fungsi manajemen, pengelolaan nilai-nilai pendidikan dalam permainan sulap di *Solo magic community* adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan dan Strategi yang di persiapan dalam permainan Sulap

Perencanaan adalah kegiatan pertama yang di lakukan oleh komunitas sulap *Solo magic community*. Sebelum para pesulap di *Solo Magic Community* melakukan sebuah kegiatan atau performance sulap biasanya para pesulap di *Solo Magic community* terlebih dahulu melakukan rapat

koordinasi untuk persiapan dan perencanaan agar permainan sulapnya berhasil dan sesuai sasaran yang di inginkan.

2. Mengorganisir dan mengarahkan permainan sulap

Pengorganisasian adalah suatu proses mendistribusikan pekerjaan dan tugas-tugas serta mengkoordinasikannya untuk mencapai tujuan organisasi. Setelah melakukan perencanaan , pengurus dan anggota pesulap di *Solo magic community* mengorganisir atau mengatur permainan sulapnya dan mengarahkan para pesulapnya agar permainan sulapnya sesuai dengan prinsip ilmu, 95% adalah ilmu dan 5% trik dan sesuai dengan nilai-nilai pendidikan. Salah satu sample kegiatan yang peneliti ambil yang akan mereka laksanakan :

	Tema Acara	Jenis aliran sulap	Trik sulap	Alat	Berdasarkan
	Solo magic carnival	cardician	I'm cardician	Kartu	Kartu, trik, kecepatan tangan
		Close up	Haunted walled	Dompot dan uang	Trik, kreatifitas, kecepatan tangan
		escapology	Meloloskan diri dari ikatan tali	Tali tambang, kursi, kain penutup	Kecepatan tangan, trik, fisika
		Hypnotist		Kata-kata	Psikologi

		Illusionist	Menghilangkan sesuatu	Koin	Trik, kecepatan tangan, fisika
		Magic cabaret	Mengubah kelinci jadi bunga	Kelinci, bunga	Kecepatan tangan, trik, bunga
		Magic dance	Dancing cane light magic	Tongkat	Trik dan tarian
		Magic comedy	Boneka jadi dua	Boneka	Kecepatan tangan, fisika
		Tarot	Tarot rider	Kartu tarot	Psikologi
		Mentalist	Menebak nama orang	Penutup mata	Prediksi atau ingatan

a. Pengelolaan nilai pendidikan sains

Nilai pendidikan sains dalam permainan sulap di *Solo magic community* yaitu sesuai dengan prinsip permainan sulap bahwa 95% ilmu dan 5% trik. Sains dalam permainan sulap itu mencakup ilmu-ilmu yang di gunakan dalam permainan sulap, yaitu antara lain : psikologi, matematika, fisika, kimia. Di *Solo magic community* semua permainan sulap pada aliran sulapnya menggunakan prinsip-prinsip sains ini.

Penerapan nilai pendidikan sains ini yaitu terletak pada trik-trik sulap pada permainan sulap di *Solo magic community*. Sebelum para pesulap di *Solo magic community* melakukan latihan mereka biasanya mendapat pengarahan terlebih dahulu dari pembina, ketua atau pengurus *Solo magic community* agar mereka tidak salah sasaran dalam menentukan trik-trik sulap yang akan mereka gunakan dalam permainan sulapnya.

b. Pengelolaan nilai pendidikan seni dalam permainan sulap

Nilai pendidikan seni di masukkan dalam permainan sulap sesuai dengan prinsip prinsip permainan sulap bahwa sulap adalah seni. Dalam permainan sulap di *Solo magic community* yaitu dalam beberapa aliran sulapnya. Nilai pendidikan seni di *Solo magic community* ini mencakup seni musik dan seni tari. Penerapan nilai pendidikan seni ini juga terletak pada trik-trik aliran sulapnya. Aliran sulap di *Solo magic community* yang menggunakan nilai pendidikan seni dalam permainan sulapnya yaitu :

- a. *Magic dance*, dalam permainan sulapnya menggabungkan tarian dengan trik.
- b. *Magic comedy*, dalam permainan sulapnya menggabungkan trik-trik lucu dan musik
- c. *Magic cabaret*, dalam permainan sulapnya musik biasanya menjadi backsound atau musik latar dari permainan sulap.
- d. *Illusionist*, sama dengan *magic cabaret* dalam permainan sulapnya musik juga sebagai backsound permainan sulapnya.

c. Pengelolaan nilai pendidikan ketrampilan dalam permainan sulap

Nilai pendidikan ketrampilan dalam permainan sulap di *Solo magic community* penerapannya juga terletak pada trik-triknya tetapi bedanya nilai pendidikan ketrampilan ini di gunakan pada semua jenis aliran permainan sulap di *Solo magic community*. Karena nilai pendidikan ketrampilan ini berhubungan dengan trik-trik yang di gunakan dalam permainan sulap. Semua jenis aliran sulap di *Solo magic community* ini menggunakan trik dalam permainan sulapnya.

Sebelum para pesulap di *Solo magic community* melakukan latihan mereka biasanya mendapat pengarahan terlebih dahulu dari pembina, ketua atau pengurus *Solo magic community* agar mereka tidak salah sasaran dalam menentukan trik-trik sulap yang akan mereka gunakan dalam permainan sulapnya.

3. Evaluasi Kegiatan

Dalam suatu kegiatan pasti di butuhkan adanya evaluasi untuk mengetahui hasil dari kegiatan tersebut, apakah hasilnya baik atau tidak. Ini adalah kegiatan akhir yang di lakukan setelah komunitas *Solo magic community* mengadakan kegiatan atau mengisi sebuah acara. Evaluasi ini di lakukan agar komunitas *Solo magic community* bisa mengetahui apakah kekurangan dan kelebihan dari permainan sulap yang telah mereka lakukan dan apa yang harus mereka perbaiki dari trik-trik permainan sulap mereka.

Evaluasi juga bertujuan untuk mengetahui kualitas permainan sulap dari anggota sulap di *Solo magic community*, karena dengan adanya evaluasi dapat di ketahui apakah para pesulap di *Solo magic community* sudah mengalami perkembangan dalam peningkatan kemampuannya atau belum.

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah komunitas sulap *Solo magic community* dalam pengelolaan permainan sulapnya sesuai dengan fungsi manajemen yaitu perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan evaluasi kegiatan. Nilai pendidikan sains adalah pesan mendidik yang harus ada dalam permainan sulap di *Solo magic community* yang menggunakan unsur sains atau ilmu. Kenapa di dalam permainan sulap harus ada nilai pendidikan sains, ini di karenakan permainan sulap itu di dalamnya mengandung unsur-unsur sains. Sulap itu adalah ilmu, bukan hanya sekedar permainan biasa. Seperti yang di katakan oleh Master sulap Dedi Corbuzier bahwa sulap itu 95% adalah ilmu sedangkan triknya hanya 5%. Sains dalam permainan sulap itu adalah prinsip-prinsip ilmu yang di gunakan dalam permainan sulap. Ilmu-ilmu itu adalah psikologi, fisika, matematika, kimia, biologi. Permainan sulap yang baik itu harus bisa di jelaskan secara ilmu, sehingga setiap pesulap harus selalu memasukkan nilai pendidikan sains ini dalam permainan sulapnya.

Seni ada dalam permainan sulap karena permainan sulap hampir di setiap pertunjukannya menggunakan unsur seni, di *Solo magic community* unsur seni yang di gunakan adalah seni tari dan musik. Seni tari di masukkan di aliran *Magic dance* sedangkan seni musik di masukkan hampir semua aliran permainan sulap sebagai backsound pertunjukan sulap *Solo magic community*. Nilai pendidikan seni adalah pesan mendidik yang harus ada dalam permainan sulap di *Solo magic community* yang menggunakan unsur seni. Jadi tujuannya permainan sulap di *Solo magic community* yang menggunakan unsur seni ini tidak hanya sekedar permainan sulap tetapi juga menyampaikan pesan mendidik pada para penontonnya. Ini berarti di *Solo magic community* dalam pemilihan tari dan musik untuk pertunjukkan sulap tidak hanya asal saja tetap harus memilih yang ada pesan mendidiknya, misalnya : tari tradisional dan musik-musik klasik.

Ketrampilan dalam permainan sulap ini berhubungan dengan trik-trik yang di gunakan dalam permainan sulap. Semakin kreatif trik-trik yang di ciptakan oleh pemain sulap maka akan semakin menarik permainan sulapnya. Nilai pendidikan ketrampilan adalah pesan mendidik yang harus ada dalam trik-trik permainan sulap di *Solo magic community*. Ini berarti trik-trik sulap di *Solo magic community* dalam menggunakan dan menciptakan trik-trik sulap tidak boleh asal-asalan harus kreatif dan inovatif serta sesuai dengan prinsip ilmu. Di *Solo magic community* semua jenis aliran sulapnya menggunakan trik.

Penelitian yang dilakukan peneliti ini sesuai dengan beberapa jurnal penelitian terdahulu seperti penelitian yang dilakukan oleh Gibson Howard (2011) dengan judul *Management skill and creativity : the purpose and value of instrumental reasoning in education discourse*. Tujuan penelitian ini adalah meneliti pengelolaan keahlian dan kreativitas dalam wacana pendidikan. Dengan menggunakan metode deskriptive statistik, secara spesifiknya yaitu: desain

penelitian, populasi, teknik sample dan sampling, instrument penelitian dan langkah-langkah untuk diskusi. Hasil penelitiannya yaitu bagaimana mengelola skill dan kreativitas dalam pendidikan melalui pertimbangan instrumen. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitiannya pada bidang pengelolaan atau manajemen tetapi peneliti terdahulu lahan penelitiannya di dunia pendidikan sedangkan peneliti pada komunitas atau organisasi.

Yang selanjutnya adalah penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permainan sulap, Penelitian ini dilakukan oleh *Marais, Christelle ; Michau, Florence ; Pernin, Jean-philippe* (2010) dengan judul *The use of game principles in the design of learning role playing game scenarios*. Tujuan penelitian ini adalah meneliti bagaimana menggunakan prinsip-prinsip game atau permainan dalam desain skenario pembelajaran game atau permainan *role play*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitiannya sama-sama meneliti tentang permainan. Perbedaannya jika peneliti tentang permainan sulap, penelitian terdahulunya tentang *role play*.

Kemudian Penelitian yang dilakukan oleh *Mapes, James* (1996) dengan judul *The motivational magic of values*. Tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti nilai-nilai dan pesan dari *motiv magic* atau sulap motivasi yaitu sulap dengan tujuan untuk memotivasi orang. Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang nilai-nilai umum pada permainan sulap *motiv magic* tetapi perbedaannya jika peneliti penelitiannya tentang nilai-nilai pendidikan pada semua jenis aliran permainan sulap yang ada di komunitas sulap *Solo magic community*.

Penelitian terdahulu dari Pengelolaan nilai-nilai pendidikan dalam permainan sulap ini adalah Penelitian yang dilakukan *Wu, Wei-Lei and Lee Yi-Chih Shu, Hui-*

Shing (2013) dengan judul *Knowledge Management In Educational Organizations : A Perspective of Knowledge Spiral*. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti bagaimanakah pengelolaan ilmu pengetahuan dalam organisasi-organisasi pendidikan dengan berdasarkan sebuah perspektif pada pergeseran pengetahuan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama meneliti tentang pengelolaan atau manajemen pengetahuan atau ilmu. Tetapi perbedaannya jika peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui pengelolaan nilai pendidikan sains dalam organisasi non pendidikan dalam penelitian ini dilakukan untuk meneliti pengelolaan ilmu atau pengetahuan dalam organisasi-organisasi pendidikan.

Pengelolaan nilai pendidikan seni ini penelitian terdahulunya adalah Penelitian yang dilakukan Gert Biesta (2011) dengan judul *From Learning Cultures to Educational Cultures : Values and Judgement in Educational Research and Educational Improvement*. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pendekatan baru pada studi pembelajaran dan perbaikan pada pendidikan. Pendekatan itu terdiri dari dua elemen penting yaitu : sebuah teori pada budaya-budaya pembelajaran dan sebuah teori kebudayaan pada pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama meneliti tentang nilai-nilai budaya atau seni. Tetapi perbedaannya jika pengelolaan nilai pendidikan seni dalam permainan sulap penelitiannya tentang pesan moral budaya yang bisa didapatkan dalam permainan sulap di sebuah komunitas non pendidikan sedangkan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui nilai-nilai pada budaya-budaya pendidikan dalam penelitian dan pengembangan pendidikan

Penelitian terdahulu yang di gunakan peneliti adalah Penelitian yang dilakukan *Higginbotham, Adam* (2014) dengan judul *The Disillusionist*. Penelitian yang di lakukan untuk meneliti seorang pesulap bernama Randi dan bagaimana usaha-usahanya untuk membuat trik-trik sulap untuk menjadi seorang pesulap yang baik. Persamaan penelitian ini dengan Pengelolaan nilai pendidikan ketrampilan pada permainan sulap adalah sama-sama meneliti tentang trik-trik sulap, karena pengelolaan nilai pendidikan ketrampilan juga berdasarkan trik-trik sulap yang di gunakan oleh para pesulap di komunitas sulap *Solo magic community*. Tetapi perbedaannya jika peneliti melakukan penelitian pada sebuah komunitas, *Higginbotham Adam* melakukan penelitian hanya pada seorang pesulap bernama Randi.

Beberapa masalah yang di hadapi komunitas sulap *Solo magic community* dalam memasukkan nilai-nilai pendidikan sains, seni dan ketrampilan ini ke dalam permainan sulapnya adalah :

- 1) Kurangnya pemahaman para pesulap anggotanya bahwa sulap adalah ilmu, seni dan trik.
- 2) Kurangnya pemahaman para pesulap anggotanya tentang pentingnya memasukkan nilai-nilai pendidikan dalam permainan sulapnya
- 3) Masalah kurangnya dana untuk pembelian alat dan permainan sulap.

Solusi masalah yang di gunakan oleh komunitas sulap *Solo magic community* untuk meminimalisir masalah-masalah Pengelolaan nilai-nilai pendidikan sains, seni dan ketrampilan dalam permainan sulapnya adalah pengurus komunitas sulap *Solo magic community* banyak memberikan pengarahan terhadap pesulap-pesulap anggotanya agar mereka lebih memahami bahwa permainan sulap itu adalah 95% ilmu dan sisanya adalah trik dan agar lebih memahami pentingnya memasukkan nilai-nilai pendidikan dalam permainan sulapnya dan banyak memberikan referensi-referensi tentang permainan sulap serta mengajak mencari referensi sebanyak-banyak tentang

permainan sulap dari internet, buku maupun majalah yang berkaitan dengan permainan sulap. Untuk solusi masalah kekurangan dana, komunitas sulap *Solo magic community* biasanya membuat sendiri alat permainan sulap sederhana yang di buat dengan bahan yang murah dan terjangkau.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat di simpulkan Pengelolaan Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Permainan Sulap di *Solo Magic Community* di kelola sesuai dengan fungsi-fungsi manajemen atau pengelolaan yaitu perencanaan, pengorganisasian dan pengarahan serta evaluasi kegiatan. Dari perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan evaluasi kegiatan tersebut bisa di ketahui bagaimanakah pengelolaan nilai pendidikan sains, seni dan ketrampilan dalam permainan sulap di *Solo Magic Community*.

Memperhatikan hasil penelitian yang di temukan, maka dapat di ajukan saran *Solo magic community* dalam pengelolaan permainan sulap di Komunitas sulap *Solo magic community* tidak ada fungsi manajemen pengawasan. Seharusnya dalam manajemennya ada controlling atau pengawasan, tidak hanya perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan evaluasi kegiatan, karena pengawasan adalah salah satu fungsi manajemen untuk menjamin keputusan, perencanaan, dan pelaksanaan program sesuai dengan tujuan yang di harapkan atau tidak. Dan dapat juga di katakan bahwa pengawasan adalah suatu kegiatan yang di lakukan dengan maksud mengetahui kondisi suatu organisasi. Dan seharusnya komunitas sulap ini mempunyai studio sulap sendiri sehingga tidak perlu berpindah-pindah tempat.

Bendahara *Solo magic community* dalam pembelian alat dan bahan permainan sulap sebaiknya mencari dan mempunyai sponsor, sehingga tidak kesulitan dalam masalah dana. Dan untuk anggota *Solo magic community* lebih banyak belajar dan mencari referensi lagi tentang permainan sulap dan trik-

triknya, agar semakin kreatif dalam menciptakan trik-trik sulap yang akan di gunakan dalam permainan sulapnya.

Sedangkan untuk peneliti selanjutnya hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi bahan referensi dalam melakukan penelitian yang berhubungan dengan Manajemen Pendidikan dan agar peneliti selanjutnya lebih banyak belajar lagi, lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun Karya Ilmiah tentang Manajemen Pendidikan.

Daftar Pustaka

- Coskun, Keskin Sevgi. *“What Does ‘Value’ Evoke For Children?: A Detection Study as to Transferring Values to Daily Life”*. Edam.com, p.1506-1512 .
- Gibson, Howard. 2011. *“Management, skill and creativity: the purpose and value of instrumental reasoning in education discourse”*, Oxford, Vol.37, Num. 6, December 2011, pp.699-716
- Mardalis. (1995). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Samino. (2010). *Manajemen Pendidikan “Spirit Keislaman dan Keindonesiaan”*.Surakarta. Fairuz Media.
- Sukmadinata, Syaodih Nana, Prof. Dr. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Sutama. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Surakarta. Fairuz Media.
- Sutopo, H.B. (2002). *Metode Penelitian Kuantitatif* . Surakarta. Universitas Sebelas Maret Press.
- Szekely, George. 2009. *“Magician Artist”*. *EBSCO Journal*, februari 2009, p. 37-46.
- Torang, Syamsir. 2013. *Organisasi & Manajemen : Perilaku, Struktur, Budaya & Perubahan Organisasi*. Bandung. Alfabeta.
- Wang, Efendi ; Meidrie, Bobby (2010). *Inilah Rahasia Sulap 69 Trik Dahsyat*. Jakarta. Niaga Swadaya.

Keim, Brandon. "*Quicker Than The Eye : How magicians toy with your power perceptions*". Psikologi journal, p. 15.