



Pengaruh Permainan Marbel Shalat dalam Pemahaman Gerakan Shalat bagi Siswa Tunagrahita Ringan SMPLB di SLB ABC Bina Mandiri Kota Bandung

Asy-Syifa Milla Addawiyah¹, Dwi Endah Pertiwi²

^{1,2}Universitas Islam Nusantara, Indonesia

E-mail: asyisyifamillaaddawiyah@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-11-05 Revised: 2025-12-19 Published: 2026-01-02 Keywords: <i>Marbel Shalat; Prayer Movement Understanding; Special Needs Students; Educational Games; Students With Mild Intellectual Disabilities.</i>	<p>This study aims to examine the effect of the Marbel Shalat educational game on the understanding of prayer movements among students with mild intellectual disabilities at SMPLB SLB ABC Bina Mandiri in Bandung. Students with mild intellectual disabilities generally face difficulties in understanding abstract material, making it necessary to provide engaging, easy-to-understand, and needs-based learning media. These students often encounter additional challenges in communication, problem-solving, and social skills. Individuals with mild intellectual disabilities typically have below-average intellectual functioning (IQ around 50–70) and experience limitations in adaptive functioning, such as communication, social interaction, and basic academic skills. As a result, the learning process for students with intellectual disabilities cannot be equated with that of typically developing students. Marbel Shalat is an educational game application that contains materials on prayer procedures, recitations, and movements in visual, audio, and interactive formats. Using a quantitative approach with a simple experimental method, this study compares students' learning outcomes before and after using the media. The results show a significant improvement in students' learning scores after using Marbel Shalat in the learning process. In addition to improved academic performance, students appeared more active, focused, and motivated during lessons. These findings suggest that educational game-based learning media can be an effective strategy for enhancing the understanding of students with special needs, particularly in Islamic Religious Education on the topic of prayer movements.</p>
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-11-05 Direvisi: 2025-12-19 Dipublikasi: 2026-01-02 Kata kunci: <i>Marbel Shalat; Pemahaman Gerakan Shalat; Anak Berkebutuhan Khusus; Permainan Edukasi; Siswa Tunagrahita Ringan.</i>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan edukasi marbel shalat dalam pemahaman gerakan shalat bagi siswa tunagrahita ringan di SMPLB SLB ABC Bina Mandiri Kota Bandung. Siswa tunagrahita ringan umumnya mengalami kesulitan dalam memahami materi secara abstrak, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Sering kali ditemui bahwa siswa tunagrahita memiliki hambatan lain dalam kemampuan berkomunikasi, memecahkan masalah, serta keterampilan sosial. Anak tunagrahita ringan merupakan individu yang memiliki kemampuan intelektual di bawah rata-rata (IQ sekitar 50–70), serta mengalami hambatan dalam fungsi adaptif, seperti keterampilan komunikasi, interaksi sosial, dan kemampuan akademik dasar. Hal ini yang menyebabkan bahwa proses pembelajaran pada siswa tunagrahita tidak bisa disamakan dengan siswa pada umumnya. Marbel shalat merupakan aplikasi permainan edukatif yang berisi materi-materi tentang tata cara shalat, bacaan, dan gerakan shalat dalam bentuk visual, audio, dan interaktif. Melalui pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen sederhana, penelitian ini membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan marbel shalat. Selain peningkatan hasil belajar, siswa juga tampak lebih aktif, fokus, dan termotivasi saat belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa berkebutuhan khusus, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi gerakan shalat.</p>

I. PENDAHULUAN

Pendidikan agama merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian siswa, termasuk bagi anak

berkebutuhan khusus. Salah satu tujuan utama pendidikan agama Islam adalah membimbing siswa agar mampu memahami dan melaksanakan ibadah sesuai ajaran agama. Shalat, sebagai

ibadah pokok umat Islam, tidak hanya mengandung dimensi spiritual, tetapi juga melibatkan serangkaian gerakan fisik yang harus dilakukan dengan benar dan sesuai urutan. Metode pembelajaran dalam menjelaskan materi shalat yang konvensional, cenderung didominasi dengan ceramah dan hafalan, yang dirasa kurang sesuai dengan gaya belajar siswa tunagrahita, sehingga dapat mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa dalam materi gerakan shalat. Kondisi ini menjadi tantangan serius bagi pendidik khusus dan praktisi pendidikan yang berupaya memastikan bahwa setiap siswa tunagrahita, dapat mengakses dan memahami nilai-nilai agama dengan optimal.

Bagi siswa tunagrahita ringan, proses pembelajaran gerakan shalat memerlukan strategi dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan kognitif, motorik, dan konsentrasi. Siswa tunagrahita ringan umumnya memiliki keterbatasan dalam memahami konsep abstrak dan mengingat urutan gerakan secara runtut, sehingga pembelajaran konvensional sering kali kurang efektif. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan memudahkan siswa memahami materi secara konkret.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMPLB SLB ABC Bina Mandiri Kota Bandung, ditemukan bahwa kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum Merdeka. Pada pembelajaran PAI siswa tunagrahita ringan ini lintas fase ke fase B, yang seharusnya menggunakan fase D karena berdasarkan informasi dari guru, bahwa seluruh siswa memperoleh nilai dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimal). Yang dimaksud dari lintas fase ini ialah pembelajaran yang diberikan tidak sesuai dengan fase atau usianya, melainkan pembelajaran diberikan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswanya.

Adapun permasalahan lain yang ditemukan, pada siswa (A.P, S.D) yaitu sering bingung dalam mengurutkan gerakan shalat, sedangkan pada siswa (E.S, R.A) permasalahannya yaitu kurang tertarik belajar shalat dan pasif saat praktik, lalu pada (R.G, J.P) permasalahannya pada bacaan shalat masih terbata atau belum lengkap, sedangkan pada siswa (R.P) mudah terdistraksi saat pembelajaran, (A.M, A.S) kurang percaya diri ketika diminta mempraktikkan shalat pada siswa, dan siswa (S.K) masih bergantung pada guru saat shalat berjamaah. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian, minat,

dan pemahaman siswa. Hal ini memberikan ide bagi peneliti untuk mengintegrasikan unsur-unsur yang disukai siswa, yaitu bermain, ke dalam aktivitas belajar melalui media permainan edukasi marbel shalat. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan edukasi dapat membantu siswa dalam memahami konsep pelajaran dengan cara yang interaktif, menarik, dan lebih mudah dipahami.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan marbel shalat, sebuah permainan edukatif berbasis visual dan audio yang dirancang untuk memperkenalkan tata cara shalat melalui gambar, animasi, dan instruksi yang sederhana. Media ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka mengingat urutan dan gerakan shalat secara benar melalui pendekatan bermain sambil belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan marbel shalat terhadap pemahaman gerakan shalat pada siswa tunagrahita ringan di SMPLB SLB ABC Bina Mandiri Kota Bandung. Dengan memahami bagaimana permainan edukasi marbel shalat dalam pemahaman gerakan shalat bagi siswa tunagrahita ringan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan media pembelajaran PAI yang lebih inklusif, adaptif, dan efektif bagi siswa tunagrahita. Pada akhirnya, upaya ini diharapkan dapat menumbuhkan kecintaan mereka terhadap PAI dan membantu mereka menginternalisasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari secara bermakna.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian one-shot study. Desain one-shot case study ini peneliti hanya mengadakan treatment satu kali yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh, kemudian diadakan observasi setelah dilakukan intervensi/treatment yang diberikan pada siswa. Desain ini digunakan untuk meneliti proses dan juga pemahaman siswa selama dilakukannya pembelajaran. Dalam desain penelitian ini, kelompok diobservasi atau diberi angket hanya sesudah diberi perlakuan pembelajaran berbantuan media permainan edukasi.

Populasi yang digunakan sebagai subjek penelitian ini adalah siswa tunagrahita SMPLB di SLB Bina Mandiri. Sampel uji coba dalam

penelitian ini yaitu 10 sampel, yang merupakan seluruh siswa SMPLB tunagrahita yang terdiri dari siswa kelas VII, VIII, dan kelas IX. Sampel ini dipilih karena memiliki kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel dalam penelitian ini hanya menggunakan satu jenjang, karena desain one-shot case study tidak memerlukan kelompok lain untuk perbandingan, sehingga hanya diambil satu jenjang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan tes yang diberikan pada subjek penelitian, sedangkan untuk narasumber lain yang merupakan wali kelas, peneliti melakukan wawancara dan studi dokumentasi untuk memberikan informasi yang lebih lengkap dalam pelaksanaan penelitian. Angket diberikan pada saat siswa menerima perlakuan (marbel shalat). Selain itu siswa juga mendapatkan tes terakhir setelah mendapatkan treatment. Adapun teknik analisis pada penelitian ini menggunakan data statistik uji normalitas, uji linieritas, dan uji hipotesis dengan bantuan aplikasi SPSS.

Prosedur penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pengolahan data.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan edukasi marbel shalat terhadap pemahaman gerakan shalat siswa tunagrahita SMPLB di SLB Bina Mandiri yang dilakukan melalui pengumpulan data menggunakan angket, tes, observasi dan wawancara. Adapun hasil dari penelitian ini disajikan berdasarkan data yang diperoleh dari angket prestasi belajar siswa, hasil observasi selama proses pembelajaran, serta wawancara dengan wali kelas.

1. Data hasil angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua bagian, yaitu angket yang mengukur marbel shalat sebagai variabel bebas dan angket yang mengukur pemahaman gerakan shalat sebagai variabel terikat. Hasil angket disajikan dalam bentuk persentase dan frekuensi.

Hasil dari angket penggunaan marbel shalat (Variabel Bebas): Angket ini terdiri dari 10 pernyataan untuk mengukur keterlibatan siswa dalam menggunakan marbel shalat selama proses belajar. Siswa sebagai responden memilih satu dari empat pilihan jawaban (sangat setuju, setuju,

kurang setuju, tidak setuju) berdasarkan pengalaman menggunakan permainan edukasi marbel shalat. Hasil analisis menunjukkan sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel hasil angket variable bebas (marbel sahalat)

Kategori	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat setuju	SS	6	60% (menyatakan sangat setuju)
Setuju	S	4	40% (menyatakan setuju)
Kurang Setuju	KS	0	0% (menyatakan kurang setuju)
Tidak Setuju	TS	0	0% (menyatakan tidak setuju)

Berdasarkan tabel diatas bahwa 60% siswa sangat setuju menggunakan marbel shalat selama proses pembelajaran. Sebanyak 40% siswa menyatakan setuju menggunakan marbel shalat dan tidak ada siswa yang kurang setuju dan tidak setuju menggunakan marbel shalat dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain sebanyak 7 siswa sangat setuju jika pembelajaran menggunakan marbel shalat, sedangkan terdapat 3 siswa yang menyatakan setuju untuk menggunakan marbel salat dalm pembelajaran.

Hasil angket pemahman gerakan shalat (Variabel Terikat): Angket pemahaman gerakan shalat juga terdiri dari 10 pernyataan yang mengukur tingkat prestasi siswa dalam proses pembelajaran. Sama seperti angket penggunaan marbel shalat, siswa diminta untuk memilih salah satu dari empat pilihan jawaban yang sesuai dengan kondisi mereka. Hasil analisis angket pemahaman gerakan shalat menunjukkan distribusi jawaban sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel hasil angket variabel terikat (pemahaman gerakan shalat)

Kategori	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat setuju	SS	8	80% (menyatakan sangat setuju)
Setuju	S	2	20% (menyatakan setuju)

Kurang Setuju	KS	0	0% (menyatakan tidak setuju)
Tidak Setuju	TS	0	0% (menyatakan tidak setuju)

Dari hasil di atas, dapat dilihat bahwa 80% siswa memiliki pemahaman gerakan shalat yang tinggi (kategori sangat setuju), 20% siswa menyatakan setuju atau tidak terlalu berpengaruh tinggi dalam prestasi belajar. Dapat dikatakan bahwa dari 8 siswa sangat setuju jika pemahaman terhadap gerakan shalat meningkat setelah menggunakan marbel shalat, dan 2 siswa lainnya juga setuju jika pemahaman gerakan shalatnya meningkat setelah menggunakan marbel shalat. Adapun hasil penelitian ini dapat dilihat terjadinya perubahan yang lebih jelas pada grafik dibawah ini:



Pada grafik diatas, terlihat sebanyak 6 orang siswa dari 10 siswa memilih sangat setuju jika pembelajaran dilakukan dengan marbel shalat, sedangkan setelah menggunakan aplikasi marbel shalat, terdapat 8 siswa dari 10 siswa yang sangat setuju untuk melakukan pembelajaran menggunakan marbel shalat. Dengan demikian, mayoritas siswa menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman gerakan shalat setelah menggunakan permainan edukasi marbel shalat.

a) Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji mengenai kenormalan distribusi data. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji normalitas metode Kolmogorov-Smirnov dengan aplikasi SPSS, diketahui penggunaan marbel shalat signifikansi $0,448 > 0,05$ sehingga data berdistribusi normal. Pemahaman gerakan shalat, signifikansi $0,084 > 0,05$ sehingga data berdistribusi

normal. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal.

b) Hasil Uji Linearitas

Selanjutnya dilakukan uji linearitas untuk memastikan bahwa hubungan antara variable bebas (penggunaan marbel shalat) dan variabel terikat (pemahaman gerakan shalat) bersifat linear.

hasil uji linearitas yaitu signifikansi linearitas perhatikan nilai Sig. pada baris Linearity. Jika nilai Sig. $< 0,05$, hubungan antara variabel bersifat linier. Apabila signifikansi tidak linieritas perhatikan nilai Sig. pada baris Deviation from Linearity. Jika nilai Sig. $> 0,05$, tidak ada penyimpangan dari linieritas, sehingga hubungan dapat dianggap linier. Hasil uji linearitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,457 > 0,05$ yang berarti hubungan antara kedua variable bersifat linear.

2. Hasil Uji Hipotesis

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan marbel shalat terhadap pemahaman gerakan shalat, dilakukan uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana. Hasil analisis regresi linier sederhana adalah sebagai berikut: Nilai t hitung: 15,134 dan Nilai signifikansi: $0,000 (< 0,05)$ Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan marbel shalat terhadap pemahaman gerakan shalat. Dengan kata lain, penggunaan marbel shalat ini memiliki dampak positif terhadap peningkatan pemahaman gerakan shalat siswa tunagrahita jenjang SMPLB di SLB Bina Mandiri.

a) Koefisien Determinasi (R^2)

Analisis ini digunakan untuk mengetahui presentase pengaruh variabel independent terhadap perubahan dependen. Hasil analisis regresi juga menunjukkan bahwa nilai R sebesar 0,429 dan nilai R^2 sebesar 0,184. Ini berarti bahwa penggunaan marbel shalat menjelaskan 18,4% variasi dalam pemahaman gerakan shalat. Sementara itu, 81,6% variasi pemahaman gerakan shalat siswa dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

b) Hasil Observasi dan Wawancara

Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam penggunaan marbel shalat tampak lebih fokus, antusias, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa menunjukkan peningkatan prestasi terhadap materi yang diajarkan melalui marbel shalat, dan mereka cenderung lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Hasil wawancara dengan guru juga mendukung temuan tersebut. Guru menyatakan bahwa siswa menjadi lebih tepat waktu dalam menyelesaikan tugas dan lebih termotivasi untuk belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran yang umum sebelumnya. Dari 10 siswa yang diwawancarai, seluruhnya menyatakan bahwa mereka lebih menikmati pembelajaran dengan menggunakan marbel shalat dibandingkan dengan metode yang lain.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan marbel shalat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman gerakan shalat pada siswa Tunagrahita SMPLB di SLB Bina Mandiri.

B. Pembahasan

Penggunaan permainan marbel shalat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, memotivasi mereka untuk lebih fokus, aktif, dan antusias selama pembelajaran pada materi gerakan sholat. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan edukasi dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang sebelumnya mengalami penurunan atau tidak tercapainya nilai KKM.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu menganalisis pengaruh penggunaan permainan marbel shalat terhadap pemahaman gerakan shalat bagi siswa Tunagrahita SMPLB di SLB Bina Mandiri. Melalui pendekatan kuantitatif dengan metode one shot study, penelitian ini berhasil mengumpulkan data yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara penggunaan marbel shalat dan pemahaman gerakan shalat. Pembahasan berikut akan merinci hasil-hasil penelitian dan implikasinya.

Marbel shalat sebagai media pembelajaran alternatif memberikan warna baru dalam proses belajar siswa berkebutuhan khusus, khususnya bagi anak tunagrahita ringan yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa penggunaan media marbel shalat memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi shalat dan peningkatan motivasi belajar siswa. Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat pembelajaran menggunakan media ini, terlihat dari keterlibatan aktif mereka selama proses belajar, seperti mengikuti instruksi dalam permainan, menjawab pertanyaan yang muncul, dan mencoba mengulang materi dengan lebih percaya diri.

Permainan marbel shalat dirancang secara interaktif dengan visualisasi menarik, suara narasi yang jelas, serta penyajian materi yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak. Hal ini menjadi penting mengingat siswa tunagrahita ringan cenderung mengalami hambatan intelektual, sehingga pendekatan yang visual dan langsung lebih mudah dicerna. Konten dalam marbel shalat yang memuat gerakan shalat, bacaan, serta tata cara pelaksanaan ibadah menjadi sangat relevan untuk memperkuat pemahaman materi secara menyeluruh.

Dari sisi hasil belajar, peningkatan nilai evaluasi setelah pembelajaran dengan media ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan. Sebelum penggunaan media, siswa menunjukkan nilai rata-rata yang rendah, dengan banyaknya kesalahan dalam menjawab soal terkait rukun dan bacaan shalat. Setelah penggunaan media marbel shalat, terdapat peningkatan pemahaman konseptual dan kemampuan siswa dalam mengingat serta menyebutkan bagian-bagian penting dari shalat. Ini membuktikan bahwa permainan edukasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami materi yang diajarkan.

Selain aspek kognitif, penggunaan marbel shalat juga memengaruhi aspek afektif dan psikomotorik siswa. Siswa menjadi lebih bersemangat, fokus, dan menunjukkan perilaku belajar yang positif. Dalam beberapa sesi, guru menyampaikan bahwa siswa yang biasanya pasif, mulai menunjukkan minat untuk bertanya dan berpartisipasi. Kegiatan

pembelajaran yang bersifat interaktif juga membantu memperkuat ikatan sosial di antara siswa, karena mereka belajar dalam suasana yang menyenangkan dan kolaboratif.

Namun, perlu dicatat bahwa efektivitas media ini tetap bergantung pada peran guru sebagai fasilitator yang mampu mengarahkan penggunaan aplikasi secara tepat. Guru juga perlu memastikan bahwa setiap siswa memperoleh pendampingan sesuai kebutuhannya, terutama dalam memahami petunjuk dalam aplikasi dan mengevaluasi hasil belajarnya secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media marbel shalat dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi tantangan pembelajaran bagi siswa tunagrahita ringan. Media ini mampu menjembatani keterbatasan kognitif siswa dengan pendekatan yang menyenangkan, visual, dan interaktif, sehingga meningkatkan prestasi belajar mereka secara signifikan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukasi marbel shalat secara nyata memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman gerakan shalat pada siswa tunagrahita ringan di jenjang SMPLB.

Sebelum menggunakan media ini, banyak siswa menunjukkan karakteristik yang mencerminkan kesulitan belajar, seperti bingung dengan urutan gerakan shalat, kurang fokus, malu untuk tampil, dan rendahnya minat terhadap pembelajaran PAI. Metode pembelajaran yang bersifat konvensional (ceramah dan hafalan) ternyata tidak cukup efektif bagi mereka yang membutuhkan pendekatan lebih visual, konkret, dan menyenangkan.

Setelah diterapkannya permainan edukasi marbel shalat, terjadi perubahan signifikan. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan percaya diri. Mereka mulai mampu mengikuti urutan gerakan dengan benar, mengingat bacaan shalat lebih baik, bahkan menunjukkan peningkatan keberanian untuk tampil di depan kelas. Fitur visual, suara narasi, animasi, serta tantangan dalam aplikasi membuat proses belajar terasa seperti bermain, sehingga meningkatkan pemahaman gerakan shalat secara alami.

Dari hasil angket, wawancara, observasi, hingga analisis data statistik, semuanya menunjukkan bahwa penggunaan marbel shalat dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, membantu pemahaman konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dimengerti, meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam pelaksanaan shalat, membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan adaptif sesuai kebutuhan siswa tunagrahita.

Dengan demikian, marbel shalat bukan hanya media hiburan, tetapi juga alat bantu belajar yang efektif dan inklusif, terutama bagi siswa berkebutuhan khusus. Inovasi seperti ini patut terus dikembangkan dan disesuaikan dalam kurikulum yang ramah terhadap keberagaman cara belajar anak.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan tersebut, beberapa saran dapat diajukan. Guru dan sekolah disarankan untuk mengintegrasikan penggunaan *Marbel Shalat* sebagai media pendukung pembelajaran karena terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih inklusif bagi siswa, termasuk mereka yang berkebutuhan khusus. Pengembangan media serupa perlu terus dilakukan dengan menyesuaikan fitur dan materi agar selaras dengan kebutuhan belajar yang beragam. Selain itu, pembuat kebijakan dan pengembangan kurikulum diharapkan memberikan ruang yang lebih besar bagi inovasi pembelajaran digital yang ramah anak, sehingga media seperti *Marbel Shalat* dapat diimplementasikan secara optimal dalam proses pendidikan. Peneliti selanjutnya juga dapat memperluas kajian mengenai efektivitas media digital lain untuk mendukung pembelajaran agama maupun mata pelajaran lainnya bagi berbagai karakteristik peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Damarjati, R. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Educa Studio. (2020). *Marbel Shalat – Belajar Tata Cara Shalat*. [Aplikasi Android & iOS]. Tersedia di: <https://www.educastudio.com>
- Ghergulescu, I., & Muntean, C. H. (2021). A Systematic Review of Game-Based

- Learning for Learners with Disabilities: Activity Theory Perspective. *Frontiers in Psychology*, 12, 814691. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.814691>
- Handriyantini. (2021). Dalam Damarjati, R. A. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi. Yogyakarta: Deepublish.
- Kaptelinin, V., & Nardi, B. A. (2006). *Acting with Technology: Activity Theory and Interaction Design*. Cambridge, MA: MIT Press
- Kholida Asthiani, I Wayan Utama, Suryadi. (2020). Pengembangan Alat Permainan Kartu U-Kids (UNO KIDS) Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. Universitas Negeri Malang: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Melani Albar. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Multimedia Interaktif Kelas V Di Malang. UNISDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam
- Munasti Kholida, Suyadi (2022). Respon Penggunaan Media Power Point Berbasis Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. UIN Sunan Kalijaga. 2356-1327.
- Novia, N., Lestari, S. A., & Puspitasari, D. (2020). Penggunaan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 145-154.
- Rahayu, D. S., & Mulyani, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Visual terhadap Pemahaman Konsep Ibadah pada Siswa Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 9(1), 65-72.
- Setiawan, A., Rohendi, D., & Prasetya, D. (2019). Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pelajaran. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 5(1), 31-38.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. edited by Setiyawami. Bandung: ALFABETA.
- Sumanto. (2020). *Teori dan Aplikasi Metodologi Penelitian*. Andi
- Sunaryo, S., & Kurniawati, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Khusus*, 6(2), 98-106.
- Sukmadinata Nana Syaodih. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya