Vol. 6, No. 6, November 2026, Hal. 6907-6914
DOI: https://doi.org/10.54082/jamsi.3509

Gemalam (Game Edukasi Agama Islam): Pendampingan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi Anak Disabilitas di SLB Negeri Kota Tegal

Tomi Azami*[1], Fitriyanto[2], Dwi Saputra[3], Kyrana Zahra Aorlya[4], Akhmad Sharul Ghufron[5], Rifa'atul Alfisyah[6], Ardian Aldi Prasetyo[7], Dewangga Aditya Dwi Putra[8], Nandin Pesti[9], Reva Amorita[10], Salina Tri Amalia[11]

[1,2]MKWK Agama Islam, Universitas Pancasakti Tegal, Indonesia
[3,4,5,6,7,8,9,10]Manajemen, FEB, Universitas Pancasakti Tegal, Indonesia
[11]Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Pancasakti Tegal, Indonesia
*e-mail: tomiazami@upstegal.ac.id[1]

Abstrak

Anak disabilitas membutuhkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang adaptif, konkret, dan menyenangkan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan memperkuat layanan pembelajaran PAI serta menumbuhkan karakter religius dan perilaku sosial positif siswa di SLB Negeri Kota Tegal melalui GEMALAM (Game Edukasi Agama Islam). Kegiatan ini melibatkan 30 siswa berkebutuhan khusus jenjang SMA dengan jenis ketunaan yang beragam. Kegiatan ini dilaksanakan pada 24 April 2026 dan 11 Mei 2026. Pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dengan metode belajar sambil bermain, pembelajaran berbasis kegiatan, pendampingan individual, serta prinsip aman dan tidak memaksa. Aktivitas meliputi proyek mewarnai tas kanvas, permainan kotak edukasi, tebak gambar, dan lagu edukatif. Observasi memantau kemauan mencoba, kemampuan mengikuti instruksi, menunggu giliran, menyelesaikan tugas, berkomunikasi secara lisan/gestur, serta merespons materi PAI. Hasil observasi menunjukkan keterlibatan siswa dalam mencoba aktivitas, mengikuti instruksi sederhana, menunggu giliran, menyelesaikan tahapan tugas, mengenal angka dan gambar, serta menunjukkan keberanian berkomunikasi. Kegiatan juga menstimulasi motorik, kreativitas, ketekunan, tanggung jawab, dan pembiasaan nilai positif. Perwakilan wali siswa mengapresiasi kegiatan dan berharap kegiatan serupa dapat dilanjutkan. GEMALAM dapat menjadi sarana penguatan pembelajaran PAI yang inklusif dan bermakna bagi anak disabilitas. Temuan ini menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran PAI yang interaktif. Namun, karena tidak dilakukan pengukuran sebelum–sesudah, hasil tidak diinterpretasikan sebagai perubahan karakter atau kemampuan permanen.

Kata kunci: *Anak Disabilitas, Game Edukasi, Pendidikan Agama Islam, Pembelajaran Inklusif, SLB*

Abstract

Children with disabilities require Islamic Religious Education (IRE-locally known as Pendidikan Agama Islam/PAI) that is adaptive, concrete, and engaging. This community service initiative aims to strengthen PAI instruction and foster religious character and positive social behavior among students at the State Special Needs School (SLB Negeri) in Tegal City through GEMALAM (Islamic Religious Educational Games). The program involved 30 high school-aged students with various types of disabilities and was conducted on April 24, 2026, and May 11, 2026. A participatory approach was employed, incorporating learning through play, activity-based instruction, and individualized support, all within a safe, non-coercive environment. Activities included a canvas bag coloring project, educational box games, picture-guessing games, and educational songs. Observations focused on the students' willingness to participate, ability to follow instructions, capacity to wait for their turn, task completion, verbal or gestural communication, and responsiveness to the PAI content. The results indicate that students actively engaged in the activities, followed simple instructions, waited for their turns, completed task stages, recognized numbers and images, and demonstrated the confidence to communicate. The program also stimulated motor skills, creativity, perseverance, and a sense of responsibility, while encouraging the practice of positive values. Representatives of the students' guardians expressed their appreciation and hoped for the continuation of similar initiatives. GEMALAM serves as an effective tool for enhancing inclusive and meaningful PAI instruction for students with disabilities. While these findings demonstrate the successful implementation of interactive PAI learning, the absence of pre- and post-intervention measurements means the results cannot be interpreted as permanent changes in character or ability.

Keywords: *Disability, Educational Games, Inclusive Learning, Islamic Religious Education, Special School*

1. PENDAHULUAN

SLB Negeri Kota Tegal merupakan satu-satunya sekolah luar biasa berstatus negeri di Kota Tegal dan menjadi salah satu rujukan masyarakat untuk layanan pendidikan formal bagi anak berkebutuhan khusus. Peserta didik memiliki karakteristik kebutuhan yang beragam, antara lain tunagrahita, tunarungu, autisme, dan kebutuhan khusus lainnya. Kondisi tersebut menuntut model pembelajaran yang adaptif, konkret, visual, berulang, dan menyenangkan. Pada pembelajaran PAI bagi anak tunagrahita, materi dianjurkan disederhanakan, disajikan secara kontekstual, praktis, visual, bertahap, dan berulang dengan dukungan media yang tepat (Andim et al., 2021). Pengelolaan PAI inklusif juga membutuhkan adaptasi pembelajaran multisensori serta kolaborasi pendidik agar kebutuhan spiritual siswa berkebutuhan khusus dapat dilayani secara lebih akomodatif (Rosyada et al., 2025).

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, materi seperti pengenalan huruf hijaiyah, tata cara wudhu, gerakan shalat, akhlak, dan kisah teladan masih memerlukan variasi media interaktif yang ramah bagi siswa disabilitas. Pembelajaran yang dominan verbal dan demonstratif berpotensi membuat sebagian siswa cepat kehilangan fokus. Karena itu, pembelajaran berbasis permainan edukatif diperlukan agar pengalaman belajar menjadi lebih menarik, partisipatif, dan bermakna. Pengembangan game edukasi dapat menjadi media pembelajaran yang variatif dan menarik (Yusuf & Mustagfirin, 2022), sedangkan integrasi literacy games pada pembelajaran dasar dilaporkan meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu menghubungkan pengalaman permainan dengan konteks kehidupan sehari-hari (Martanti & Maskur, 2025).

Permasalahan prioritas mitra mencakup dua aspek. Pertama, keterbatasan variasi metode dan sumber belajar PAI yang sesuai dengan karakteristik siswa disabilitas. Kedua, perlunya penguatan karakter religius dan perilaku sosial adaptif melalui pembiasaan yang konkret dan menyenangkan, seperti disiplin, antre, sopan santun, kerja sama, tanggung jawab, dan kepedulian. Pembiasaan salam, doa bersama, kerja sama, serta keteladanan guru dapat mendukung pembentukan karakter religius dan moderat pada siswa sekolah dasar (Faridah et al., 2025). Di sisi lain, inovasi pembelajaran PAI melalui media interaktif dan aplikasi edukatif juga dapat memperkuat minat belajar sekaligus internalisasi nilai-nilai keislaman (Harahap et al., 2025).

Penggunaan game edukasi dapat mendukung suasana belajar yang lebih dinamis dan meningkatkan keterlibatan siswa. Implementasi game sebagai media pembelajaran alternatif juga telah digunakan pada anak berkebutuhan khusus (Irsyadi et al., 2023), sedangkan permainan pada pembelajaran PAI dilaporkan mendukung pemahaman materi dan keterlibatan peserta didik (Abdillah et al., 2024). Pengembangan Islamic Board Game bagi anak tunagrahita juga memberikan alternatif media interaktif untuk pembelajaran aktif (Rizkizha et al., 2025). Penelitian game-based learning dalam pendidikan Islam menunjukkan peningkatan partisipasi, motivasi, kerja sama, dan pemahaman materi sekaligus integrasi nilai kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan disiplin (Hamid et al., 2026). Selain itu, penggunaan metode pembelajaran aktif seperti inkuiri dilaporkan dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar pada mata pelajaran PAI (Hakim et al., 2022).

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan GEMALAM dilaksanakan untuk memperkuat kualitas layanan pembelajaran PAI melalui permainan edukatif Islami yang inklusif, adaptif, dan menyenangkan. Tujuan lainnya adalah menumbuhkan karakter religius dan perilaku sosial positif melalui pengalaman langsung serta pengulangan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SLB Negeri Kota Tegal dengan pendekatan kolaboratif dan partisipatif. GEMALAM dilaksanakan di SLB Negeri Kota Tegal pada 24 April 2026 dan 11 Mei 2026 (dua hari). Kegiatan melibatkan tim pengabdian yang terdiri atas 2 dosen dan 9 mahasiswa bersama 3 guru pendamping sekolah. Sedangkan peserta kegiatan berjumlah 30 siswa pada jenjang SMP dan SMA. Kegiatan ini dikemas di outdoor dan Bersama-sama sehingga semua jenis ketunaan Bersama dalam satu tempat. Mitra sekolah berperan sejak tahap perencanaan,

pelaksanaan, evaluasi, hingga pelaporan. Model kegiatan menekankan keterlibatan aktif peserta dalam permainan dan mini proyek, bukan hanya menerima penjelasan secara verbal.

Pembagian kelompok dilakukan dalam kelompok kecil agar peserta memperoleh bantuan sesuai kebutuhan. Mahasiswa dipandu Guru Pendamping turut melakukan pendampingan dalam bentuk bantuan meliputi instruksi singkat satu tahap, pengulangan, contoh langsung, bantuan gerak, bantuan visual, dan pengurangan bantuan secara bertahap. Untuk siswa dengan hambatan intelektual, instruksi dipersingkat dan diulang dengan contoh konkret; untuk siswa dengan hambatan pendengaran, instruksi diperkuat melalui visual, gestur, dan demonstrasi; sedangkan bagi siswa yang membutuhkan struktur kegiatan yang lebih konsisten, urutan aktivitas dibuat singkat dan dapat diprediksi. Bentuk bantuan diberikan berdasarkan respons aktual peserta, bukan semata-mata berdasarkan label disabilitas.

Metode utama meliputi: (1) belajar sambil bermain, yaitu materi disampaikan melalui permainan yang menarik; (2) pembelajaran berbasis kegiatan, yaitu peserta terlibat dalam pembuatan karya seperti tas kanvas dan kerajinan; (3) pendampingan individual melalui bantuan verbal, gestur, visual, atau contoh praktik sesuai kebutuhan; dan (4) penerapan prinsip keamanan, kenyamanan, serta tidak memaksa. Pengulangan instruksi dan latihan dilakukan secara proporsional karena metode drill pada materi gerakan dan bacaan salat dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik (Rosidah, 2020).

Tahap perencanaan dilakukan melalui identifikasi kondisi sekolah, karakteristik peserta didik, fasilitas, jadwal, dan permasalahan pembelajaran PAI. Pada tahap pelaksanaan, tim bersama guru menyiapkan tempat, sarana, pembagian kelompok, instruksi permainan, serta dukungan individual. Kegiatan yang dilaksanakan meliputi mewarnai tas kanvas bertema ciptaan Allah, permainan kotak edukasi, tebak gambar, lagu edukatif, dan aktivitas karya.

Pada mewarnai tas kanvas bertema ciptaan Allah, peserta memilih tas kanvas bergambar hewan, mewarnai gambar, kemudian merespons pertanyaan sederhana tentang nama hewan, warna, dan siapa yang menciptakan hewan. Respons dapat berupa jawaban lisan, menunjuk gambar, satu kata, ekspresi, atau gestur.

Permainan Kotak Edukasi dilakukan dengan mengarahkan kelereng agar masuk ke area angka secara berurutan. Aturan permainan: Anak – anak berkebutuhan khusus mengarahkan kelereng agar masuk ke kotak atau roll angka secara urut. (a) Kardus dimiringkan sedikit: Para anggota kelompok atau pendamping menata kardus agar kelereng dapat mengalir menuju tempat angka. (b) Menyiapkan gulungan kertas atau tempat kecil diberi angka. (c) Anak menggerakan atau mengarahkan kelereng. (d) Anak memegang kelereng dan mengarahkan agar masuk ke area angka. (e) Kelereng harus masuk sesuai urutan: Anak – anak berekbutuhan khusus diarahkan agar kelereng masuk sesuai dengan nomor urut yang sudah ditentukan. (f) Konfirmasi dan koreksi yang lembut jika kelereng tidak masuk sesuai urutan. (g) Jika kelereng memasuki angka yang salah atau tidak urut bisa diulang lagi selama 3x, jika sudah lebih dari 3x pemain dianggap kalah. Melalui kotak edukatif, anak distimulasi untuk mengenal angka atau urutan nomor serta melatih perhatian dan ketepatan gerak.

Tebak gambar peserta mengenali objek/hewan melalui gambar dan menjawab pertanyaan sederhana tentang nama, warna, suara, atau cirinya; pertanyaan dilanjutkan dengan penguatan bahwa hewan merupakan ciptaan Allah dan perlu disayangi. Sedangkan untuk Lagu dan gerak edukatif: peserta mengikuti lagu/pengulangan tentang rukun Islam, rukun iman, dan tata cara wudu dengan gerakan sederhana. Pendamping memberi model gerak dan mengulang bagian yang belum diikuti peserta.

Evaluasi dilakukan secara deskriptif-kualitatif melalui observasi selama kegiatan. Ketercapaian diamati dari partisipasi siswa, keberanian mencoba, kemampuan mengikuti instruksi sederhana, ketepatan melakukan tahapan permainan, kemampuan menunggu giliran, respons terhadap bantuan pendamping, serta penyelesaian karya. Tim juga mendokumentasikan proses dan hasil karya sebagai bahan refleksi dan luaran kegiatan. Pelaporan hasil difokuskan pada indikator-indikator observasi tersebut.

Vol. 6, No. 6, November 2026, Hal. 6907-6914
DOI: https://doi.org/10.54082/jamsi.3509

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan GEMALAM memadukan mini proyek dan permainan edukatif. Guru dan pendamping membantu menjelaskan alur permainan, memberikan contoh, serta menyesuaikan bentuk bantuan ketika siswa mengalami kesulitan. Bantuan dilakukan secara bertahap melalui pengulangan instruksi, contoh langsung, penyederhanaan langkah, dan apresiasi atas keberhasilan kecil.

Pada mini proyek mewarnai, tim menyiapkan tas kanvas berpola gambar hewan sebagai bagian dari pengenalan ciptaan Allah. Siswa menggunakan cat akrilik, kuas, air, dan tisu untuk menyelesaikan karya sambil mengikuti aktivitas bernyanyi dan gerak. Karya yang telah selesai ditampilkan dalam gelar karya sebagai bentuk apresiasi.

Aktivitas Kotak Edukasi ini melatih perhatian, ketepatan gerak, pemahaman urutan, kesabaran, serta kemampuan mengikuti aturan permainan. Jika kelereng belum masuk sesuai urutan, siswa diberi kesempatan mengulang dengan pendampingan yang lembut.

Tabel 1. Ketercapaian aktivitas dan hasil pengamatan

Indikator Aktivitas	Bukti yang diamati	Hasil Pengamatan
Menyelesaikan mewarnai tas kanvas	Mewarnai dan ketekunan menyelesaikan karya	25 Siswa menyelesaikan tahapan karya dan memperoleh pengalaman sukses.
Mengikuti urutan kotak edukasi	Mengarahkan kelereng sesuai urutan	5 Siswa dalam tiap kelompok berlatih mengikuti urutan dan aturan permainan.
Merespon tebak gambar	Menjawab/menunjuk minimal satu objek	30 Siswa mengenali objek serta berani menjawab secara lisan atau menunjuk gambar. Mereka bahkan cenederung berebut antusias dalam menjawab
Merespon lagu dan gerak edukatif	Mengikuti irama, mengingat lirik	30 Siswa mengikuti irama, semua berhasil mengingat meski memrlukan waktu menjawab yang beragam



Gambar 1. Pendampingan pada permainan kotak edukasi

Vol. 6, No. 6, November 2026, Hal. 6907-6914
DOI: https://doi.org/10.54082/jamsi.3509



Gambar 2. Gelar karya siswa SLB

3.2. Ketercapaian Sasaran dan Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan meningkatnya keterlibatan siswa selama permainan. Siswa memperlihatkan kemauan mencoba aktivitas baru, mengikuti alur kegiatan sederhana, mendengarkan instruksi, menunggu giliran, dan menyelesaikan tahapan tugas. Pendampingan bertahap membantu siswa lebih berani melakukan aktivitas secara mandiri sesuai kemampuan.

Pada kegiatan mewarnai tas kanvas, fokus pembelajaran tidak berhenti pada penyelesaian karya. Setelah mewarnai, peserta diberi pertanyaan penguatan seperti “hewan apa yang kamu warnai?”, “warna apa yang kamu pilih?”, dan “siapa yang menciptakan hewan?”. Respons disesuaikan dengan kemampuan peserta, termasuk jawaban satu kata, menunjuk gambar, ekspresi, atau gestur. Dengan demikian, karya visual berfungsi sebagai konteks konkret untuk mengenalkan kebesaran Allah dan sikap menyayangi ciptaan-Nya.

Permainan kotak edukasi pada dasarnya melatih urutan angka, perhatian, dan kepatuhan terhadap aturan. Keterkaitannya dengan PAI terletak pada kemampuan mengikuti urutan sebagai keterampilan prasyarat ketika siswa mempelajari tahapan ibadah yang berurutan, seperti wudu dan gerakan salat. Karena itu, kotak edukasi tidak diklaim sebagai media pengajaran wudu secara langsung, melainkan sebagai permainan dasar untuk melatih respons terhadap urutan dan instruksi. Lagu dan gerak digunakan untuk mengulang rukun Islam, rukun iman, dan tahapan wudu. Metode pengulangan relevan dengan kebutuhan peserta yang memerlukan latihan bertahap. Dari aspek kognitif dan komunikasi, permainan kotak edukasi menstimulasi pengenalan angka dan urutan nomor, sedangkan tebak gambar mendorong siswa mengenali objek dan menjawab pertanyaan sederhana. Pengalaman langsung membuat materi lebih mudah dipahami dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal.

Dari aspek motorik dan keterampilan proses, kegiatan melukis tas kanvas melatih koordinasi gerak dan kreativitas. Aktivitas kerajinan juga melatih motorik halus melalui kegiatan menggunting, menempel, dan merapikan. Siswa belajar mengikuti urutan kerja dari menyiapkan bahan, melakukan proses, hingga merapikan hasil.

Dari aspek sikap dan karakter, lagu edukatif dan aktivitas kelompok digunakan untuk membiasakan siswa menghargai teman, mengikuti aturan, antre, serta menyelesaikan tugas. Materi lagu tentang rukun Islam, rukun iman, dan tata cara berwudhu membantu penguatan ingatan melalui irama, pengulangan, dan gerakan sederhana.

Catatan lapangan menunjukkan bahwa pada bagian awal kegiatan sebagian peserta masih memerlukan pengulangan instruksi, contoh langsung, atau bantuan visual/gerak. Pada aktivitas berikutnya, peserta yang telah memahami pola kegiatan dapat mengikuti sinyal mulai–berhenti, menunggu giliran, dan menyelesaikan tahapan dengan bantuan yang dikurangi sesuai kemampuan. Perbandingan ini merupakan perubahan respons selama rangkaian sesi, bukan hasil pretest–posttest. Oleh karena itu, istilah “peningkatan” dalam artikel ini dibatasi pada meningkatnya keterlibatan yang teramati selama kegiatan dan tidak digunakan untuk menyimpulkan perubahan kemampuan atau karakter yang menetap.

Temuan kegiatan sejalan dengan pemanfaatan edutainment berbasis game yang

menekankan pengalaman belajar menyenangkan (Ghofur et al., 2026). Penggunaan permainan dalam pembelajaran PAI bagi siswa berkebutuhan khusus juga didukung oleh hasil penelitian tentang Islamic Board Game dan permainan Marbel Shalat yang menunjukkan potensi peningkatan keterlibatan, fokus, motivasi, dan pemahaman (Rizkizha et al., 2025; Addawiyah & Pertiwi, 2026). Penelitian terkini menunjukkan bahwa game-based learning pada pendidikan Islam dapat membentuk pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa (Hamid et al., 2026). Pada sisi lain, pemetaan riset menunjukkan bahwa integrasi project-based learning, pendidikan inklusif, dan PAI masih menjadi ruang pengembangan yang relatif terbuka sehingga program seperti GEMALAM relevan dikembangkan lebih lanjut melalui desain yang terstruktur dan adaptif (Zahra et al., 2026).

Hal penting dari kegiatan ini adalah terbentuknya pengalaman belajar bermakna melalui permainan dan kegiatan berkarya. Salah satu wali siswa mengapresiasi kegiatan dan berharap kegiatan serupa dapat terus diadakan serta melibatkan siswa berkebutuhan khusus. Hasil karya berupa tas kanvas dan kerajinan menunjukkan bahwa siswa disabilitas mampu berkarya ketika memperoleh pendampingan dan media yang sesuai.



Gambar 3. Wawancara umpan balik terhadap salah satu wali siswa SLB

Wawancara pada Gambar 3 merupakan umpan balik dari satu orang wali siswa. Wali tersebut mengapresiasi kegiatan dan berharap aktivitas serupa dapat dilanjutkan karena memberi pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan bagi siswa berkebutuhan khusus. Tanggapan ini digunakan sebagai ilustrasi pengalaman individual dan tidak diposisikan sebagai penilaian seluruh orang tua peserta. Kebutuhan pendampingan lanjutan yang muncul adalah kesinambungan latihan di sekolah dan penyesuaian tingkat kesulitan media sesuai kemampuan masing-masing siswa.

Kegiatan juga memberikan ruang bagi siswa untuk memperoleh apresiasi langsung atas hasil kerja. Apresiasi tersebut mendukung kepercayaan diri, sedangkan hasil karya dapat digunakan sebagai media refleksi bersama antara siswa, guru, pendamping, dan tim pengabdian. Keunggulan program terletak pada bentuk aktivitas yang konkret, fleksibel, dan menyenangkan. Keterbatasannya adalah evaluasi hasil masih bersifat observasional dan belum menggunakan pengukuran kuantitatif sebelum dan sesudah kegiatan. Pengembangan berikutnya dapat diarahkan pada media PAI ramah disabilitas yang lebih beragam, pelaksanaan yang lebih rutin, serta penggunaan instrumen evaluasi terstruktur.

4. KESIMPULAN

Kegiatan GEMALAM memberikan pengalaman pembelajaran PAI yang konkret melalui pengenalan hewan sebagai ciptaan Allah, pengulangan rukun Islam dan rukun iman, serta pengenalan tahapan wudu melalui lagu, gerak, dan aktivitas berurutan. Selama kegiatan, keterlibatan peserta diamati melalui kemauan mencoba, mengikuti instruksi, menunggu giliran,

menyelesaikan karya, berkomunikasi secara verbal/gestur, dan merespons materi PAI. Berdasarkan rekap observasi, 25 peserta berhasil terdokumentasi menyelesaikan mewarnai "ciptaan Allah", sisanya masih tekun menyelesaikan saat diajak untuk dokumentasi. 5 peserta dalam kelompok kecil berhasil mengikuti aturan Kotak Edukatif, jika digeneralis maka semua peserta berhasil mengikuti urutan permainan. Catatan yang perlu diperhatikan adalah durasi dalam mengikuti aturan memerlukan waktu yang berbeda-beda. Keterbatan kegiatan ini adalah kegiatan belum menggunakan pengukuran sebelum–sesudah, oleh karena itu temuan tidak digunakan untuk menyimpulkan peningkatan permanen pada komunikasi, motorik, atau karakter. GEMALAM direkomendasikan digunakan guru PAI secara berkala dengan penyesuaian visual, bentuk bantuan, durasi, dan tingkat kesulitan berdasarkan kebutuhan peserta didik, serta dilengkapi instrumen evaluasi terstruktur pada pelaksanaan berikutnya. Pengembangan selanjutnya diarahkan pada penambahan variasi media, koordinasi yang lebih intensif dengan sekolah, pelaksanaan yang lebih rutin dan terhubung dengan kurikulum, serta penggunaan instrumen evaluasi yang lebih terstruktur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Pancasakti Tegal yang telah memberi dukungan pendanaan dan kelengkapan administrasi melalui pendanaan Tahun Anggaran 2025/2026, SLB Negeri Kota Tegal selaku mitra pelaksana, serta seluruh pihak yang mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, M. I., Hunaida, W. L., & Muqit, A. (2024). Implementasi game edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI di era digital. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 6*(2), 1099–1107. https://doi.org/10.31949/am.v6i2.12294

Addawiyah, A. S. M., & Pertiwi, D. E. (2026). Pengaruh permainan Marbel Shalat dalam pemahaman gerakan shalat bagi siswa tunagrahita ringan SMPLB di SLB ABC Bina Mandiri Kota Bandung. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 9(1)*, 140–146. https://doi.org/10.54371/jiip.v9i1.10181

Andim, F., Aziz, A. S., & Munib, A. (2021). Strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi anak tunagrahita. *Jurnal Progress: Wahana Kreativitas dan Intelektualitas, 9(2*), 219–231. https://doi.org/10.31942/pgrs.v9i2.5718

Faridah, Yuliana, Nurmawati, & Hernawati, S. (2025). Menanamkan nilai moderasi beragama melalui kegiatan pembiasaan di sekolah dasar. *Profesional: Jurnal Pendidikan Keagamaan, 1(1),* 1–16.

Ghofur, A., Wahyudi, D., Rahman, M. H., Tianah, I., Oktafiana, S., & Rizkiyah, T. (2026). Pembelajaran digital pedagogi melalui edutainment berbasis game: Model pembelajaran bagi anak asuh Panti Asuhan Muhammadiyah Kabupaten Pamekasan. *Transformasi Masyarakat: Jurnal Inovasi Sosial dan Pengabdian, 3(1)*, 1–11. https://doi.org/10.62383/transformasi.v3i1.2779

Hakim, D. M., Winarto, W., Ulumuddin, I. K., Wibowo, H. S., & Rahman, T. (2022). Implementation of inquiry methods in increasing student activeness and learning achievement in Islamic Religious Education (PAI) subjects at Nahdlatul Ulama Middle School 'Pace. *Jurnal Progress: Wahana Kreativitas dan Intelektualitas, 10(2*), 231- 254. https://doi.org/10.31942/pgrs.v10i2.7355

Hamid, A., Mahmutarom, M., & Hernawati, S. (2026). Game-based learning as a pedagogical innovation model in Islamic education. *Edusoshum: Journal of Islamic Education and Social Humanities, 6(2),* 1406–1413. https://doi.org/10.52366/edusoshum.v6i2.433

Harahap, Y., Yusriani, Yussanti, Diana, Y., & Ulumuddin, I. K. (2025). Transformasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah: Inovasi, karakter, moderasi beragama di era digital. *Profesional: Jurnal Pendidikan Keagamaan, 1(1)*, 1–32.

Irsyadi, F. Y. A., Gunawan, D., Rahman, A. A., & Kurniawan, Y. I. (2023). Implementasi game edukasi sebagai media pembelajaran alternatif untuk anak berkebutuhan khusus di SLB Rahmawati Kholid Karanganyar, Jawa Tengah. Abdi Teknoyasa, 4(2). 242-248. https://doi.org/10.23917/abditeknoyasa.v4i2.2549

Martanti, F., & Maskur, M. (2025). Integration of ecotheology literacy games through deep learning to increase environmental awareness for students in IPAS learning. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman, 16(2*), 19–31. https://doi.org/10.31942/mgs.v16i2.14978

Rizkizha, D. F., Rizqi, W. T., & Hamzah, T. R. (2025). Pengembangan Islamic Board Game bagi anak tunagrahita sebagai upaya pembelajaran aktif di SLBN 1 Yogyakarta. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya, 7(2),* 355–361. https://doi.org/10.30998/vh.v7i2.13274

Rosidah, S. (2020). Penggunaan metode drill dalam materi gerakan dan bacaan salat pada peserta didik SD Negeri Sekaran 02 Gunungpati Semarang. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman, 11(2), 202–219.* https://doi.org/10.31942/mgs.v11i2.3945

Rosyada, M. N. M., Hernawati, S., & Nurcholis, N. (2025). Manajemen pembelajaran PAI inklusif: Adaptasi religious culture dan strategi guru dalam melayani kebutuhan spiritual siswa berkebutuhan khusus. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(4*), 280-289. https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38913

Yusuf, A., & Mustagfirin, M. (2022). Game edukasi unsur dan sifat segi empat berbasis Android menggunakan Unity 3D (Studi kasus MTS Hasyimiyah Kalisidi). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak, 4(2),* 144–151. https://doi.org/10.36499/jinrpl.v4i2.7000

Zahra, Z. I., Lismawati, L., & Aisyah, N. (2026). Research trends in project-based learning in inclusive Islamic education: A bibliometric analysis based on Scopus data. *Jurnal Progress: Wahana Kreativitas dan Intelektualitas, 14(1), 1–16*. https://doi.org/10.31942/pgrs.v14i1.15071