


## Pendampingan Permainan Tradisional Ramah Disabilitas Bagi Pengguna Manfaat Disabilitas Netra PPSDSN Pendowo Kudus

M. Arsyad Fardani<sup>1</sup>, M. Syafruddin Kuryanto<sup>2\*</sup>, Ahmad Hariyadi<sup>3</sup>, Erik Aditia Ismaya<sup>4</sup>, Ika Ari Pratiwi<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Muria Kudus, Gondangmanis, Kota Kudus, Kab. Kudus, Provinsi Jawa Tengah

E-mail: [syafruddin.kuryanto@umk.ac.id](mailto:syafruddin.kuryanto@umk.ac.id)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1894>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 10 July 2025

Revised: 20 July 2025

Accepted: 06 August 2025

#### Kata Kunci:

Pendampingan, Permainan Ramah Disabilitas, Buku Pedoman

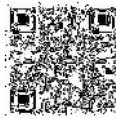
#### Keywords:

Mentoring, Disability-Friendly Games, Guidebook

### ABSTRACT

PPSDSN Pendowo Kudus menghadapi tantangan berupa keterbatasan aktivitas fisik pada penyandang disabilitas netra, yang berimplikasi pada rendahnya tingkat kebugaran jasmani, kondisi fisik, serta prevalensi obesitas dan keterbatasan kemampuan fisik. Sebagai respons, kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang dengan tujuan menyelenggarakan pembinaan aktivitas fisik dan edukasi gizi seimbang. Metode yang digunakan adalah pemanfaatan permainan tradisional yang diadaptasi secara inklusif untuk disabilitas netra, sehingga selain menargetkan peningkatan kesehatan fisik menuju tubuh ideal, juga berfungsi sebagai media pengenalan tradisi dan budaya. Sasaran utamanya adalah penyediaan teknologi tepat guna berupa pendampingan perancangan aktivitas fisik ramah disabilitas netra untuk peningkatan kebugaran, beserta buku pedomannya. Pelaksanaan kegiatan berhasil mencapai indikator keberhasilan: tercipta dan terlaksananya permainan ramah disabilitas netra, tersusunnya buku pedoman aktivitas fisik, serta terlaksananya pendampingan simulasi dan praktik yang disambut antusias. Evaluasi program menghasilkan tiga simpulan kunci: (1) urgensi permainan ramah disabilitas netra, (2) peningkatan kapabilitas pengajar panti dalam merancang dan mengaplikasikan permainan tersebut, dan (3) partisipasi efektif penyandang disabilitas netra tanpa kendala signifikan.

*PPSDSN Pendowo Kudus faces challenges in the form of limited physical activity in people with visual disabilities, which has implications for low levels of physical fitness, physical condition, as well as the prevalence of obesity and limited physical abilities. As a response, this community service activity was designed with the aim of organizing physical activity coaching and balanced nutrition education. The method used is the utilization of traditional games adapted inclusively for blind disabilities, so that in addition to targeting physical health improvement towards an ideal body, it also functions as a medium for introducing traditions and culture. The main target is the provision of appropriate technology in the form of assistance in designing blind disability-friendly physical activities to improve fitness, along with the guidebook. The implementation of the activities succeeded in achieving the success indicators: the creation and implementation of blind disability-friendly games, the preparation of a physical activity guidebook, and the implementation of simulation and practice assistance which was greeted enthusiastically. The program evaluation resulted in three key conclusions: (1) the urgency of visually impaired friendly games, (2) the increased capability of orphanage teachers in designing and applying these games, and (3) the effective participation of people with visual disabilities without significant obstacles.*



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**How to Cite:** M. Arsyad Fardani, et al (2025). Pendampingan Permainan Tradisional Ramah Disabilitas Bagi Pengguna Manfaat Disabilitas Netra PPSDSN Pendowo Kudus, 4 (1) 3419-3426. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1894>

## PENDAHULUAN

Pengabdian ini muncul karena adanya kebutuhan mendesak bagi para penyandang disabilitas netra di PPSDSN Pendowo Kudus untuk mendapatkan akses yang lebih luas dan inklusif terhadap aktivitas fisik yang adaptif, interaksi sosial yang bermakna, serta sarana edukasi yang menyenangkan melalui permainan tradisional yang dirancang khusus agar ramah disabilitas. Penggunaan permainan tradisional sangat penting tidak hanya untuk melestarikan budaya, tetapi juga untuk memberikan stimulasi motorik halus dan kasar yang sesuai, serta memfasilitasi interaksi sosial yang positif bagi penyandang disabilitas netra. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas, negara bertanggung jawab untuk memastikan hak-hak penyandang disabilitas terpenuhi, termasuk hak untuk berpartisipasi dalam kegiatan budaya dan rekreasi. Oleh karena itu, program pendampingan permainan tradisional ramah disabilitas menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa penyandang disabilitas netra tidak hanya mendapatkan hak-hak dasar mereka, tetapi juga dapat mengembangkan potensi diri secara optimal melalui kegiatan yang inklusif dan adaptif. Permainan tradisional, sebagai bagian tak terpisahkan dari budaya Indonesia, menawarkan nilai-nilai edukasi yang berharga, seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, dan kemampuan bekerja sama, serta melibatkan seluruh siswa tanpa memandang latar belakang atau kondisi fisik. Namun, penyandang disabilitas seringkali menghadapi kesulitan dalam mengakses permainan tradisional, terutama mereka dengan disabilitas netra yang memerlukan modifikasi khusus agar permainan dapat dimainkan dengan aman dan efektif. Pengembangan program ini tidak hanya berlandaskan pada pemenuhan hak-hak dasar, tetapi juga mengintegrasikan prinsip-prinsip pemberdayaan komunitas, memastikan bahwa penyandang disabilitas memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemandirian ekonomi dan sosial melalui peningkatan kapasitas adaptif (Surwanti & Puspitosari, 2021). Meskipun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa permainan tradisional masih jarang bahkan tidak pernah dilakukan dalam pembelajaran penjasorkes, seringkali disebabkan oleh kurangnya sumber daya dan pemahaman akan modifikasi yang diperlukan untuk menginkluskikan individu berkebutuhan khusus (Wibowo & Pranata, 2020). Program ini diharapkan dapat mengisi kekosongan tersebut dengan menyediakan platform yang memungkinkan adaptasi permainan tradisional untuk penyandang disabilitas netra, sekaligus mendorong inklusi sosial yang lebih luas. Lebih jauh, integrasi permainan tradisional yang dimodifikasi ini juga dapat meningkatkan interaksi sosial antar anak-anak berkebutuhan khusus dengan teman sebaya lainnya, menumbuhkan empati dan pemahaman di lingkungan inklusif (Yutapratama & Syamsi, 2019). Permainan tradisional juga memiliki potensi besar untuk menstimulasi perkembangan motorik halus dan kasar, yang sangat krusial bagi individu dengan disabilitas, termasuk cerebral palsy (Karitas, 2017). Meskipun permainan tradisional sarat akan nilai-nilai luhur dan edukasi, serta relevan untuk pengembangan multilateral anak melalui aktivitas gerak dan permainan, implementasinya masih terbatas dalam konteks pendidikan jasmani, terutama bagi penyandang disabilitas yang memerlukan pendekatan adaptif (Mujriah et al., 2022).

Permainan tradisional menawarkan potensi signifikan sebagai wahana edukasi yang menyenangkan, media peningkatan kesehatan fisik, arena interaksi sosial yang konstruktif, serta sarana rekreasi yang inklusif. Fleksibilitas adaptasi permainan tradisional terhadap kebutuhan khusus, termasuk bagi individu dengan disabilitas netra, memungkinkan partisipasi aktif dan penerimaan manfaat secara optimal. Akan tetapi, integrasi permainan tradisional dalam ranah pendidikan, terutama pendidikan jasmani, masih tergolong minim dan belum dimaksimalkan di banyak institusi pendidikan. Hal ini umumnya disebabkan oleh kurangnya inisiatif dan pemahaman terkait modifikasi yang esensial. Penggunaan alat permainan edukatif dan modifikasi dalam permainan tradisional berpotensi mengoptimalkan kemampuan motorik halus dan kasar anak berkebutuhan khusus, termasuk disabilitas netra, serta memfasilitasi interaksi sosial yang substansial. Oleh karena itu, diperlukan ikhtiar sistematis untuk mengadaptasi permainan tradisional agar aksesibel bagi penyandang disabilitas netra, mengingat perannya yang vital sebagai media pengembangan nilai-nilai budaya dan interaksi sosial, selain fungsi rekreasionalnya. Pendidikan, sebagai fondasi kemajuan bangsa, menekankan urgensi pendidikan jasmani sebagai komponen integral dari perkembangan individu, termasuk penguasaan keterampilan gerak, kemampuan fisik, dan kompetensi sosial. Implementasi permainan tradisional yang telah diadaptasi secara spesifik mendukung pengembangan keterampilan motorik dan sosial, selaras dengan prinsip pendidikan inklusif yang mengedepankan partisipasi aktif dan kesetaraan bagi seluruh peserta didik, termasuk yang berkebutuhan khusus. Pendidikan jasmani, sebagai bagian esensial dari kurikulum

pendidikan, memiliki peran krusial dalam mengembangkan kapasitas fisik dan sosial siswa secara holistik (Wibowo & Pranata, 2020). Oleh karena itu, adaptasi permainan tradisional secara spesifik untuk penyandang disabilitas netra menjadi sangat relevan dalam upaya mencapai tujuan pendidikan jasmani yang inklusif dan komprehensif, membantu mereka mengoptimalkan kemampuan motorik dan sosial secara menyeluruh (Prameswari et al., 2021; Vai & Lorenza, 2019). Penyediaan akses pendidikan yang memadai bagi anak-anak disabilitas masih menjadi tantangan signifikan, terutama karena terbatasnya sekolah khusus di kota-kota besar dan pandangan bahwa memiliki anak disabilitas adalah aib, yang sering kali menyebabkan mereka terpinggirkan dari lingkungan sosial dan pendidikan (Munauwarah et al., 2021). Meskipun peraturan perundang-undangan telah menegaskan hak pendidikan bagi penyandang disabilitas, termasuk hak untuk mendapatkan pendidikan inklusif, implementasinya masih menghadapi hambatan signifikan, terutama terkait dengan ketersediaan sumber daya yang memadai untuk menunjang pembelajaran adaptif bagi anak berkebutuhan khusus (Jayanti & Marlina, 2018). Data menunjukkan bahwa pada tahun 2021, hanya sekitar 12,26% dari 2.197.833 anak disabilitas usia 5-19 tahun di Indonesia yang terdaftar di sekolah luar biasa atau lembaga pendidikan inklusif, mengindikasikan kesenjangan besar antara jumlah anak berkebutuhan khusus dengan fasilitas pendidikan inklusif yang tersedia (Hidayah et al., 2019).

Tunanetra adalah kondisi disabilitas penglihatan yang meliputi spektrum dari kebutaan total hingga low vision, yang mengakibatkan kesulitan dalam melaksanakan aktivitas kehidupan sehari-hari. Pemerintah Indonesia telah menetapkan berbagai peraturan perundang-undangan yang bertujuan untuk melindungi hak-hak penyandang disabilitas, termasuk program-program yang dirancang untuk meningkatkan kesejahteraan sosial melalui pembinaan fisik bagi individu tunanetra. Partisipasi aktif dalam kegiatan yang menyehatkan merupakan upaya penting untuk meningkatkan kesehatan fisik dan mental. Individu tunanetra rentan terhadap kurangnya aktivitas fisik karena keterbatasan yang mereka alami. Pemenuhan kebutuhan aktivitas fisik diharapkan dapat meminimalkan dampak dari keterbatasan tersebut, memungkinkan individu dengan gangguan penglihatan untuk menjalani hidup sehat seperti individu tanpa disabilitas. Selain itu, diharapkan produktivitas dalam berbagai aspek kehidupan dapat ditingkatkan. Kurangnya fasilitas yang memadai dan guru pendamping khusus di sekolah umum merupakan kendala utama bagi siswa tunanetra dalam mengakses materi pembelajaran dan berinteraksi secara optimal (Jayanti & Marlina, 2018; Rohmah, 2019). Keterbatasan ini tidak hanya menghambat kemampuan mereka dalam menguasai konsep dan pengalaman baru, tetapi juga membatasi interaksi sosial dan komunikasi non-verbal, yang esensial untuk perkembangan holistik (Amalia, 2022). Kondisi ini disebabkan oleh fakta bahwa tidak semua siswa mampu mengoptimalkan potensi mereka, terutama mereka yang memiliki anomali fisiologis seperti tunanetra. (Faulina & Andriyani, 2020). Kondisi ini disebabkan oleh fakta bahwa tidak semua siswa mampu mengoptimalkan potensi mereka, terutama mereka yang memiliki anomali fisiologis seperti tunanetra. (Faulina & Andriyani, 2020). Oleh karena itu, adaptasi intervensi edukatif, termasuk permainan tradisional, menjadi krusial untuk memastikan bahwa siswa tunanetra dapat berpartisipasi penuh dan mengembangkan potensi mereka secara maksimal (Fajri & Jauhari, 2024). Hal ini mengindikasikan betapa pentingnya ketersediaan fasilitas dan infrastruktur yang memadai, serta peningkatan kompetensi tenaga pendidik, dalam rangka mewujudkan lingkungan belajar yang adaptif dan inklusif bagi seluruh peserta didik. (Agustin, 2022). Pendidikan khusus dapat diartikan sebagai suatu bentuk layanan pendidikan yang ditujukan bagi peserta didik yang mengalami kendala belajar akibat adanya kelainan fisik, emosional, mental, maupun sosial, atau bagi mereka yang menunjukkan potensi kecerdasan dan bakat yang luar biasa. (Desiningrum, 2016).

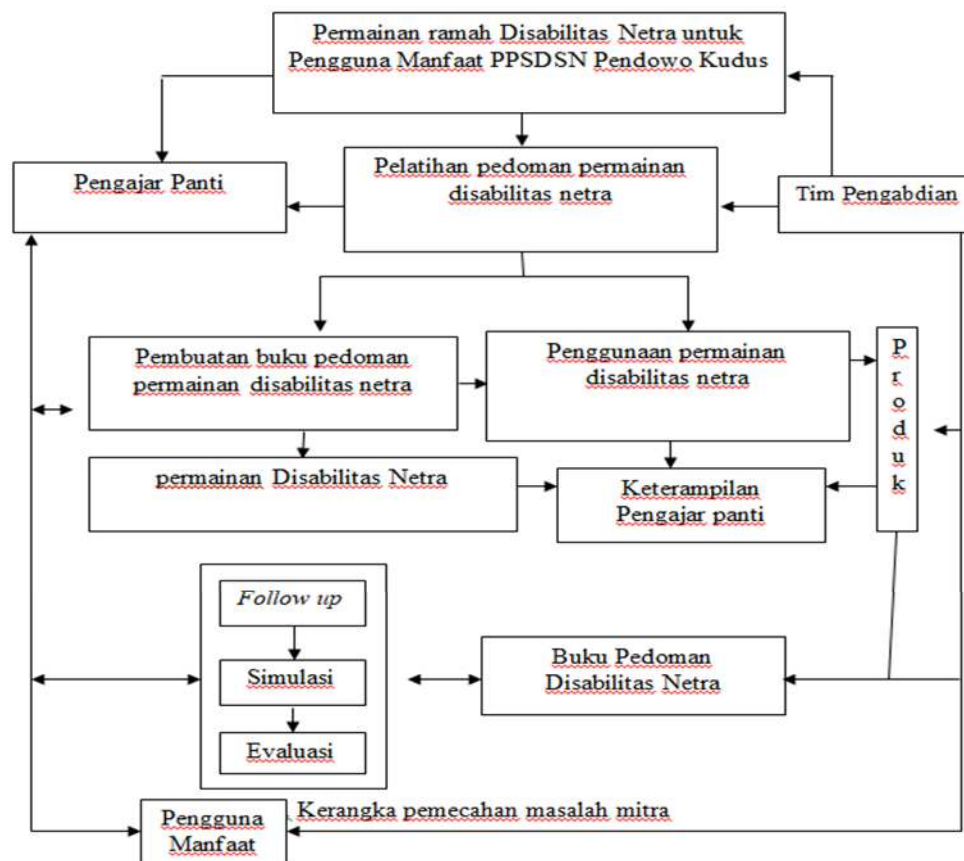
Meskipun ada anggapan bahwa sebagian individu tunanetra mungkin asing dengan permainan tradisional, sejumlah permainan tradisional dapat dimodifikasi atau dirancang khusus untuk mereka. Proses modifikasi ini dapat mencakup penggunaan isyarat suara, tekstur, atau alat bantu tambahan yang memungkinkan individu tunanetra untuk merasakan permainan dengan cara yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka. Melalui partisipasi dalam permainan yang disesuaikan ini, individu tunanetra dapat merasakan kegembiraan dan interaksi sosial yang merupakan bagian tak terpisahkan dari permainan tradisional. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pembinaan aktivitas fisik dan pengetahuan gizi seimbang kepada para penerima manfaat PPSDSN Pendowo Kudus, dengan harapan mencapai kondisi fisik yang ideal melalui partisipasi dalam permainan tradisional. Di samping itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk memperkenalkan dan melestarikan warisan budaya melalui pemanfaatan permainan tradisional sebagai media edukasi. Permainan, dalam konteks pembelajaran, menjadi instrumen efektif untuk mencapai tujuan pendidikan yang interaktif, inspiratif, menantang, serta

mendorong kreativitas dan kemandirian peserta didik, termasuk dalam konteks pendidikan jasmani, orientasi pengetahuan dan teknologi, serta pengembangan kepribadian sosial (Hadi, 2009). Permainan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pembelajaran siswa, karena elemen bermain mampu memicu antusiasme dan memfasilitasi pengembangan kognitif, afektif, serta psikomotorik (Saodah, 2019; Sari et al., 2020; Suliswaningsih et al., 2021). Selain menjadi sumber rekreasi dan kesenangan, permainan tradisional juga sarat dengan nilai-nilai budaya yang sesuai dengan pendidikan multikultural, yang berperan penting dalam menumbuhkan sikap toleran dan saling menghargai perbedaan budaya. (Ariesta & Maftuh, 2020; Syafriadi et al., 2021). Pendekatan ini sejalan dengan konsep bahwa pendidikan seharusnya tidak hanya berfokus pada guru atau peserta didik secara terpisah, melainkan mengedepankan kolaborasi keduanya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Wahyu et al., 2020).

Program PPM & UMKM ini berfokus pada pemberdayaan Pengguna Manfaat PPSDSN Pendowo melalui dukungan dalam pengembangan aktivitas fisik yang memanfaatkan permainan tradisional yang inklusif bagi penyandang disabilitas, dengan tujuan meningkatkan kebugaran tubuh para penyandang disabilitas netra. Transfer pengetahuan dan teknologi (ipteks) inovasi program latihan dilakukan dengan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pengajar panti melalui pelatihan interaktif dan pendampingan dalam beberapa aspek: pengembangan Permainan Ramah Disabilitas bagi Pengguna Manfaat PPSDSN Pendowo Kudus, penyusunan buku pedoman untuk menciptakan Permainan Ramah Disabilitas bagi penyandang disabilitas netra, serta pendampingan simulasi dan praktik Permainan Ramah Disabilitas bagi penyandang disabilitas netra.

### METODE

Representasi visual dari kerangka pemecahan masalah dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Diagram 1 Kerangka Pemecahan Masalah

Pengabdian ini menggunakan metode pelatihan interaktif yang disinergikan dengan pendampingan. Pelatihan interaktif ini dirancang untuk mendorong partisipasi aktif dari pengajar PPSDSN Pendowo Kudus, yang diwujudkan melalui kontribusi ide, gagasan, refleksi, dan pengalaman. Proses pendampingan implementasi permainan yang diadaptasi bagi pengguna manfaat Panti Pelayanan Sosial Disabilitas Sensorik Netra Pendowo Kudus diorganisasikan dalam tahapan terstruktur, meliputi perencanaan, implementasi, evaluasi lanjutan, dan asesmen komprehensif.

Pengabdian kepada masyarakat ini diimplementasikan melalui program pendampingan yang berfokus pada pengembangan dan aplikasi permainan adaptif bagi individu dengan disabilitas netra, yang diselenggarakan di PPSDSN Pendowo Kudus dan menyasar para penerima manfaat. Program ini melibatkan partisipasi aktif dari 15 tenaga pengajar panti serta kepala lembaga. Tujuan utama dari pendampingan ini adalah memberdayakan tenaga pengajar PPSDSN Pendowo Kudus agar mampu berperan sebagai instruktur dalam implementasi permainan inklusif bagi penyandang disabilitas netra di lingkungan panti. Inisiatif ini diharapkan dapat meningkatkan kapasitas inovasi dalam merumuskan instruksi permainan yang relevan, serta mengintegrasikan permainan inklusif sebagai bagian integral dari kegiatan rutin di PPSDSN Pendowo Kudus. Tim fasilitator pendampingan ini terdiri dari anggota pengabdian masyarakat dari Program Studi Pendidikan Guru Panti Dasar FKIP Universitas Muria Kudus, melibatkan kolaborasi antara tenaga pengajar dan mahasiswa, termasuk M. Syaffruddin K, S.Si., M.Or., Denni Agung Santoso, S.Pd., M.Pd., Much Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd., Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd., dan Dr. Ahmad Hariyadi, S.Pd., M.Pd.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi solusi permasalahan mitra dalam kegiatan pengabdian pendampingan permainan ramah bagi pengguna manfaat panti pelayanan sosial disabilitas sensorik netra pendowo kudus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, tindak lanjut, simulasi, dan evaluasi. Detail implementasi solusi permasalahan tersebut sebagai berikut :

### ***Perencanaan***



Gambar 1. FGD dengan pengguna manfaat, instruktur dan pertuni

Tahap perencanaan melibatkan serangkaian aktivitas, antara lain: pelatihan mengenai pengembangan dan pemanfaatan permainan yang disesuaikan untuk penyandang disabilitas netra; observasi lapangan serta analisis kebutuhan fisik pengguna manfaat yang mengalami disabilitas netra; perencanaan yang didasarkan pada tinjauan literatur tentang pengembangan permainan yang adaptif bagi disabilitas netra beserta metode penggunaannya, yang berfungsi sebagai landasan dalam penyusunan konsep buku pedoman permainan yang ramah bagi disabilitas netra untuk pengguna manfaat PPSDSN Pendowo Kudus; penyusunan buku panduan permainan yang adaptif bagi disabilitas netra dengan tujuan menyesuaikan permainan dengan kebutuhan fisik pengguna manfaat; dan persiapan perangkat serta media yang diperlukan dalam pelatihan.

### ***Pelaksanaan***



Gambar 2. penyampaian materi permainan ramah disabilitas netra

Tim pengabdian masyarakat memberikan dukungan dalam implementasi praktik permainan adaptif untuk individu dengan disabilitas netra. Praktik ini dilaksanakan secara berkala setiap minggu selama tiga bulan dengan serangkaian aktivitas. Kegiatan meliputi sosialisasi yang menekankan pada pembinaan fisik bagi pengguna manfaat disabilitas netra, termasuk penjelasan rinci mengenai tujuan dan manfaat dari permainan adaptif tersebut. Hasil utama dari fase ini adalah pengembangan rancangan gerakan permainan yang sesuai dengan kebutuhan disabilitas netra, yang kemudian diimplementasikan dalam simulasi instruktur. Selain itu, dilakukan pendampingan intensif dalam penyusunan pedoman permainan adaptif untuk disabilitas netra, menghasilkan naskah perintah instruksi yang disusun secara kolaboratif oleh para pengajar panti.

### ***Follow UP***



Gambar 3. Uji coba permainan ramah disabilitas netra

Pada tahap *follow-up*, kegiatan pendampingan difokuskan pada praktik uji coba produk hasil pendampingan, yang meliputi pengembangan permainan ramah disabilitas. Kreativitas pengajar dalam merancang permainan yang adaptif bagi disabilitas netra, serta penyusunan pedoman permainan, menjadi aspek penting dalam tahap ini.

### ***Simulasi***



Gambar 4. praktik penggunaan permainan ramah disabilitas netra

Pada fase simulasi, peserta pengabdian terlibat dalam praktik simulasi yang berperan sebagai instruktur permainan ramah disabilitas netra. Simulasi ini dilakukan di hadapan rekan sejawat dan tim pengabdian, yang memberikan bimbingan serta evaluasi terhadap pelaksanaan simulasi tersebut.

### ***Evaluasi***

Evaluasi serta revisi produk-produk pelatihan telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas program.



Gambar 5. evaluasi permainan ramah disabilitas netra

Implementasi program pengabdian kepada masyarakat yang bertajuk "Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Permainan Adaptif bagi Disabilitas Netra untuk Penerima Manfaat PPSDSN Pendowo Kudus" telah terlaksana di PPSDSN Pendowo Kudus, yang berlokasi di Jl. Pendowo No.10, Nganguk, Mlati Lor, Kec. Kota Kudus, Jawa Tengah. Program ini berhasil diimplementasikan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, menghasilkan produk berupa permainan adaptif yang dirancang khusus untuk disabilitas netra beserta buku pedoman yang komprehensif. Capaian kegiatan pengabdian ini

meliputi penyampaian materi terkait pembinaan fisik bagi penerima manfaat disabilitas netra, produksi permainan adaptif yang relevan, praktik penggunaan permainan, serta kegiatan simulasi dan evaluasi.

### SIMPULAN

Implementasi program pengabdian kepada masyarakat yang bertajuk "Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Permainan Adaptif bagi Disabilitas Netra untuk Penerima Manfaat PPSDSN Pendowo Kudus" telah terlaksana di PPSDSN Pendowo Kudus, yang berlokasi di Jl. Pendowo No.10, Nganguk, Mlati Lor, Kec. Kota Kudus, Jawa Tengah. Program ini berhasil diimplementasikan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, menghasilkan produk berupa permainan adaptif yang dirancang khusus untuk disabilitas netra beserta buku pedoman yang komprehensif. Capaian kegiatan pengabdian ini meliputi penyampaian materi terkait pembinaan fisik bagi penerima manfaat disabilitas netra, produksi permainan adaptif yang relevan, praktik penggunaan permainan, serta kegiatan simulasi dan evaluasi.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tak lepas dari kontribusi berbagai pihak. Tim pengabdian menyampaikan rasa terima kasih kepada pimpinan, petugas, serta warga Panti Pelayanan Sosial Disabilitas Sensorik Netra Pendowo Kudus. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Muria Kudus juga menerima apresiasi atas dukungannya.

### REFERENSI

- Agustin, I. (2022). Problematika Pembelajaran Tematik Bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar Penyelenggara Pendidikan Inklusi. *EduStream Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 166–175. <https://doi.org/10.26740/eds.v4n2.p166-175>
- Amalia, Y. S. (2022). Students' Perceptions of Innovative Learning Media as a Support System for Inclusive Education. *MOZAIK HUMANIORA*, 22(1), 129–144. <https://doi.org/10.20473/mozaik.v22i1.32181>
- Ariesta, F. W., & Maftuh, B. (2020). Traditional Games as a Multicultural Education Planning for Children in Primary Schools. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 51–58. <https://doi.org/10.22236/jipd.v5i2.114>
- Desiningrum, D. R. (2016). Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus. [https://opac.umtas.ac.id/index.php?p=show%5C\\_detail%5C&id=7163%5C&keywords=](https://opac.umtas.ac.id/index.php?p=show%5C_detail%5C&id=7163%5C&keywords=)
- Fajri, B. R., & Jauhari, M. N. (2024). Challenges and Opportunities for Special-Needs Children in Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar.*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.37366/jpgsd.v5i01.4638>
- Faulina, M., & Andriyani, A. (2020). Guided discovery learning to improving triangular understanding in blind student. *Math Didactic Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 156–168. <https://doi.org/10.33654/math.v6i2.925>
- Hadi, S. (2009). Pendidikan Anak Usia Dini. [https://opac.fkip.untirta.ac.id/index.php?p=show%5C\\_detail%5C&id=6015](https://opac.fkip.untirta.ac.id/index.php?p=show%5C_detail%5C&id=6015)
- Hidayah, N., Suyadi, S., Akbar, S. A., Yudhana, A., Dewi, I. G. A. A. N., Puspitasari, I., Rohmadheny, P. S., Fakhruddiana, F., Wahyudi, W., & Ekowati, D. (2019). Pendidikan Inklusi dan Anak Berkebutuhan Khusus. In *Samudra Biru eBooks*. <http://eprints.uad.ac.id/15746/>
- Jayanti, S. D., & Marlina, T. (2018). Pelaksanaan Hak Atas Pendidikan Bagi Penyandang Disabilitas Ditinjau Menurut Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat No 7 Tahun 2013 Tentang Penyelenggaraan Perlindungan Penyandang Disabilitas (Studi Kasus Di Cirebon). *Hukum Responsif*, 9(2). <https://doi.org/10.33603/responsif.v9i2.5051>
- Karitas, D. (2017). Efektivitas permainan konstruktif lasy® terhadap kemampuan motorik halus anak cerebral palsy kelas i di sd negeri pojok sinduadi sleman. *Widia ortodidaktika*, 7(2), 178–185. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/56967>
- Mujriah, M., Esser, B. R. N. L., & Susilawati, I. (2022). Efek Pemberian Reward And Punishment Pada Motivasi Siswa Sekolah Dasar (Studi Kasus Dalam Permainan Tradisional). *JUPE Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(1). <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i1.3061>
- Prameswari, A. P., Sudjiono, S., & Bisri, M. (2021). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Boneka Wayang Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman

- Kanak-Kanak Al Wa'yi Malang. *Flourishing Journal*, 2(1), 1–7.  
<https://doi.org/10.17977/um070v2i12022p1-7>
- Rohmah, Z. (2019). Penerapan Pembelajaran Matematika melalui Model Tutor Sebaya dengan Pendekatan Saintifik sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Siswa di Kelas Inklusif. *Suska Journal of Mathematics Education*, 5(2), 149.  
<https://doi.org/10.24014/sjme.v5i2.8171>
- Saodah, S. (2019). Meningkatkan Keterampilan Membaca Dengan Penerapan Metode Permainan Kata Kreatif Pada Siswa Kelas I Sdn Bangka Tahun Pelajaran 2016/2017. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 3(3). <https://doi.org/10.36312/jisip.v3i3.790>
- Sari, D. P., Saparahayuningsih, S., & ... (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Petak Umpet Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah ....*  
<https://ejournal.unib.ac.id/potensia/article/view/4917>
- Suliswaningsih, S., Widiawati, C. R. A., Syafa'at, A. Y., & Fajrina, B. T. N. (2021). Pelatihan Membuat Game Menggunakan Software Construct 2 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa SMK. *SEMAR (Jurnal Ilmu Pengetahuan Teknologi Dan Seni Bagi Masyarakat)*, 10(1), 1.  
<https://doi.org/10.20961/semar.v10i1.44463>
- Surwanti, A., & Puspitosari, W. A. (2021). Penguatan kader rehabilitasi berbasis masyarakat guna mewujudkan masyarakat yang inklusi. *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.18196/ppm.32.199>
- Syafriadi, S., Kusuma, L. S. W., & Yusuf, R. (2021). Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK. *Reflection Journal*.  
<https://journal-center.litpam.com/index.php/RJ/article/view/487>
- Vai, A., & Lorenza, J. (2019). Implementasi Pembelajaran Penjas Adaptif Pada Anak-Anak Kebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar Inklusif. *Altius Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 8(1).  
<https://doi.org/10.36706/altius.v8i1.8243>
- Wahyu, I. C. D. K., Wardo, W., & S, L. A. (2020). Diluwang Ponorogo Narrative As Enrichment Of Materials In Historical Learning Based On Local Wisdom. *Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series*, 3(2), 160. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i2.46236>
- Wibowo, T. P., & Pranata, E. (2020). Survei Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Air Priukan Kabupaten Seluma. *Educative Sportive*, 1(1), 13–17. <https://doi.org/10.33258/edusport.v1i01.1061>
- Yutapratama, N., & Syamsi, I. (2019). Social Interaction Through Traditional Games in Special Needs Children. <https://doi.org/10.2991/icsie-18.2019.80>