

PENGEMBANGAN MODUL KAULINAN BARUDAK LEMBUR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PAI DI SEKOLAH DASAR

Deni Hendrayana¹ & Dirgantara Wicaksono²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang selatan, Indonesia, 40383

Telp: 021-7492862, Fax: 021-7492862

E-mail: humas@umj.ac.id

RIWAYAT ARTIKEL

Received : 2025-09-19

Revised : 2025-09-25

Accepted : 2025-09-26

KEYWORDS

Development,

Playful Learning Module,

Learning Motivation in PAI

KATA KUNCI

Pengembangan,

Modul kaulinan barudak lembur,

Motivasi belajar PAI

ABSTRACT

This study highlights the importance of Islamic Religious Education (PAI) in shaping the character of young generations, particularly in rural areas facing challenges such as low student learning motivation. The research aims to develop the "Kaulinan Barudak Lembur" module as an innovative learning medium to enhance PAI learning motivation among second-grade students at SDN Balekambang 01, Bandung Regency, with a focus on the theme "Compassion for Others." The method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which consists of needs analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and product trials, which indicated that the developed module is feasible for production and use. The validation results from subject matter experts achieved an average score of 91%, while media experts reached 87%. A large group trial showed an average posttest score improvement of 33.2 points, demonstrating the effectiveness of the Kaulinan Barudak Lembur module in increasing students' learning motivation.

ABSTRAK

Penelitian ini menyoroti pentingnya Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam pembentukan karakter generasi muda, terutama di daerah pedesaan yang menghadapi tantangan seperti rendahnya motivasi belajar siswa. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan modul "Kaulinan Barudak Lembur" sebagai media pembelajaran inovatif guna meningkatkan motivasi belajar PAI di kelas 2 SDN Balekambang 01, Kabupaten Bandung, dengan fokus pada materi "Kasih sayang terhadap sesama." Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan uji coba produk, yang menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan layak untuk diproduksi dan digunakan. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor rata-rata 91%, sedangkan validasi ahli media mencapai 87%. Uji coba pada kelompok besar menunjukkan peningkatan rata-rata nilai posttest sebesar 33,2 poin, menandakan efektivitas modul Kaulinan Barudak Lembur dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) di Indonesia yang mayoritas beragama Islam memegang peran vital dalam membentuk karakter dan moral generasi muda. Motivasi belajar merupakan faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan. Ketika

siswa tidak termotivasi, mereka cenderung tidak berusaha maksimal dalam belajar, yang pada akhirnya berdampak pada hasil akademik mereka. Sebuah penelitian oleh Mulyono (2018) menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang mendukung dapat meningkatkan motivasi siswa.

Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih baik di daerah pedesaan khususnya di Sekolah dasar.

Sejarah telah mencatat bahwa perkembangan Islam di Indonesia salah satunya adalah dengan Budaya, Wali Songo menyebarkan agama Islam di Nusantara, khususnya di Pulau Jawa, dengan cara-cara yang sangat bijaksana, damai, dan penuh kearifan lokal seperti melalui Seni dan budaya tradisional wayang, gamelan, tembang, dan seni ukir digunakan sebagai media dakwah. Menurut Suradika dan Dirgantara (2017), dalam konteks pendidikan, metode yang tepat sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan mengembangkan modul-modul pembelajaran yang memadukan pembelajaran dengan elemen hiburan yang edukatif, seperti permainan. Dalam konteks ini, penting untuk merancang modul permainan yang sesuai dengan kurikulum PAI. Modul ini harus mencakup berbagai elemen yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep dasar agama dengan cara yang menyenangkan.

Berikut ini daftar penelitian yang relevan:

Nama Peneliti	Tahun	Fokus	Hasil
Sukardi, A.	2015	"Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa."	Modul pembelajaran yang dirancang dengan baik tidak hanya akan membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga membangun karakter dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan.
Sari, D. A.	2020	Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap	permainan tradisional tidak hanya berfungsi

		Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar	sebagai alat untuk meningkatkan motivasi, tetapi juga sebagai jembatan untuk membangun hubungan sosial yang lebih kuat di antara siswa.
Hidayati, N.	2019	Inovasi Pembelajaran PAI Melalui Media Permainan Edukatif	siswa yang menggunakan media permainan edukatif menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat belajar dan pemahaman materi.

Dengan demikian, pengembangan modul permainan untuk pembelajaran PAI bukan hanya sekedar inovasi, tetapi juga merupakan langkah strategis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan penjelasan di atas penulis bersemangat untuk menyusun tesis yang berjudul "Pengembangan modul kaulinan barudak lembur untuk meningkatkan motivasi belajar PAI di sekolah dasar. Adapun yang novelti atau yang menjadi pembeda dari penelitian ini adalah penulis mencoba menyajikan salah satu kearifan lokal yang ada di Jawa Barat yaitu "Kaulinan barudak lembur" digunakan dalam pembelajaran PAI yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa SD atau Fase A.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dinyatakan dalam bentuk pertanyaan berikut : "Bagaimana desain pengembangan Modul Kulinan Barudak lembur yang sesuai dengan materi "Kasih sayang terhadap sesama" ?, Bagaimana kelayakan Modul Kulinan Barudak lembur pada materi "Kasih sayang terhadap sesama"? dan "Bagaimana efektivitas Modul Kulinan Barudak lembur terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada materi "Kasih sayang terhadap sesama"?"

2. Tinjauan Literatur

Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai kajian sistematis tentang proses perancangan, pengembangan, evaluasi program dan produk pembelajaran, serta memenuhi kriteria konsistensi internal dan efektivitas penggunaan program atau produk tersebut. (Sells dan Richey, 1994:127). Selanjutnya, Van den Akker (1999:3-6) menjelaskan penelitian pengembangan biasanya dilakukan untuk mengembangkan kurikulum, media dan teknologi, belajar dan pembelajaran. Heinich dkk. (2002:445) menjelaskan pengembangan adalah proses dari analisis kebutuhan, pembuatan materi, pencapaian tujuan, perancangan pembelajaran dan uji coba serta revisi pencapaian program untuk peningkatan hasil belajar peserta didik. Richey dkk. (2002:1101) menjelaskan pengembangan memiliki makna yang lebih luas jika diterapkan dalam penelitian yang akan menghasilkan produk.

Penelitian dan pengembangan lebih dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2023), penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini tidak hanya berfokus kepada upaya menghasilkan suatu produk dan kemudian divalidasi kelayakannya, namun juga merupakan proses serta langkah-langkah dalam menghasilkan produk baru atau bahkan memperbaharui produk yang sudah ada sehingga lebih baik dalam kelayakannya serta dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian ini menyoroti rendahnya motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di daerah pedesaan, khususnya di Sekolah Dasar. Solusi yang ditawarkan adalah pengembangan modul kaulinan barudak lembur (permainan tradisional Sunda) yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran PAI. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi Belajar: Mengacu pada teori Maslow (hierarki kebutuhan) serta teori Deci & Ryan tentang motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Modul Ajar: Didefinisikan sebagai bahan ajar mandiri yang sistematis, berorientasi pada pencapaian kompetensi, memiliki kelebihan (mendorong kemandirian belajar) sekaligus kelemahan (kurang interaksi langsung dengan guru), Kaulinan Barudak Lembur: Permainan tradisional Sunda (misalnya paciwit-ciwit lutung, congklak, engkle) yang memiliki nilai edukatif, sosial, dan budaya, dapat diintegrasikan dengan pembelajaran PAI, Model Pengembangan: Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design,

Development, Implementation, Evaluation) sebagai kerangka pengembangan modul.

Hubungan atau pola utama dalam penelitian ini. Konteks masalah: Rendahnya motivasi belajar siswa PAI di pedesaan, Solusi yang ditawarkan yaitu Integrasi permainan tradisional dalam bentuk modul ajar. Polanya: Lingkungan belajar → metode inovatif (permainan) → motivasi meningkat → hasil belajar PAI lebih baik. Hubungan budaya: Penggunaan permainan tradisional menghubungkan nilai agama dengan kearifan lokal (Islamisasi ala Wali Songo juga menggunakan pendekatan budaya).

Adapun Kekuatan dan kelemahan dari penelitian ini: Kelebihannya relevan dengan konteks lokal (budaya Sunda). Menggunakan teori motivasi belajar yang mapan (Maslow, Deci & Ryan), Pendekatan R&D (ADDIE) yang sistematis dan teruji, Mendukung Kurikulum Merdeka (kemandirian belajar, fun learning). Sedangkan Kelemahannya: Fokus masih terbatas pada satu sekolah (SDN Balekambang 01), sehingga generalisasi rendah, Modul berbasis permainan bisa menimbulkan keterbatasan waktu belajar formal, Keterbatasan fasilitas di pedesaan (ruang, teknologi, guru terlatih) bisa menghambat implementasi.

Tidak hanya itu penelitian ini juga memiliki beberapa kesenjangan seperti: Belum banyak penelitian yang secara spesifik menggabungkan PAI dengan permainan tradisional Sunda, Studi terdahulu lebih banyak pada permainan edukatif modern atau umum, bukan permainan berbasis kearifan lokal, Aspek evaluasi jangka panjang (apakah motivasi yang meningkat juga berdampak pada akhlak siswa dalam keseharian) belum banyak diteliti.

Bukti yang bertentangan diantaranya Beberapa penelitian menyoroti keterbatasan modul ajar: siswa tidak semua mampu belajar mandiri, ada kesenjangan akses teknologi, serta berkurangnya interaksi langsung dengan guru, Ada pandangan bahwa pembelajaran berbasis permainan bisa membuat siswa kurang fokus pada aspek kognitif bila tidak dikendalikan dengan baik, Motivasi ekstrinsik (hadiah, kompetisi) terkadang hanya memberi dampak jangka pendek, berbeda dengan motivasi intrinsik yang lebih berkelanjutan.

Latar belakang yang kuat untuk penelitian bersifat Urgensi: Motivasi belajar PAI di pedesaan rendah → berdampak pada kualitas karakter generasi muda, Landasan teoritis: Didukung teori motivasi (Maslow, Deci & Ryan), teori belajar konstruktivis, serta model pengembangan instruksional (ADDIE), Landasan budaya: Sejalan dengan metode dakwah Wali Songo yang menggunakan budaya lokal untuk menyampaikan Islam, Relevansi praktis: Modul ini

bisa menjadi alternatif pembelajaran PAI yang menyenangkan, kontekstual, serta mendukung Kurikulum Merdeka.

3. Metode

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji modul permainan yang dirancang khusus untuk meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di kalangan siswa SDN Balekambang 01, Kabupaten Bandung. Dalam konteks ini, motivasi belajar menjadi faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi PAI. Sebagai bagian dari tujuan ini, peneliti akan melakukan analisis terhadap respon siswa dan guru terkait dengan penggunaan modul permainan. Dengan mengumpulkan data kualitatif melalui wawancara dan observasi, peneliti dapat memahami aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam modul tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2023) yang menyatakan bahwa evaluasi merupakan langkah penting dalam pengembangan suatu program pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengembangan modul, tetapi juga pada perbaikan berkelanjutan berdasarkan umpan balik yang diterima.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Balekambang 01 yang terletak di Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Durasi penelitian ini direncanakan berlangsung selama Delapan bulan, dimulai dari bulan Januari hingga September 2025. Pada tahap awal, peneliti akan melakukan analisis kebutuhan dan pengembangan modul selama dua bulan. Selanjutnya, modul akan diujicobakan di kelas selama tiga bulan, di mana peneliti akan mengamati dan mencatat perubahan motivasi belajar siswa. Pada bulan terakhir, peneliti akan melakukan evaluasi dan analisis data untuk menilai efektivitas modul yang telah diterapkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and development) dengan pendekatan gabungan (mix Method) kuantitatif dan kualitatif. Penelitian gabungan adalah penelitian yang berorientasi pada tindakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam proses pelaksanaan penelitian. Jenis metode tersebut sangat baik diharapkan diterapkan terutama untuk meneliti masalah humaniora yang memerlukan data yang valid dan reliable untuk memecahkan masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Pendekatan penelitian campuran atau Mix Method melibatkan asumsi-asumsi filosofis, aplikasi

pendekatan pendekatan kualitatif dan kuantitatif serta pencampuran kedua pendekatan tersebut dalam satu penelitian (Suradika & Wicaksono, 2021:89). Model kombinasi campuran yang digunakan oleh peneliti yaitu Concurrent Triangulation Strategy atau campuran kualitatif dan kuantitatif secara berimbang. Model ini merupakan model yang paling familiar dalam mix methods.

Penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan observasi yang dilaksanakan di SDN Balekambang 01 Kabupaten Bandung. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti melakukan beberapa analisis kebutuhan yang akan dituangkan kedalam rancangan model pengembangan modul Kaulinan Barudak Lembur. Langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini menghasilkan produk akhir yang siap digunakan yaitu Modul Kaulinan Barudak Lembur dimana modul pembelajaran dipergunakan sebelum proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar PAI di Fase A. Indikator keberhasilan peningkatan motivasi belajar anak kelas 2 SD bisa dilihat dari berbagai aspek mulai dari perilaku, sikap, hingga hasil belajar. Karena anak kelas 2 masih berada dalam tahap perkembangan kognitif dan emosional awal, indikator harus sederhana, terukur, dan bisa diamati secara langsung oleh guru atau orang tua. Untuk pengambilan data observasi peserta didik, skala yang dibuat adalah Guttman (Sugiyono, 2013: 96), dasar dari fakta dimana beberapa item dibawah pertimbangan yang harus dibuktikan menjadi petunjuk kuat satu variabel dibanding variabel lainnya.

4. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul Kaulinan barudak lembur untuk meningkatkan motivasi belajar PAI. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu melalui metode Research and Development (R & D) dengan mengikuti langkah-langkah pengembangan Dick n Carey.

Tahap pertama langkah ini adalah dengan menganalisis kebutuhan di SDN Balekambang 01 Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung melalui observasi dan wawancara. Tahap kedua adalah menetapkan tujuan dengan menganalisis tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menetapkan capaian pembelajaran, indikator motivasi, dan tujuan pembelajaran. Tahap ketiga menganalisis karakteristik peserta didik yaitu dengan menganalisis dan menyusun tingkat motivasi siswa

kelas 2 SD atau Fase A dalam belajar PAI. Tahap keempat adalah menentukan tujuan khusus yang berupa indikator pencapaian. Selanjutnya adalah tahap kelima dari indikator yang dibuat peneliti mengembangkan butir-butir tes acuan sebagai asesmen motivasi pada modul Kaulinan Barudak lembur. Tahap keenam menentukan strategi pembelajaran melalui penerapan permainan yang sesuai dengan tema materi yang sampaikan.

Tahap ketujuh adalah menetapkan media dan materi yang akan digunakan dalam pengembangan modul Kaulinan barudak lembur untuk meningkatkan motivasi belajar PAI. Pada tahap ini peneliti mulai merancang bahan ajar yang akan dikembangkan, menyusun konsep, desain. Tahap kedelapan peneliti akan melakukan uji coba pakar berupa validasi kelayakan terhadap modul yang sudah dikembangkan. Tahap kesembilan peneliti akan melakukan revisi modul yang sudah tervalidasi untuk selanjutnya akan diuji cobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Tahap yang terakhir yaitu desain Modul Pengembangan yang sudah direvisi dan diuji cobakan siap digunakan dan dimanfaatkan. Penjabaran hasil pengembangan modul Kaulinan Barudak lembur berdasarkan pengembangan Dick and Carey dijelaskan dengan tiga poin pembahasan yang meliputi hasil analisis kebutuhan, model draft 1, dan model draft final.

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi

ASPEK	Skor Total	Skor Maks	Skor rata-rata	KRITERIA KELAYAKAN
Kompetensi	14	15	0,93	SANGAT LAYAK
Konten Materi	32	35	0,91	SANGAT LAYAK
Kesesuaian dengan Usia	36	40	0,90	SANGAT LAYAK
Total Skor	82	90	0,91	
Presentase	91%			LAYAK digunakan dipangan

$$Presentase = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$Presentase : 82 \times 100\% = 91\%$$

Jumlah total nilai dari hasil validasi ahli materi modul Kaulinan Barudak lembur adalah 82 (14 untuk total nilai kriteria kompetensi, 32 untuk total nilai kriteria konten materi, 36 untuk total nilai kriteria kesesuaian dengan usia, hasil rata-rata menjadi 91, apabila skor dipresentasikan (dikali 100%), maka hasil validasi dari ahli materi adalah 91%. Modul Kaulinan Barudak Lembur untuk motivasi dinyatakan layak untuk digunakan dalam

proses pembelajaran dengan saran masukan dan pendapat dari ahli materi.



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Media

ASPEK	Skor Total	Skor maksimal	Skor rata-rata	KETERANGAN
Ukuran Modul	4	5	0,80	LAYAK
Layout	13	15	0,87	SANGAT LAYAK
Desain Sampul Modul	13	15	0,87	SANGAT LAYAK
Desain Isi Modul	35	40	0,90	SANGAT LAYAK
Total Skor	65	75	0,87	
Presentase	87%			LAYAK digunakan dipangan

$$Presentase = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$Presentase : 65 \times 100\% = 87\%$$

Jumlah total nilai dari hasil validasi ahli media modul Kaulinan Barudak lembur adalah 65 (4 untuk total nilai kriteria ukuran modul, 13 untuk total nilai kriteria layout, 13 untuk total nilai kriteria desain sampul modul, dan 35 untuk total nilai kriteria desain isi modul, hasil rata-rata menjadi 0.87, apabila skor kelayakan dipresentasikan (dikali 100%), maka hasil validasi dari ahli materi adalah 87%, modul Kaulinan Barudak Lembur untuk motivasi dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan saran masukan dan pendapat dari ahli media. Berikut diagram batang hasil validasi ahli media untuk setiap kriteria.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Bahasa

ASPEK	Skor Total	Skor Maks	Skor RataRata	KETERANGAN
Lugas	17	20	0,85	SANGAT LAYAK
Komunikatif	5	5	1	SANGAT LAYAK
Dialogis dan Interaktif	10	10	1	SANGAT LAYAK
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	10	10	1	SANGAT LAYAK
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	13	15	0,87	SANGAT LAYAK
Penggunaan istilah, symbol atau ikon	13	15	0,87	SANGAT LAYAK
Total Skor	68	75	0,91	
Prosentase		91%		LAYAK digunakan dipangian.

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maks}} \times 100\%$$

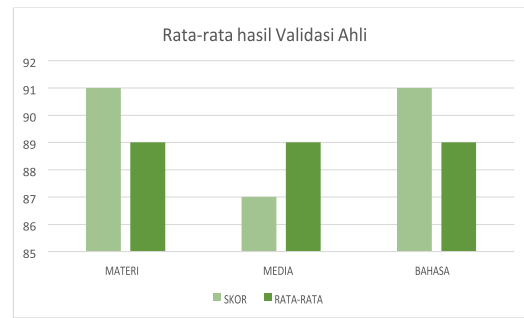
$$\text{Prosentase} = \frac{68}{75} \times 100\% = 91\%$$

Jumlah total nilai dari hasil validasi ahli Bahasa untuk modul Kaulinan Barudak lembur adalah 91 (17 untuk total nilai kriteria lugas, 5 untuk total nilai kriteria komunikasi, 10 untuk total nilai kriteria dialogis dan interaktif, dan 10 untuk total nilai kriteria kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, 13 untuk total nilai kriteria kesesuaian dengan kaidah Bahasa, 13 untuk total nilai kriteria penggunaan istilah, simbol atau ikon), hasil rata-rata menjadi 0.91, apabila skor kelayakan dipresentasikan (dikali 100%), maka hasil validasi dari ahli materi adalah 91%, modul Kaulinan Barudak Lembur untuk motivasi dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan saran masukan dan pendapat dari ahli media. Berikut diagram batang hasil validasi ahli bahasa untuk setiap kriteria.



Gambar 3. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Bahasa

Dari hasil validasi para ahli (ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa) diatas, disimpulkan untuk total nilai yaitu 89% dan dinyatakan layak digunakan. Berikut hasil dari ketiga ahli yang memvalidasi modul Kaulinan barudak lembur :

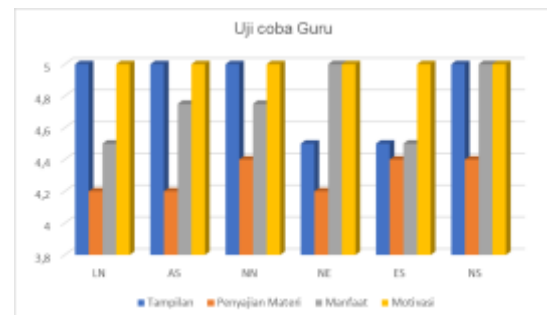


Tabel 4. 9 Hasil uji coba kelayakan

No	Kriteria	LN	AS	NN	NE	ES	NS	Rata-Rata
1	Tampilan	5	5	5	4,5	4,5	5	4,8
2	Penyajian Materi	4,2	4,2	4,4	4,2	4,4	4,4	4,3
3	Manfaat	4,5	4,75	4,75	5	4,5	5	4,8
4	Motivasi	5	5	5	5	5	5	5,0
	Rata-rata							4,7
	Konversi Nilai							94,4

Peneliti juga melakukan questioner bagi para guru SDN Balekambang 01 Kabupaten Bandung untuk menguji kelayakan modul dengan kriteria tampilan, penyajian materi, dan manfaat motivasi. ada 6 guru SDN Balekambang 01 Kabupaten Bandung yang mengisi kuesioner.

Hasil kuesioner guru menyimpulkan bahwa total dari kriteria yang memiliki skor 4,7, jika dikonversi pada skala 5 menjadi 94,4, maka dapat dikatakan bahwa modul layak digunakan.



Gambar 5. Diagram Batang Hasil Uji coba Guru

Untuk menguji efektif atau tidaknya Modul Kaulinan Barudak lembur untuk meningkatkan Motivasi belajar PAI di SDN Balekambang 01 Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung, maka peneliti menggunakan uji coba soal pretest. Sedangkan untuk mengetahui hasilnya maka peneliti menggunakan uji coba dengan soal posttest. Tahap valuasi ini dilaksanakan guna mengetahui Tingkat capaian kompetensi peserta didik setelah menggunakan modul Kaulinan Barudak lembur. Hasil pretest dan posttest peserta didik bisa dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil uji coba efektifitas

NO	SISWA	PRETEST	POSTTEST
1	Evan	60	100
2	Wildan	60	100
3	Razqa	53	93
4	Aldi	60	100
5	Ahmad	80	100
6	Talita	67	100
7	Hanisa	60	93
8	Sakila	67	93
9	Juwita	60	100
10	Adila	80	100
Jumlah Nilai		647	979
Rata-rata		64,7	97,9

Berdasarkan data, diketahui saat pretest hasil terendah 53 dan hasil tertinggi 80 dengan total 10 peserta. Sedangkan untuk hasil posttest nilai terendah adalah 93 dan tertinggi 100. Hasil penilaian rata-rata pretest peserta didik saat tahap uji coba yang berjumlah 10 orang adalah 64,7, sedangkan saat posttest rata-rata nilai naik menjadi 97,9. Jika dilihat dari hasil post test maka ada kenaikan nilai yaitu 33,2 point. Hal ini menunjukkan bahwa modul Kaulinan Barudak lembur efektif digunakan.

Tabel 3 Hasil N-Gain Score

Nama Siswa	Posttest	Pretest	PostPre	Score Ideal (100pre)	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
Evan	100	60	40	40	1,00	100,0
Wildan	100	60	40	40	1,00	100,0
Razqa	93	53	40	47	0,85	85,1
Aldi	100	60	40	40	1,00	100,0
Ahmad	100	80	20	20	1,00	100,0
Talita	100	67	33	33	1,00	100,0
Hanisa	93	60	33	40	0,83	82,5
Sakila	93	67	26	33	0,79	78,8
Juwita	100	60	40	40	1,00	100,0
Adila	100	80	20	20	1,00	100,0
Mean	97,90	64,70	33,20	35,30	0,95	94,64

Berdasarkan data, diketahui nilai rata-rata (Mean) adalah Skor N-Gain adalah positif 0,95 atau dalam prosentase bernilai 94,64 jika dibulatkan bernilai 95

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil modul	Kelas A	10	97.9000	3.38132	1.06927
	Kelas B	10	79.6600	4.23745	1.34050

Gambar 6. Output Hasil Statistik

Tabel 4. Data Efektifitas

Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain	
Presentase	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Berdasarkan tabel kategori tafsiran efektifitas nilai N-Gain (%) di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan modul Kaulinan barudak lembur efektif untuk meningkatkan motivasi belajar PAI di SDN Balekambang 01 Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung.

5. Diskusi

Hasil dari Penelitian ini mengembangkan Modul Kaulinan Barudak Lembur berbasis permainan tradisional paciwit-ciwit lutung untuk materi PAI (kasih sayang). Validasi ahli menunjukkan skor kelayakan tinggi (ahli materi 0,91 / 91%; ahli media ~0,87; guru memberi rata-rata 4,7/5). Uji coba pada 10 siswa menunjukkan kenaikan rata-rata pretest → posttest dari 64,7 → 97,9 (kenaikan 33,2 poin) dan N-Gain rata-rata 0,95 (tinggi/efektif).

Kesesuaian temuan tesis dengan bukti empiris tentang Game-Based Learning (GBL), Banyak studi meta dan review modern menunjukkan bahwa GBL dalam konteks ini “Kaulinan Barudak lembur” dapat meningkatkan motivasi belajar PAI peserta didik sekolah dasar. permainan tradisional “Kaulinan Barudak Lembur ini lebih efektif daripada digital game atau permainan moderen lainnya sebab “Kaulinan barudak lembur” ini dapat dilakukan dalam situasi bagaimanapun tanpa harus memiliki sarana dan prasarana yang banyak sehingga bisa dikatakan bahwa permainan tradisional atau “Kaulinan barudak lembur” ini mudah dan murah dalam pelaksanaannya. Berbasis kearifan lokal: melestarikan budaya dan nilai-nilai tradisional yang hampir punah, Meningkatkan interaksi sosial: permainan dilakukan secara berkelompok sehingga menumbuhkan rasa kebersamaan, kerja sama, dan toleransi, Menumbuhkan nilai karakter: seperti sportivitas, disiplin, dan tanggung jawab, Biaya rendah dan mudah diterapkan: tidak memerlukan alat elektronik atau akses internet, Menumbuhkan motivasi intrinsik: siswa merasa senang belajar karena permainan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Bukan tanpa kendala atau keterbatasan dalam “Kaulinan barudak lembur” Keterbatasan ruang: beberapa permainan membutuhkan ruang terbuka

yang cukup luas, sehingga sulit diterapkan di sekolah dengan fasilitas terbatas, Keterbatasan waktu: tidak semua permainan dapat dijalankan secara penuh dalam alokasi jam pelajaran yang singkat, Tingkat keakraban siswa: siswa yang kurang mengenal permainan tradisional mungkin membutuhkan waktu adaptasi lebih lama, Kurang terdokumentasi secara digital: dibandingkan permainan modern, permainan tradisional kurang memiliki dokumentasi atau platform digital yang memudahkan guru dalam mengakses variasi permainan.

6. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Pengembangan modul kaulinan barudak lembur terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar PAI siswa sekolah dasar, ditandai dengan meningkatnya keterlibatan, antusiasme, dan rasa senang siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Modul ini memiliki kelebihan dibandingkan permainan digital atau modern karena mampu menumbuhkan kebersamaan, kerjasama, sportivitas, serta nilai karakter Islami melalui interaksi langsung antar siswa.
- 3) Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran berfungsi sebagai media pelestarian budaya lokal sekaligus penguatan pendidikan karakter, sehingga memberikan nilai tambah selain aspek akademik.
- 4) Meskipun demikian, modul ini memiliki keterbatasan, terutama pada kebutuhan ruang yang luas, alokasi waktu terbatas, serta tingkat keakraban siswa yang berbeda terhadap permainan tradisional.

Saran Peneliti untuk Replikasi penelitian sebaiknya dilakukan di sekolah lain dengan karakteristik berbeda untuk menguji konsistensi efektivitas modul ini, Penggunaan variasi permainan tradisional lain dapat menjadi alternatif agar pembelajaran lebih bervariasi, sesuai konteks budaya masing-masing daerah, Analisis jangka panjang perlu dilakukan untuk mengetahui dampak keberlanjutan penggunaan permainan tradisional terhadap hasil belajar akademik, motivasi, dan pembentukan karakter siswa.

7. Persembahan

Penelitian ini didukung oleh Dr. Dirgantara Wicaksono, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing Tesis

(Universitas Muhammadiyah Jakarta]. Kami mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan SPS Universitas Muhammadiyah Jakarta Angkatan 2023 terutama Kelas A yang telah memberikan wawasan dan keahlian yang sangat membantu penelitian ini, meskipun mereka mungkin tidak setuju dengan semua interpretasi/kesimpulan makalah ini.

8. Referensi

Journal Artikel

- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7–74.
- Fitria, U. (2022). Efektivitas pembelajaran menggunakan metode permainan dalam meningkatkan minat belajar siswa PAI. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 50–65.
- Fitriani, R. (2020). Efektivitas alat bantu ajar dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(4), 78–89.
- Harahap, A. (2018). Pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 123–135.
- Hidayah, N. (2020). Pengaruh metode pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 123–134.
- Hidayati, N. (2019). Inovasi pembelajaran PAI melalui media permainan edukatif. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 23–34.
- Miller, D. (2019). Konstruktivisme dalam pendidikan: Teori dan praktik. *Jurnal Pendidikan Modern*, 10(3), 67–75.
- Mulyono, S. (2018). Lingkungan belajar yang mendukung motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–56.
- Rahman, A. (2019). Pembelajaran melalui permainan: Strategi meningkatkan daya ingat siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 45–56.
- Rahman, A. (2021). Strategi pembelajaran PAI melalui permainan congkak. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 45–58.
- Rahayu, S. (2020). Pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 7(1), 45–52.
- Rohman, A. (2020). Dampak pembelajaran berbasis permainan terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(3), 101–115.
- Rusmana, N. E., & Akbar, A. (2017). Pembelajaran ekoliterasi berbasis proyek di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Sebelas April*, 1(1), 1–10.

- Santoso, E. (2021). Kualitas pendidikan dan akreditasi sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(1), 34–45.
- Sari, D. (2020). Cingciripit: Permainan tradisional yang meningkatkan konsentrasi anak. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 4(1), 67–75.
- Sari, D. (2021). Hubungan rasa percaya diri dengan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(3), 201–210.
- Sari, D. A. (2020). Pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–158.
- Setiawan, J. (2019). Peningkatan kemampuan motorik anak melalui permainan encrak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 201–210.
- Setiawan, B. (2021). Peran permainan dalam meningkatkan motivasi belajar di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 112–125.
- Sukardi, A. (2015). Pengembangan modul pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 22(3), 45–56.
- Supriyadi, B. (2021). Metode pembelajaran inovatif: Tinjauan penelitian terbaru. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 11(2), 67–78.
- Supriyadi, M. (2019). Ambil-ambilan: Permainan tradisional dan pengaruhnya terhadap keterampilan sosial anak. *Jurnal Psikologi Anak*, 10(2), 89–97.
- Supriyanto, A. (2018). Peran permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 123–130.
- Wulandari, R. (2022). Strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(4), 90–102.
- Wulandari, S. (2020). Kerjasama sekolah dan masyarakat dalam pendidikan. *Jurnal Komunitas Pendidikan*, 5(3), 150–160.
- Yulianti, M. (2020). Kurikulum berbasis konteks lokal: Tantangan dan peluang. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(1), 25–35.
- Buku**
- Asosiasi Peneliti Pendidikan Indonesia. (2023). *Laporan kolaborasi penelitian pendidikan*. Jakarta: APPI.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1989). *Educational research: An introduction* (5th ed.). New York, NY: Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer.
- Bukhori. (2010). *Keterampilan berbahasa membaca dan menulis*. Banda Aceh: Yayasan Pena Banda Aceh.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction* (8th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Djali, & Mulyono. (2018). *Pengukuran dalam bidang pendidikan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Gunadi, A. A., et al. (2018). *Buku ajar pengembangan media dan pengelolaan sumber belajar*. Jakarta: UMJ Press.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). Los Alamitos, CA: IEEE.
- Hidayatulloh, A., et al. (2013). *Al-Wasim: Al-Qur'an tajwid kode transliterasi perkata terjemah perkata*. Kota Bekasi: Cipta Bagus Segara.
- Kementerian Agama RI. (2020). *Laporan penelitian motivasi belajar PAI di sekolah dasar*. Jakarta: Kementerian Agama.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Data statistik pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Metode pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Laporan tahunan pendidikan*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kosasih. (2020). *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Muthmainah, et al. (2022). *Sistem model dan desain pembelajaran*. Aceh: Zaini.
- Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan modul kaulinan barudak lembur untuk meningkatkan kemampuan peserta didik sekolah dasar (Tesis). Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

Laporan/Instansi

Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung. (2022).
Laporan tahunan pendidikan Kabupaten Bandung. Bandung: Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung.

Website

Jurnal Edukasi Sebelas April. (n.d.). Retrieved from
<http://journal.ummgl.ac.id/nju/index.php/edukasi>

Tirto.id. (n.d.). Bisnis dan kontroversi gerakan Indonesia tanpa pacaran. Retrieved from
<https://tirto.id/bisnis-dan-kontroversi-gerakan-indonesia-tanpa-pacaran-cK25>

Universitas Muhammadiyah Jakarta. (n.d.). Retrieved from
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SNP/article/viewFile/2803/2234>



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).