

PENGEMBANGAN DAKON INTERAKTIF PADA MATERI THAHARAH DI SDN SUMBERSARI 2 MEGALUH JOMBANG

Development of Interactive Dakon on Thaharah Material at SDN Sumpersari 2 Megaluh Jombang

Fajar Sukma Nasrullah & Ospa Pea Yuanita Meishanti

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

fajarsukma260@gmail.com; ospapeayunitamishanti@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 9, 2026	Jun 6, 2026	Jun 18, 2026	Jun 23, 2026

Abstract

Islamic Religious Education (PAI) learning on *thabarab* material in elementary schools is still dominated by lecture methods and the use of textbooks, resulting in relatively low student involvement in the learning process. *Thabarab* material, which is conceptual in nature and requires direct practice, causes some students to experience difficulties in understanding the types of impurities, purification tools, and the correct procedures for purification. This study aims to develop Interactive Dakon media on *thabarab* material at SDN Sumpersari 2 Megaluh Jombang and to determine the level of feasibility and attractiveness of the developed media. This study used a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of one material expert, one media expert, and 13 fifth-grade students at SDN Sumpersari 2 Megaluh Jombang. Data were collected through expert validation sheets and student response questionnaires, then analyzed using a five-point Likert scale and a percentage formula. The results of the study show that the Interactive Dakon media obtained material expert validation of 79% in the feasible category and media expert validation of 95% in the highly feasible category. Student

responses showed a very high level of attractiveness, with several indicators reaching 100% and other indicators reaching 92.3%, which falls into the highly attractive category. The conclusion of the study affirms that Interactive Dakon media is feasible for use in PAI learning on *thabarab* material because it can provide a more concrete, interactive, engaging, and enjoyable learning experience. The implications of this study indicate that the use of traditional games as learning media can serve as an innovative alternative to increase student involvement while integrating elements of local culture into PAI learning in elementary schools.

Keywords: Learning Media; Interactive Dakon; *Thabarab*; Islamic Religious Education; Elementary School

Abstrak: Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi *thabarab* di sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran relatif rendah. Materi *thabarab* yang bersifat konseptual dan memerlukan praktik langsung menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami jenis-jenis najis, alat bersuci, serta tata cara bersuci yang benar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Dakon Interaktif pada materi *thabarab* di SDN Summersari 2 Megaluh Jombang serta mengetahui tingkat kelayakan dan kemenarikan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, dan 13 siswa kelas V SDN Summersari 2 Megaluh Jombang. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli dan angket respons peserta didik, kemudian dianalisis menggunakan skala Likert lima tingkat dan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Dakon Interaktif memperoleh validasi ahli materi sebesar 79% dengan kategori layak dan validasi ahli media sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Respons peserta didik menunjukkan tingkat kemenarikan sangat tinggi, dengan sejumlah indikator mencapai 100% dan indikator lainnya sebesar 92,3%, yang termasuk kategori sangat menarik. Simpulan penelitian menegaskan bahwa media Dakon Interaktif layak digunakan dalam pembelajaran PAI pada materi *thabarab* karena dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, menarik, dan menyenangkan. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mengintegrasikan unsur budaya lokal dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Dakon Interaktif; *Thabarab*; Pendidikan Agama Islam; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan menuntut pendidik untuk lebih adaptif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan karakteristik peserta didik (Miftah & Rokhman, 2022). Kehadiran media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi secara lebih nyata, menarik, dan mudah dipahami (Risya Annisa, Fitriya Ramadani, 2025). Dalam

pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), pemilihan media yang tepat menjadi aspek penting karena materi yang diajarkan tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga menekankan kemampuan praktik dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari (Khoiron, 2021).

Salah satu materi pokok dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar adalah thaharah, yaitu pembahasan mengenai tata cara bersuci sesuai dengan ajaran Islam yang berkaitan erat dengan kebersihan diri (Habibah et al., 2026). Materi ini tidak cukup dipahami secara teoritis, tetapi juga perlu dipraktikkan secara langsung agar siswa mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, proses pembelajaran thaharah di sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama (Himawan et al., 2025). Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran cenderung rendah sehingga pemahaman materi belum tercapai secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih aktif dan partisipatif. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memandang bahwa pemanfaatan permainan tradisional dakon dapat menjadi alternatif solusi karena mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, melibatkan interaksi langsung antar peserta didik, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung belajar melalui aktivitas bermain.

Salah satu media yang dapat diterapkan adalah permainan edukatif. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dinilai mampu menciptakan proses belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung (Linayanti et al., 2025). Dalam hal ini, permainan tradisional dakon memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran karena melibatkan interaksi langsung antar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif (Fadilah, Alfin Herawati, 2024). Selain mendukung pemahaman materi, pemanfaatan permainan tradisional juga menjadi salah satu bentuk pelestarian budaya lokal di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital.

Menurut teori konstruktivisme Piaget (Ulya, 2024), peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan media yang bersifat nyata. Selain itu, teori belajar Bruner menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam proses menemukan pengetahuan melalui aktivitas dan interaksi dengan

lingkungan. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis permainan dapat membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih konkret dan menyenangkan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media interaktif dan permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran (Bitu et al., 2024). Dalam pembelajaran PAI, penggunaan media interaktif juga terbukti membantu siswa memahami konsep keagamaan secara lebih konkret dan aplikatif (Mulyono, Edi, Winarko, 2025). Meskipun berbagai penelitian mengenai media pembelajaran berbasis permainan telah banyak dilakukan, sebagian besar kajian masih berfokus pada pembelajaran umum maupun mata pelajaran di luar Pendidikan Agama Islam. Penelitian yang secara khusus mengembangkan media dakon interaktif dan mengintegrasikannya dengan materi thaharah pada jenjang sekolah dasar masih relatif sedikit ditemukan. Hal tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional interaktif yang diterapkan pada materi thaharah dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar (Urifah & Ma, 2024).

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media dakon interaktif yang memanfaatkan permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran materi thaharah bagi siswa sekolah dasar. Media yang dikembangkan dirancang untuk menghadirkan pembelajaran PAI yang lebih interaktif dengan memadukan unsur budaya lokal ke dalam proses belajar. Melalui pendekatan tersebut, siswa diharapkan dapat memahami konsep thaharah secara lebih konkret, menarik, dan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Abdullah et al., 2025). Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media dakon interaktif pada materi thaharah di SDN Sumbersari 2 Megaluh Jombang serta mengetahui tingkat kelayakan dan daya tarik media yang dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Arif Rachman, 2024). Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah pengembangan yang sistematis dan terarah sehingga dinilai efektif dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Siregar, 2025). Penelitian dilaksanakan pada Oktober hingga Desember 2025 di SDN Sumbersari 2 Megaluh Jombang.

Tahap *Analysis* dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara bersama guru kelas V untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran pada materi thaharah. Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar thaharah, seperti jenis-jenis najis, alat bersuci, serta tata cara bersuci yang benar (Ramadani, 2026). Selain itu, proses pembelajaran juga memerlukan media yang lebih konkret dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Analisis materi disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) Pendidikan Agama Islam fase C berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022.

Tahap *Design* meliputi perancangan aturan permainan, penyusunan kartu soal dan kartu jawaban, serta desain media dakon interaktif beserta buku panduan penggunaannya. Selanjutnya, pada tahap *Development*, media dikembangkan sesuai rancangan awal kemudian divalidasi oleh satu ahli materi dan satu ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba penggunaan media kepada 13 siswa kelas V SDN Sumbersari 2 Megaluh Jombang guna memperoleh respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun tahap *Evaluation* dilakukan dengan menganalisis hasil validasi ahli dan respon siswa untuk menilai tingkat kelayakan serta daya tarik media dakon interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, dan 13 siswa kelas V SDN Sumbersari 2 Megaluh Jombang sebagai subjek uji coba. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli dan angket respon siswa (Sugiyono, 2023). Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek materi dan media pembelajaran, sedangkan angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media setelah digunakan dalam pembelajaran.

Data penelitian terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif (Sugiyono, 2023). Data kuantitatif diperoleh dari skor hasil validasi ahli materi, ahli media, dan angket respon siswa, sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan yang diberikan oleh validator sebagai bahan perbaikan produk. Teknik analisis data menggunakan skala Likert lima tingkat dengan rentang skor 1–5. Pedoman penilaian skala Likert disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pedoman penilaian skala likert

Penilaian Lembar Validasi	Skor
Sangat layak	5
layak	4

Cukup layak	3
Kurang layak	2
Sangat kurang layak	1

Berdasarkan Tabel 1. diatas, semakin tinggi skor yang diperoleh, semakin tinggi pula tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Skor hasil penilaian kemudian diolah menjadi persentase untuk menentukan kategori kelayakan media pembelajaran.

Data hasil validasi ahli dan respon siswa dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan (Suharsimi Arikunto, 2024). Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma X} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Angka Persentase (%)

Σx : Jumlah skor yang diperoleh

ΣX : Skor maksimal

Hasil perhitungan persentase digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan. Semakin tinggi persentase yang diperoleh, semakin baik kualitas media pembelajaran. Interpretasi persentase tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Persentase Kelayakan dan Kemenarikan Media

Persentase Pencapaian (100%)	Kriteria Kelayakan	Kriteria Kemenarikan
81 – 100	Sangat Layak	Sangat Menarik
61 – 80	Layak	Menarik
41 – 60	Cukup Layak	Cukup Menarik
21 – 40	Kurang Layak	Kurang Menarik
0 – 20	Sangat Kurang Layak	Sangat Tidak Menarik

Berdasarkan kriteria pada tabel 2. tersebut, media pembelajaran dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh persentase minimal 61%, sedangkan persentase di atas 80% menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak dan sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

HASIL

Hasil penelitian pengembangan media Dakon Interaktif pada materi thaharah diperoleh dari tiga sumber data utama, yaitu hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, dan respon peserta didik. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, media Dakon Interaktif

menunjukkan tingkat kelayakan yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 79% dengan kategori layak, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Selain itu, respon peserta didik menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran memperoleh penilaian sangat menarik dari sebagian besar siswa.

Validasi ahli materi dilakukan melalui penilaian terhadap 20 indikator yang berkaitan dengan kesesuaian materi thaharah dalam media pembelajaran. Hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 3. dan Gambar 1.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Butir Pertanyaan	Skor		Presentase	Kriteria Kelayakan
		X	Xi		
1	Materi thaharah yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran PAI kelas 5 SD.	4	5	80	Layak
2	Seluruh isi materi sesuai dengan ajaran islam (AL – QURAN,Hadis,dan fikih thaharah)	4	5	80	Layak
3	Penyajian dalil-dalil thaharah (misalnya QS AL-Maidah 6) sudah benar dan tidak menimbulkan kekeliruan pemahaman.	4	5	80	Layak
4	Penjelasan tentang jenis-jenis air(air suci mensucikan,mutanajis,dsb.) disampaikan secara akurat	4	5	80	Layak
5	Materi relevan dengan tema kebersihan diri dan lingkungan sesuai karakteristik thaharah.	4	5	80	Layak
6	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas 5 SD.	4	5	80	Layak
7	Penjelasan tata cara wudhu,mandi wajib,dan tayamum disampaikan secara sederhana dan mudah dipahami.	4	5	80	Layak
8	Contoh penerapan thaharah dalam kehidupan sehari-hari disajikan secara jelas dan aplikatif.	4	5	80	Layak
9	Aktivitas pengenalan air suci dan tidak suci mendukung pemahaman konsep dasar thahaah.	4	5	80	Layak
10	Aktivitas permainan dakon mampu memperkuat klasifikasi hukum- hukum thaharah.	3	5	60	Cukup Layak
11	Desain aktivitas proyek kecil (misalnya praktik wudhu) sesuai dengan tujuan pemebelajaran.	4	5	80	Layak
12	Pertanyaan refleksi sesuai dengan perkembangan berpikir moral dan religius siswa SD.	4	5	80	Layak
13	Aktivitas komitmen ibadah mendorong perubahan sikap menuju kebiasaan hidup bersih dan suci.	4	5	80	Layak
14	Rubrik penilaian kognitif sesuai dengan indikator penguasaan materi thaharah.	4	5	80	Layak
15	Rubrik penilaian afektif sesuai dengan aspek sikap bersih,disiplin dan religius.	4	5	80	Layak
16	Rubrik penilaian psikomotorik sesuai untuk menilai pratik wudhu,mandi wajib,dan tayamum.	4	5	80	Layak
17	Bahasa materi jelas,komunikasi,dan sesuai untuk siswa kelas 5	4	5	80	Layak

18	Materi bebas dari kesalahan konsep fikih maupun kesalahan ilmiah.	4	5	80	Layak
19	Materi dapat meningkatkan kesadaran kebersihan dan kepatuhan terhadap aturan thaharah.	4	5	80	Layak
20	Secara keseluruhan materi layak digunakan dalam pembelajaran PAI kelas 5	4	5	80	Layak
Jumlah		79	100	79%	Layak

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA DAKON INTERAKTIF
MATA PELAJARAN: PAI
MATERI: THAHARAH

Pengembangan DAKON INTERAKTIF MATERI DI SDN
Sumbersari 2 Megaluh Jombang

Judul Penelitian :
Peneliti : Fajar AS. Sukma Nasrullah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Nama Ahli : Naila Fauziah, S.Pd.
Instansi : SDN SUMBERSARI 2
Jabatan : Guru Pendidikan Agama Islam

A. Pengantar

Lembar validasi ini dipergunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap produk yang dikembangkan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini, diucapkan terimakasih.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penelitian yang sebaris dengan pernyataan yang diberikan.
2. Pedoman poin kelayakan **PENGEMBANGAN DAKON INTERAKTIF MATERI THAHARAH DI SDN SUMBERSARI 2 MEGALUH JOMBANG** adalah sebagai berikut:

Keterangan Skor	
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

3. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran dan komentar yang dapat digunakan untuk memperbaiki lembar kerja peserta didik yang dikembangkan.

C. Instrumen Penilaian

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi thaharah yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran PAI kelas 5 SD.				✓	
2	Seluruh isi materi sesuai dengan ajaran Islam (Al-Qur'an, Hadis, dan fikih thaharah).				✓	
3	Penyajian dalil-dalil thaharah (misalnya QS Al-Maidah 6) sudah benar dan tidak menimbulkan kekeliruan pemahaman.				✓	
4	Penjelasan tentang jenis-jenis air (air suci, mensucikan, mutanajjis, dsb.) disampaikan secara akurat.				✓	
5	Materi relevan dengan tema kebersihan diri dan lingkungan sesuai karakteristik thaharah.				✓	
6	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas 5 SD.				✓	
7	Penjelasan tata cara wudhu, mandi wajib, dan tayamum disampaikan secara sederhana dan mudah dipahami.				✓	
8	Contoh penerapan thaharah dalam kehidupan sehari-hari disajikan secara jelas dan aplikatif.				✓	
9	Aktivitas pengenalan air suci dan tidak suci mendukung pemahaman konsep dasar thaharah.				✓	
10	Aktivitas permainan dakon mampu memperkuat klasifikasi hukum-hukum thaharah.			✓		
11	Desain aktivitas proyek kecil (misalnya praktik wudhu) sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
12	Pertanyaan refleksi sesuai dengan perkembangan berpikir moral dan religius siswa SD.				✓	
13	Aktivitas komitmen ibadah mendorong perubahan sikap menuju kebiasaan hidup bersih dan suci.				✓	
14	Rubrik penilaian kognitif sesuai dengan indikator penguasaan materi thaharah.				✓	
15	Rubrik penilaian afektif sesuai dengan aspek sikap bersih, disiplin, dan religius.				✓	
16	Rubrik penilaian psikomotorik sesuai untuk menilai praktik wudhu, mandi wajib, dan tayamum.				✓	
17	Bahasa materi jelas, komunikatif, dan sesuai untuk siswa kelas 5.				✓	
18	Materi bebas dari kesalahan konsep fikih maupun kesalahan ilmiah.				✓	
19	Materi dapat meningkatkan kesadaran kebersihan dan kepatuhan terhadap aturan thaharah.				✓	
20	Secara keseluruhan materi layak digunakan dalam pembelajaran PAI kelas 5.				✓	

Berdasarkan Tabel 3. dan Gambar 1., hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 79% yang termasuk dalam kategori layak. Sebagian besar indikator memperoleh penilaian layak, meskipun terdapat satu indikator yang masih berada pada kategori cukup layak.

Validasi ahli media dilakukan terhadap 20 indikator yang meliputi aspek tampilan, keamanan, dan kepraktisan media pembelajaran. Hasil penilaian ahli media disajikan pada Tabel 4. dan Gambar 2.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Butir Pertanyaan	Skor		presentase	Kriteria Kelayakan
		X	Xi		
1	Bahan dakon plastik aman digunakan oleh siswa SD.	5	5	100	Sangat Layak
2	Dakon plastik tidak memiliki sudut tajam dan berbahaya.	5	5	100	Sangat Layak
3	Bahan plastik cukup kuat dan tidak mudah pecah	5	5	100	Sangat Layak
4	Ukuran pada lubang dakon sesuai untuk biji dakon	5	5	100	Sangat Layak
5	Biji dakon plastik mudah digenggam oleh siswa	4	5	80	Layak
6	Warna dakon plastik menarik bagi siswa	5	5	100	Sangat Layak
7	Tampilan dakon mudah dikenali sebagai media permainan tradisional.	5	5	100	Sangat Layak
8	Penataan lubang dakon rapi dan proporsional	5	5	100	Sangat Layak
9	Ukuran dakon sesuai untuk dimainkan di meja kelas	4	5	80	Layak
10	Biji dakon terlihat jelas ketika ditempatkan di lubang.	4	5	80	Layak
11	Perpindahan biji dakon mudah dilakukan oleh siswa.	4	5	80	Layak
12	Dakon plastik tidak licin ketika digunakan	4	5	80	Layak
13	Biji tidak mudah melompat/tergelincir keluar lubang saat dimainkan.	4	5	80	Layak
14	Siswa dapat menggunakan dakon tanpa bantuan guru.	4	5	80	Layak
15	Dakon stabil saat diletakan dipermukaan meja	5	5	100	Sangat layak
16	Media mudah dipindahkan dan tidak terlalu berat.	5	5	100	Sangat layak
17	Dakon plastik sesuai digunakan untuk media pembelajaran thaharah	5	5	100	Sangat layak

18	Dakon membatu siswa fokus aktivitas permainan	5	5	100	Sangat layak
19	Dakon plastik tahan untuk penggunaan berkali-kali selama pemberlajaran	5	5	100	Sangat layak
20	Secara keseluruhan dako plastik layak digunakan sebagai media pembelajaran edukatif	3	5	60	Cukup layak
Jumlah		95	100	95%	Sangat layak

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
MEDIA DAKON INTERAKTIF
MATA PELAJARAN: PAI
MATERI: THAHARAH**

Judul Penelitian : Pengembangan Dakon INTERAKTIF MATERI THAHARAH DI SDN
 Peneliti : SUMBERSARI 2 MEGALUH JOMBANG
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 Nama Ahli : Ospa Pea Yuanita Meishanti, M. Pd.
 Instansi : UNWAHA
 Jabatan : Kaprodi Pendidikan Biologi/.....

Kemampu mata kuliah Media pembelajaran.

A. Pengantar
 Lembar validasi ini dipergunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap produk yang dikembangkan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini, diucapkan terimakasih.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penelitian yang sebaris dengan pernyataan yang diberikan.
2. Pedoman poin kelayakan **PENGEMBANGAN DAKON INTERAKTIF MATERI THAHARAH DI SDN SUMBERSARI 2 MEGALUH JOMBANG** adalah sebagai berikut:

Keterangan Skor	
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

3. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran dan komentar yang dapat digunakan untuk memperbaiki lembar kerja peserta didik yang dikembangkan.

C. Instrumen Penilaian

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Bahan dakon plastik aman digunakan oleh siswa SD.					✓
2	Dakon plastik tidak memiliki sudut tajam yang berbahaya.					✓
3	Bahan plastik cukup kuat dan tidak mudah pecah.					✓
4	Ukuran lubang pada dakon sesuai untuk biji dakon.				✓	✓
5	Biji dakon plastik mudah digenggam oleh siswa				✓	✓
6	Warna dakon plastik menarik bagi siswa.					✓
7	Tampilan dakon mudah dikenali sebagai media permainan tradisional.					✓
8	Penataan lubang dakon rapi dan proporsional.					✓
9	Ukuran dakon sesuai untuk dimainkan di meja kelas.				✓	✓
10	Biji dakon terlihat jelas ketika ditempatkan di lubang				✓	✓
11	Perpindahan biji dakon mudah dilakukan oleh siswa.				✓	✓
12	Dakon plastik tidak licin ketika digunakan.				✓	✓
13	Biji tidak mudah melompat/tergelincir keluar lubang saat dimainkan.				✓	✓
14	Siswa dapat menggunakan dakon tanpa bantuan guru.				✓	✓
15	Dakon stabil saat diletakkan di permukaan meja.					✓
16	Media mudah dipindahkan dan tidak terlalu berat					✓
17	Dakon plastik sesuai digunakan untuk media pembelajaran thaharah.					✓
18	Dakon membantu siswa fokus terhadap aktivitas permainan.					✓
19	Dakon plastik tahan untuk penggunaan berkali-kali selama pembelajaran.					✓
20	Secara keseluruhan dakon plastik layak digunakan sebagai media permainan edukatif.			✓		

D. Saran atau Komentar

1. Lembar jawaban di tulis semua untuk soal No. 7
2. Cek lagi jawaban No. 2
3. Perhatikan cetak yang sudah di kirim
4. Buat pedoman menarik.

Jombang, 15 Desember 2025

Validator

(Ospa Pea Yuanita Meishanti, M.Pd

Gambar 2. Lembar Validasi Ahli Media

Berdasarkan Tabel 4. dan gambar 2., diperoleh persentase kelayakan sebesar 95%, yang menunjukkan bahwa media Dakon Interaktif termasuk dalam kategori sangat layak.

Respon peserta didik diperoleh melalui angket yang diberikan kepada 13 siswa kelas V. Data hasil respon siswa disajikan pada Tabel 5 dan Gambar 3.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa

No.	Pernyataan	Jumlah Keseluruhan Siswa	Jawaban Pernyataan				Kriteria Kemerarikan
			Ya	Prosentase (%)	Tidak	Prosentase (%)	
1.	Saya suka dakon platik yang digunakan pada pembelajaran ini	13	13	9,2%	1	7,6%	Sangat menarik
2.	Warnanya menarik bagi saya	13	13	100%	0	0	Sangat menarik
3.	Bentuk dakonnya bagus	13	13	100%	0	0	Sangat menarik
4.	Bijinya mudah dilihat	13	13	100%	0	0	Sangat menarik
5.	Dakonnya rapi dan enak dipandang	13	13	100%	0	0	Sangat menarik
6.	Saya senang bermain dakon plastik	13	13	100%	0	0	Sangat menarik
7.	Bermain dakon tidak membuat saya bosan	13	13	100%	0	0	Sangat menarik
8.	Saya mudah memindahkan biji-biji dakon	13	13	100%	0	0	Sangat menarik
9.	Lubang-lubang dakon mudah dijangkau	13	13	100%	0	0	Sangat menarik
10.	Dakon tidak licin saat digunakan	13	13	100%	0	0	Sangat menarik
11.	Saya tidak binggung saat bermain dakon	13	13	100%	0	0	Sangat Menarik
12.	Dakon mudah dimainkan bersama teman	13	13	100%	0	0	Sangat menarik
13.	Biji tidak mudah jatuh saat dimainkan	13	13	100%	0	0	Sangat Menarik
14.	Bermain dakon membuat saya memahami thaharah	13	12	92%	1	7,6%	Sangat Menarik
15.	Saya mudah memahami soal-soal yang diberikan	13	13	100%	0	0	Sangat Menarik
16.	Saya lebih inggat tata cara wudhu setelah bermain dakon	13	12	92,3%	1	7,6%	Sangat Menarik
17.	Saya lebih paham najis setelah kegiatan ini	13	13	100%	0	0	Sangat menarik
18.	Saya ingin bertmain dakon lagi pada pembelajarn PAI	13	13	100%	0	0	Samgat Menarik
19.	Dakon membuat pelajaran lebih menyenangkan	13	13	100%	0	0	Sangat Menarik

20.	Bermain dakon bermanfaat bagi saya	13	13	100%	0	0	Sangat menarik
-----	------------------------------------	----	----	------	---	---	----------------

**Lembar Instrumen Respon Siswa
(Kemenarikan)
PENGEMBANGAN DAKON INTERAKTIF
MATERI THAHARAH SDN SUMBERSARI 2 MEGALUH JOMBANG**

Nama : Baim
Kelas : Lima
No. Absensi : 03

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya suka dakon plastik yang digunakan pada pelajaran ini.	✓	✓
2	Warnanya menarik bagi saya.	✓	
3	Bentuk dakonnya bagus.	✓	
4	Bijinya mudah dilihat.	✓	
5	Dakonnya rapi dan enak dipandang.	✓	
6	Saya senang bermain dakon plastik ini.	✓	
7	Bermain dakon tidak membuat saya bosan.	✓	
8	Saya mudah memindahkan biji-biji dakon.	✓	
9	Lubang-lubang dakon mudah dijangkau tangan saya.	✓	
10	Dakon tidak licin saat digunakan.	✓	
11	Saya tidak bingung saat bermain dakon.	✓	
12	Dakon mudah dimainkan bersama teman.	✓	
13	Biji tidak mudah jatuh saat dimainkan.	✓	
14	Bermain dakon membantu saya memahami thaharah.	✓	
15	Saya mudah memahami soal-soal yang diberikan.	✓	
16	Saya lebih ingat tata cara wudhu setelah bermain dakon.	✓	
17	Saya lebih paham tentang najis setelah kegiatan ini.	✓	
18	Saya ingin bermain dakon lagi pada pelajaran PAI.	✓	
19	Dakon membuat pelajaran lebih menyenangkan.	✓	
20	Bermain dakon bermanfaat untuk saya.	✓	

Jombang.....2025
Responden

Gambar 3. Angket Respon Peserta Didik

Berdasarkan Tabel 5. dan Gambar 3., sebagian besar indikator memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat menarik. Beberapa indikator memperoleh persentase sekitar 92%, yang tetap berada dalam kategori sangat menarik.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Dakon Interaktif pada materi thaharah memiliki tingkat kelayakan yang baik berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media, serta memperoleh respon positif dari peserta didik. Persentase validasi ahli materi sebesar 79% menunjukkan bahwa isi materi yang disajikan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar (Wilda Al Aluf, 2024).

Di sisi lain, validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Dakon Interaktif telah memenuhi aspek tampilan, keamanan, serta kemudahan penggunaan dengan baik. Tingginya persentase pada penilaian media memperlihatkan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya sesuai dari sisi materi, tetapi juga mampu menunjang proses pembelajaran secara efektif (Kamila et al., 2024). Selain itu, respon peserta didik yang sebagian besar mencapai persentase 100% dan sebagian lainnya 92,3% pada kategori sangat menarik menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung (Lisa Ariani Lutfi, 2025). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media berbasis permainan tradisional dapat membantu siswa memahami materi thaharah yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami (Udin et al., 2022).

Walaupun demikian, masih terdapat beberapa indikator yang memperoleh nilai 60% pada penilaian ahli materi maupun ahli media. Hal ini menunjukkan bahwa media Dakon Interaktif masih memerlukan perbaikan, terutama pada bagian aktivitas permainan yang berkaitan dengan pemahaman klasifikasi konsep thaharah secara lebih mendalam. Hasil penelitian ini selaras dengan pendapat (Agung et al., 2021) yang menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran dipengaruhi oleh keseimbangan antara isi materi dan desain tampilan. Nilai validasi media yang tinggi juga memperlihatkan bahwa aspek visual dan teknis memiliki peranan penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini mendukung konsep pembelajaran berbasis media konkret yang menyebutkan bahwa siswa sekolah dasar lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung dan kegiatan yang melibatkan interaksi fisik (Mailani et al., 2025). Dalam konteks penelitian ini, permainan

dakon memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan dekat dengan kehidupan siswa.

Namun, penelitian ini juga memperlihatkan bahwa media yang dikembangkan masih memiliki keterbatasan dalam membantu siswa memahami klasifikasi konsep thaharah yang lebih kompleks. Oleh karena itu, penggunaan media permainan perlu dipadukan dengan strategi pembelajaran yang lebih terarah agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti thaharah (Nurroin & Jamhuri, 2025). Selain itu, pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran juga menunjukkan adanya upaya mengintegrasikan budaya lokal dengan proses pendidikan modern.

Secara praktis, media Dakon Interaktif dapat dimanfaatkan guru sebagai variasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Kamal, 2024). Kehadiran media ini membantu guru menjelaskan konsep thaharah dengan cara yang lebih konkret sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami peserta didik. Penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang tidak hanya berorientasi pada penggunaan teknologi digital, tetapi juga memanfaatkan permainan tradisional sebagai sumber belajar yang kontekstual dan relevan dengan lingkungan siswa.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Jumlah subjek penelitian yang hanya melibatkan 13 siswa dari satu sekolah menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, proses validasi hanya dilakukan oleh satu ahli materi dan satu ahli media sehingga sudut pandang penilaian masih terbatas. Penelitian ini juga belum menguji pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif karena hanya berfokus pada aspek kelayakan dan kemenarikan media. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, validator yang lebih beragam, serta menggunakan desain eksperimen agar efektivitas media dapat diuji secara lebih mendalam dan menyeluruh.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Dakon Interaktif pada materi thaharah yang dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memberikan persentase sebesar 79%

dengan kategori layak, sedangkan ahli media memberikan persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Selain itu, respon peserta didik menunjukkan tingkat ketertarikan yang sangat tinggi dengan persentase dominan sebesar 100% dan sebagian lainnya sebesar 92,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Dakon Interaktif mampu membantu siswa memahami materi thaharah dengan cara yang lebih konkret, menarik, dan menyenangkan.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran PAI berbasis permainan tradisional sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang memadukan unsur edukatif dengan budaya lokal. Secara praktis, media Dakon Interaktif dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di sekolah dasar.

Berdasarkan keterbatasan penelitian, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan jumlah sampel yang lebih luas agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih baik. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menggunakan desain eksperimen untuk menguji efektivitas media terhadap hasil belajar siswa serta mengembangkan media berbasis teknologi digital guna meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. H., Arsih, F., & Fadilah, M. (2025). Eksplorasi Nilai Edukatif pada Permainan Tradisional Kabupaten Tanah Datar sebagai Dasar Inovasi Pembelajaran Sains Berwawasan Kearifan Lokal. *Ruang-Ruang Kelas: Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/rrkjurnal.v4i1.208>
- Al Aluf, W., & Sutiah. (2024). Analisis Kebutuhan Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah: Penyesuaian Karakteristik, Kurikulum, Capaian dan Media Pembelajaran Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 436–454. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.19428>
- Annisa, R., Ramadani, F., & Haliq, A. (2025). Inovasi Pembelajaran dengan Media Visual: Studi Pengalaman di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 379–389. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25092>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Cet. 15). Rineka Cipta.
- Arman, & Kamal, M. J. (2024). Penerapan Media Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 279–284. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4170>
- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., & Patty, E. N. S. (2024). Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 193–198. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v5i2.14697>
- Fadilah, Herawati, A., Febriani, I. M., Rahmawati, K., Ummati, K., & Rahmatika. (2024). Pembelajaran Berbasis Permainan Dakon sebagai Implementasi Literasi Budaya pada

- Anak Usia Dini di PAUD Al-Amin Bugih Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 545–555. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12721>
- Habibah, C. B., Aditya, T. D., Azzahra, A., Srisantyorini, T., Sekarputri, A. L., & Andriyani. (2026). Taharah dalam Perspektif Al-Qur'an: Fondasi Kebersihan Jasmani dan Rohani Muslim serta Membangun Budaya Bersih. *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, 3(1), 23–37. <https://doi.org/10.61132/karakter.v3i1.1831>
- Himawan, P. E., Sugiwa, G., Yahya, S., & Kusmana, A. (2025). Fikih: Dari Ilmu ke Mata Pelajaran Formal. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 6(4), 1122–1133. <https://doi.org/10.54543/syntaximperatif.v6i4.753>
- Kamila, N., Annas, F., & Oktavia, S. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Educational Management and Strategy*, 3(1), 43–49. <https://doi.org/10.57255/jemast.v3i01.586>
- Linayanti, H. T., Widyatmoko, A., & Handayani, L. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Game Edukatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Didaktika Dwija Indria*, 13(3), 378–383. <https://doi.org/10.20961/ddi.v13i3.102472>
- Lutfi, L. A., & Kusumastuti, F. A. (2025). Penerapan Media Digital Papan Dakota sebagai Inovasi Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(3), 1061–1071. <https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107350>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Miterianifa, & Mawarni, M. F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Literasi Lingkungan dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Kesadaran Lingkungan. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, 7(1), 68–73. <https://doi.org/10.24246/juses.v7i1p68-73>
- Nopiantari, I. G. A. A., & Agung, A. A. G. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar melalui Video Pembelajaran pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaaku Bermuatan Masalah Sosial. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 75–84. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32058>
- Nurroin, K., & Jamhuri, M. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Belajar Aqidah Akhlaq di MI Darut Taqwa Pasuruan. *AL-Ikhtiar: Jurnal Studi Islam*, 2(3), 231–243. <https://doi.org/10.71242/6bk98967>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tampubolon, E. K., Mailani, E., Rarastika, N., Ginting, M. A. B., & Rismayani, G. (2025). Pemanfaatan Benda Konkret dalam Pembelajaran Volume Bangun Ruang untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi Terapan*, 2(2), 126–130. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jpst/article/view/849>
- Thiagarajan, S. (1977). Interactive individualization: An intermediate instructional technology. *Educational Technology*, 17(1), 39–44. <https://www.jstor.org/stable/44419398>
- Udin, T., Inayah, S., Hamid, S., Hidayat, A., Aeni, A. N., Ratnawati, E., Huriyah, & Jubaeli, A. (2025). *Pendidikan Karakter tanpa Kekerasan*. U ME Publishing. <https://umepublishing.com/pendidikan-karakter-tanpa-kekerasan/>

- Ulya, Z. (2024). Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget dan Teori Neuroscience dalam Pendidikan. *Al-Mudarris: Journal of Education*, 7(1), 12–23. <https://doi.org/10.32478/vg1nnv56>
- Urifah, S. A., Ma'ruf, A., & Muhammadiyah. (2024). Inovasi Pembelajaran Game Studies pada Materi Fiqih di MA Darut Taqwa Purwosari Pasuruan. *Al-Absor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 374–385. <https://doi.org/10.71242/q8whxz47>
- Winarko, W., Mulyono, E., Patimah, S., Afifatun, S., & Sajdah, S. (2025). Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 400–412. <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v7i2.2155>
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial: Tinjauan Teoretis dan Pedoman Praktis*. Scopindo Media Pustaka. <https://doi.org/10.31234/osf.io/s8q2w>