

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE*
PADA PEMBELAJARAN KRIYA KAYU BAGI
DISABILITAS RUNGU
(*Research and Development*)**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh

NADIA WULAN SARI

NIM. 22003117

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

PERSETUJUAN SKRIPSI

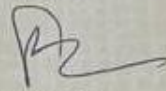
PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN KRIYA KAYU
BAGI DISABILITAS RUNGU
(*Research and Development*)

Nama : Nadia Wulan Sari
NIM/BP : 22003117
Departemen/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

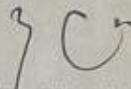
Padang, Januari 2026

Disetujui Oleh
Pembimbing,



Ns. Setia Budi, M. Kep
NIP.199201012019031016

Kepala Departemen
Pendidikan Luar Biasa FIP UNP



Dr. Elsa Efrina, S.Pd, M.Pd
NIP. 198208142008122005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Articulate Storyline Pada Pembelajaran Kriya Kayu Bagi
Disabilitas Rungu (*Research and Development*)
Nama : Nadia Wulan Sari
NIM : 22003117
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 30 Januari 2026

Tim Penguji,
Nama Tanda Tangan

1. Ketua : Ns. Setia Budi, M. Kep

1.

2. Anggota : Prof. Dr. Damri, M. Pd

2.

3. Anggota : Johandri Taufan, M. Pd

3.

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nadia Wulan Sari
NIM/BP : 22003117/2022
Departemen/Prodi : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Articulate Storyline Pada Pembelajaran Kriya Kayu Bagi
Disabilitas Rungu (*Research and Development*)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Kriya Kayu Bagi Disabilitas Rungu (*Research and Development*)" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Januari 2026

Saya yang menyatakan,



Nadia Wulan Sari

NIM. 22003117

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang paling utama kepada Allah SWT yang telah memberikan saya kenikmatan dan kemudahan serta memberikan raga yang baik kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. selanjutnya peneliti berteima kasih kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan penerangan dalam memudahkan peneliti menyelesaikan studi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, tentunya banyak pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini sampai selesai. Untuk itu, dalam kesempatan ini peneliti ingin mengutarakan dan menyampaikan ucapan terima kasih saya kepada pihak yang telah memberikan dukungan, doa dan semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, yaitu kepada:

1. Cinta pertamaku, Bapak Buyamin, S. IP. Terima kasih telah memberikan kepercayaan kepada peneliti untuk melaksanakan studi yang jauh. Terima kasih atas segala pengorbanan dan doa tulus yang diberikan untuk peneliti. Terima kasih atas segala bentuk cinta yang diberikan, sehingga peneliti kuat dan semangat diperantauan untuk meraih sarjana ini. *Thanks for everything.*
2. Pintu surgaku, Mama Superiyati, S. Pd. Peneliti mengucapkan terima kasih atas segala yang diberikan kepada peneliti, kekuatan doa yang mama panjatkan kepada Allah telah sampai kepada peneliti, sehingga peneliti telah selesai menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kepercayaan mama sudah melepaskan peneliti untuk jauh dari rumah dalam mengemban ilmu di perantauan. Terima kasih atas bentuk cinta dukungan, doa, semangat, serta motivasinya. *Love you, mom.*

3. Saudara kandung, kakak Uci Elisa Pitri, S. IP,.MA. dan adik Dava Khery Lutfi.
Terima kasih atas semangat, doa dan dukungan untuk peneliti, selalu ada untuk peneliti dalam keadaan apapun. *Thanks a lot.*
4. Terima kasih kepada ibu Dr. Elsa Efrina, M. Pd, selaku kepala Departemen Pendidikan Luar Biasa dan Bapak Ns. Setia Budi, M. Kep, selaku kepala Laboratorium Departemen Pendidikan Luar Biasa FIP UNP, yang telah memberikan kemudahan peneliti dalam menyelesaikan skripsi dan Pendidikan di Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
5. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Ns. Setia Budi, M. Kep, selaku Pembimbing Akademik peneliti. Peneliti mengucapkan terima kasih banyak telah memberikan peneliti kepercayaan dalam setiap kegiatan dan penelitian yang Bapak laksanakan. Tanpa kepercayaan itu, peneliti tidak akan pernah mudah untuk menyelesaikan studi dan skripsi ini dengan tepat waktu. Terima kasih banyak atas dedikasi, motivasi, dan doa yang diberikan. Terima kasih atas segala bentuk kepercayaan yang peneliti tidak tahu apa yang terjadi kedepannya tanpa kepercayaan yang Bapak berikan. Peneliti berterima kasih telah dillibatkan secara penuh dalam segala bentuk kegiatan kampus. Peneliti tidak bisa menyampaikan satu persatu ucapan terima kasih ini kepada Bapak.
6. Terima kasih peneliti ucapkan kepada Bapak Prof. Dr. Damri, M. Pd dan Bapak Johandri Taufan, M. Pd selaku dosen penguji skrpsi yang telah memberikan masukan dan saran terhadap skrispi ini, sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.

7. Terima kasih peneliti ucapkan kepada Ibu Gaby Arnez, M. Pd, Ibu Syari Yuliana, M. Pd, dan Bapak Johandri Taufan, M. Pd, selaku validator produk yang peneliti kembangkan.
8. Terima kasih peneliti ucapkan kepada Ibu Gaby Arnez, M. Pd selaku dosen di Departemen Pendidikan Luar Biasa yang menjadikan peneliti tahu banyak hal, diberikan kesempatan dan kepercayaan dalam setiap kerjaan dan kegiatan. Terima kasih atas dedikasi yang Ibu berikan kepada peneliti. *Thanks for everthing.*
9. Terima kasih kepada seluruh dosen di Departemen Pendidikan Luar Biasa atas ilmu dan kesempatannya untuk peneliti dapat mengemban ilmu di Departemen Pendidikan Luar Biasa FIP UNP.
10. Terima kasih kepada seluruh staf tata usaha dan seluruh tenaga kependidikan Departemen Pendidikan Luar Biasa FIP UNP yang telah memudahkan peneliti dalam mengurus segala bentuk administrasi dari perkuliahan hingga skripsi ini.
11. Terima kasih kepada kepala sekolah, pendidik, staf tata usaha dan siswa/i di SLB Negeri 2 Padang yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan peneliti dalam melaksanakan PLK dan penelitian skripsi ini.
12. Terima kasih peneliti ucapkan kepada Tia, selaku sahabat perjuangan peneliti di Aceh yang telah memberikan semangat, dukungan dan canda tawa peneliti selama di perantauan. Kita buktikan kalau berpisah untuk pendidikan jauh lebih keren dari pada bergaya tanpa ilmu. *Love you, Ti.*

13. Terima kasih kepada teman-teman bimbingan peneliti, Alan, Uji, dan Gisel yang telah menemani, memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.
14. Terima kasih peneliti ucapkan kepada sahabat saya di perkuliahan, Afifa Hasanah dan Fita Widayanti. Terima kasih atas kebersamaannya, semangat, doa dan dukungan kepada peneliti dalam perkuliahan hingga skripsi ini selesai. Maaf atas impian bersama harus gagal dalam menyelesaikan studi 3,5 tahun ini. Peneliti percaya kalian mampu dan bisa untuk menyusul peneliti untuk wisuda. Terima kasih atas bentuk kasih sayang yang kalian berikan kepada peneliti, terima kasih sudah mendengarkan segala keluh kesah peneliti. Terima kasih sudah menjadi sahabat saya di perkuliahan. *Miss you all*.
15. Terima kasih kepada seluruh teman-teman yang tidak bisa peneliti sebut satu persatu, terima kasih sudah diterima dengan baik, terima kasih untuk segala bentuk hal baik yang diberikan kepada peneliti.
16. Terima kasih kepada orang-orang yang telah hadir di kehidupan peneliti, terutama di kehidupan perkuliahan peneliti. Terima kasih atas segala bentuk kesenangan, kebahagiaan, kehadiran, kepercayaan, suka, duka yang telah diberikan kepada peneliti. Terima kasih sudah memberikan kesadaran kepada peneliti *people come and go* nyata.
17. Kepada **Nadia Wulan Sari**, terima kasih sudah kuat, sabar, tenang, ceria dalam kehidupan ini. Terima kasih sudah berjuang sendirian di perantauan ini, terima kasih sudah berjuang, mandiri, dan sudah yakin dibalik semua penderitaan dan kesedihan pasti akan terbayarkan. Kesendirian yang peneliti pilih bukan berarti

peneliti tidak membutuhkan orang lain, tetapi diri sendiri yang tahu akan nilainya. Teruslah jadi wanita yang kuat, sabar, bahagia, dan ceria. *Trust to yourself.*

ABSTRAK

Nadia Wulan Sari, 2026. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran kriya kayu bagi disabilitas rungu. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya suatu permasalahan pada peserta didik disabilitas rungu pada pembelajaran kriya kayu di SLB Negeri 2 Padang. Peserta didik disabilitas rungu dengan inisial D ini memiliki permasalahan pada pemahaman materi pembelajaran secara teori konsep. Pada pembelajaran kriya kayu tidak hanya membutuhkan kemampuan dan keahlian secara praktik, tetapi belajar secara teori konsep juga harus seimbang. Dengan adanya pembelajaran kriya kayu berbasis teori dan praktik, diharapkan peserta didik disabilitas rungu memperoleh pemahaman dan pengalaman belajar yang baik. penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran kriya kayu yang memberikan kemudahan bagi peserta didik disabilitas rungu dalam memahami materi pembelajaran secara teori. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) melalui pendekatan pengembangan *Analyse, Design, Development, Implementation and Evaluate* (ADDIE) yang terdapat lima tahapan pengembangan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk, penerapan produk, dan evaluasi produk. tetapi pada penelitian ini, peneliti membatasi hanya sampai pada tahap penerapan produk (*Implementation*). Subjek uji coba dalam penelitian ini meliputi ahli disabilitas rungu, ahli materi, ahli media dan satu peserta didik disabilitas rungu sebagai pengguna. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, dokumentasi dan instrument validasi dan instrument praktikalitas pengguna. Hasil validasi dari para ahli memperoleh persentase rata-rata sebesar 90% dengan kategori ‘Sangat Baik’, sementara itu hasil praktikalitas pengguna dengan persentase rata-rata 92% dengan kategori ‘Sangat Baik’. dengan demikian, produk pengembangan memberikan kemudahan bagi peserta didik disabilitas rungu pada pembelajaran kriya kayu secara teori. Implikasi penelitian yang peneliti peroleh dari pengembangan ini yaitu bahwasanya media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* memberikan manfaat dalam membantu proses pemahaman secara teori pembelajaran bagi peserta didik disabilitas rungu pada pembelajaran kriya kayu. Untuk penelitian selanjutnya, peneliti merekomendasikan untuk menambahkan soal-soal latihan interaktif lainnya. Sehingga pengembangan media pembelajaran interaktif ini memberikan pemahaman lebih baik bagi penggunanya.

Kata Kunci: Disabilitas Rungu, Media Pembelajaran Interaktif , Pembelajaran Kriya Kayu, *Articulate Storyline*

ABSTRACT

Nadia Wulan Sari, 2026. *Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline for Woodcraft Learning for Hearing-Impaired Students*. Thesis. Faculty of Education. Universitas Negeri Padang.

This research is motivated by a problem faced by hearing-impaired students in woodcraft learning at SLB Negeri 2 Padang. A hearing-impaired student with the initial D has difficulties in understanding theoretical concept materials. In woodcraft learning, not only practical skills and expertise are required, but theoretical concept learning must also be balanced. Through theory- and practice-based woodcraft learning, it is hoped that hearing-impaired students will gain good understanding and learning experiences. This research aims to develop interactive learning media based on Articulate Storyline for woodcraft learning that facilitates hearing-impaired students in understanding theoretical learning materials. The research method used is Research and Development (R&D) through the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development approach, which consists of five development stages: needs analysis, product design, product development, product implementation, and product evaluation. However, in this research, the researcher limited it to the product implementation stage (Implementation). The trial subjects in this research include hearing impairment experts, material experts, media experts, and one hearing-impaired student as a user. Data collection was carried out through interviews, documentation, and validation and user practicality instruments. The validation results from the experts obtained an average percentage of 90% with the 'Very Good' category, while the user practicality results had an average percentage of 92% with the 'Very Good' category. The implications of this research obtained from the development indicate that the interactive learning media based on Articulate Storyline provide benefits in supporting the theoretical learning comprehension of students with hearing impairments in woodcraft learning. For future research, the researcher recommends adding other interactive practice exercises. Thus, the development of this interactive learning media can provide better understanding for its users.

Keywords: *Hearing Impairment, Interactive Learning Media, Woodcraft Learning, Articulate Storyline.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pembelajaran Kriya Kayu bagi Disabilitas Rungu”. Shalawat beserta salam juga peneliti kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW telah memberikan tauladan kepada manusia dikehidupan dunia ini.

Skripsi ini terdiri dari lima BAB yaitu, BAB I Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Spesifikasi Produk yang Diharapkan, Manfaat Pengembangan, Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, dan Definisi Istilah. BAB II Kajian Teori yang terdiri dari Kajian teori, Penelitian yang Relevan, dan Kerangka Konseptual. BAB III Metode Pengembangan yang terdiri dari Model Pengembangan, Prosedur Pengembangan, Uji Coba Produk, Subjek Uji Coba, Jenis Data, Instrumen Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari Hasil Penelitian, Pembahasan Penelitian dan Keterbatasan Penelitian. Dan yang terakhir BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi penelitian yang terdiri dari Simpulan, dan Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

Padang, Januari 2026

Peneliti

Nadia Wulan Sari

NIM.2200311

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan.....	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
E. Manfaat Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
1. Asumsi Pengembangan	11
2. Keterbatasan Pengembangan.....	12
G. Definisi Istilah.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Hakikat Disabilitas Rungu	14
1. Definisi Disabilitas Rungu	14
2. Klasifikasi Disabilitas Rungu.....	15
3. Karakteristik Disabilitas Rungu	16
4. Faktor Penyebab Disabilitas Rungu	20
B. Hakikat Pembelajaran Keterampilan Vokasional	26
1. Definisi Pembelajaran Keterampilan Vokasional	26
2. Tujuan Pembelajaran Keterampilan Vokasional bagi Disabilitas Rungu	27
3. Teori Dasar Keterampilan Vokasional Kriya Kayu	28

4. Definisi Seni Kriya Kayu	29
5. Prinsip-Prinsip dalam Seni Kriya Kayu	30
6. Jenis-Jenis Kriya Kayu	32
7. Deskripsi Materi Berkarya Kriya Kayu bagi Disabilitas Rungu	34
D. Hakikat Media pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	39
1. Definisi Media pembelajaran Interaktif	39
2. Jenis-Jenis Media pembelajaran Interaktif	40
3. Definisi <i>Articulate Storyline</i>	41
4. Desain pada <i>Articulate Storyline</i>	42
5. Kelebihan <i>Articulate Storyline</i>	46
E. Integrasi Teori Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Articulate Storyline</i> 47	
F. Penelitian Relevan	48
G. Kerangka Konseptual	50
H. Pembatasan Penelitian	52
BAB III METODE PENELITIAN	53
A. Model Penelitian Pengembangan	53
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	55
1. <i>Analyze</i> (Analisis)	55
2. <i>Design</i> (Perancangan)	58
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	61
4. <i>Implementation</i> (Penerapan)	62
C. Definisi Operasional	63
D. Uji Coba Produk	64
1. Subjek Uji Coba	64
2. Jenis Data dan Sumber Data	65
3. Instrumen Pengumpulan Data	66
4. Teknik Analisis Data	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	71
A. Hasil Penelitian	71
B. Pembahasan Penelitian	101
C. Keterbatasan Penelitian	103
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI PENELITIAN	105
A. Simpulan	105

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut ...	106
1. Saran Pemanfaatan	106
2. Saran Diseminasi	107
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	107
DAFTAR PUSTAKA	108

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Prototype</i>	58
Tabel 3.2 Skor Validitas.....	69
Tabel 3.3 Kriteria Kevalidan Media pembelajaran Interaktif	70
Tabel 4.1 Hasil Angket Analisis Kebutuhan.....	72
Tabel 4.2 Hasil Tujuan Instruksional	77
Tabel 4.3 Analisis Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	78
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Disabilitas Rungu	84
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	88
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media.....	91
Tabel 4.7 Hasil Praktikalitas Pengguna	95
Tabel 4.8 Hasil Analisis Data Validasi Ahli	97
Tabel 4.9 Hasil Analisis Uji Coba Pengguna	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Utama <i>Articulate Storyline</i>	42
Gambar 2.2 Tampilan Menu Utama <i>Articulate Storyline</i>	43
Gambar 2.3 Tampilan Layar Sebelum Mengerjakan	43
Gambar 2.4 Lembar Kosong.....	44
Gambar 2.5 Ikon-Ikon Ciri Khas pada <i>Articulate Storyline</i>	44
Gambar 2.6 Fitur <i>Trigger</i>	45
Gambar 2.7 Pilihan Fitur Kuis <i>Articulate Storyline</i>	45
Gambar 2.8 Diagram Kerangka Konseptual	51
Gambar 3.1 Pola ADDIE	54
Gambar 4.2 Desain <i>Cover</i>	80
Gambar 4.2 <i>Login Page</i>	81
Gambar 4.3 Tampilan Menu	81
Gambar 4.4 Tampilan Petunjuk Penggunaan.....	82
Gambar 4.5 Tampilan Persiapan Belajar	82
Gambar 4.6 Tampilan Capaian Dan Tujuan Pembelajaran.....	82
Gambar 4.7 Tampilan Materi	82
Gambar 4.8 Persiapan Awal Pembelajaran K3	83
Gambar 4.9 Alat Dan Bahan Pembuatan <i>Puzzle</i>	83
Gambar 4.10 Tampilan Soal Kuis.....	83
Gambar 4.11 Tampilan Skor Kuis	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Wawancara Pendidik.....	114
Lampiran 2: Hasil Validasi Ahli Disabilitas Rungu	119
Lampiran 3: Hasil Validasi Ahli Materi.....	123
Lampiran 4: Hasil Validasi Ahli Media	126
Lampiran 5: Hasil Praktikalitas Pengguna	130
Lampiran 6: Hasil Instrumen Asesmen.....	133
Lampiran 7: Capaian Pembelajaran	140
Lampiran 8: Tujuan Pembelajaran	141
Lampiran 9: Surat Persetujuan Penelitian	144
Lampiran 10: Surat Keterangan Penelitian	145
Lampiran 11: Dokumentasi	146
Lampiran 12: Member Check	147
Lampiran 13: Surat Permohonan Validasi Produk.....	148
Lampiran 14: Surat Persetujuan Penelitian	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia memiliki kualitas yang tinggi dalam menciptakan peserta didik yang kompeten, kreatif dan unggul (Sibagariang *et al.*, 2021). Berkembangnya pendidikan di suatu negara menjadikan aset yang luar biasa dalam mencerdaskan anak bangsa yang tidak hanya mampu bersaing skala regional, melainkan internasional (Omayra, 2021). Hal ini memberikan dampak yang positif bagi kemajuan negara itu sendiri.

Pendidikan pada dasarnya terbagi menjadi dua jenis dan masing-masing memiliki jenjang atau tahapan, yaitu pendidikan yang bersifat formal dan informal. Hal ini sesuai dengan system pendidikan di negara Indonesia yang terdapat pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Pada jenjang pendidikan yang bersifat formal, terdiri dari empat jenjang yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Pendidikan Dasar (SD/MI Dan SMP/MTs, Pendidikan Menengah (SMA/MA dan SMK/MAK) dan Pendidikan Tinggi. Selain keempat jenis tingkatan tersebut, Sekolah Luar Biasa juga termasuk kedalam bagian pendidikan yang bersifat formal. Hal ini nyatakan oleh (Nasution *et al.*, 2022) bahwa Sekolah Luar Biasa dalah salah satu sekolah formal yang didalamnya terdapat anak berkebutuhan khusus yang harus dilayani, diarahkan dan dibentuk berdasarkan unsur-unsur yang menjadi tujuan pendidikan.

Sekolah luar biasa diperuntukkan bagi peserta didik yang memiliki kebutuhan dan layanan secara khusus didalam proses pembelajaran. Sekolah luar biasa adalah sekolah yang didalamnya terdapat peserta didik berkebutuhan khusus yang sifatnya bermacam-macam (heterogen). Berdasarkan peraturan undang-undang No. 17 Tahun 2010 tentang penyelenggaraan dan pengelolaan pendidikan, jenis-jenis peserta didik berkebutuhan khusus yaitu disabilitas netra, disabilitas rungu, disabilitas fisik, autism, dan berbakat. Dari beraneka ragam peserta didik berkebutuhan khusus tersebut, salah satunya adalah peserta didik disabilitas rungu.

Berdasarkan literatur Pendidikan Internasional *Individuals with Disabilities Education Act* (IDEA) Peserta didik disabilitas rungu adalah peserta didik yang mengalami kondisi permasalahan dan hambatan pada indra pendengarannya, sehingga kesulitan dalam mendengar suara yang dihasilkan oleh lingkungan sekitar yang memberikan pengaruh terhadap pemrosesan informasi linguistic (Ulfah & Ubaidah, 2023). Akibat dari masalah pada pendengarannya, peserta didik disabilitas rungu kesulitan dalam memperoleh, memberikan suatu informasi kepada orang lain. Sehingga hal ini dapat berpengaruh pada hasil belajar yang menurun secara akademik bagi peserta didik disabilitas rungu.

Berdasarkan hambatan yang dialami oleh peserta didik disabilitas rungu, pendidikan harus tetap diberikan karena menyangkut hak dan kewajiban sebagai manusia dalam memperoleh Pendidikan. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2003 mengenai Sistem

Pendidikan Nasional, pasal 5 ayat (1) menegaskan bahwa “ Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”.

Dalam penyelenggaraan pendidikan, Sekolah Luar Biasa memiliki kewajiban dalam membekali peserta didiknya dalam hal kecakapan hidup (*life skill*) dengan cara mengembangkan potensi peserta didik di kelas keterampilan vokasional. Keterampilan vokasional adalah salah satu jalur pendidikan non formal yang termasuk kedalam kategori pendidikan kecakapan hidup yang termuat didalam UU No.10 Tahun 2003 dan berpedoman pada Standar Nasional Pendidikan (SNP). Adanya pendidikan keterampilan vokasional ini memberikan kesempatan kepada peserta didik disabilitas rungu dalam mengembangkan minat dan bakatnya (Supriyanto, 2020). Salah satunya adalah keterampilan vokasional kriya kayu yang dapat memberikan kesempatan peserta didik disabilitas rungu dalam menciptakan, mengembangkan suatu produk yang dapat bernilai tinggi dan fungsi (Gusliya, 2019). Kriya kayu adalah salah satu seni kriya yang proses pengerjaannya memerlukan keahlian tangan sehingga produk yang dihasilkan memiliki karakter dan nilai tersendiri (Hakam & Prabowo, 2018).

Pembelajaran keterampilan kriya kayu pada dasarnya adalah suatu pembelajaran yang bersifat praktik, dimana proses pembelajarannya adalah penguasaan terhadap suatu keterampilan dalam mengolah kayu menjadi suatu kerajinan, produk ataupun karya (Aini *et al.*, 2016). Keterampilan kriya kayu berfokus pada aspek praktik, hal ini dikarenakan dalam proses

pengolahannya memerlukan latihan atau praktik secara langsung. Namun demikian, pembelajaran keterampilan kriya kayu juga harus didukung dan dilengkapi dengan pembelajaran yang bersifat teori yang menghubungkan mengenai pengetahuan dan pemahaman bagi peserta didik disabilitas rungu dalam proses belajar (Pangari, 2020). Sehingga dengan adanya dukungan pembelajaran yang bersifat teori menjadikan faktor pendukung bagi keberhasilan secara praktik (Purwowidodo & Zaini, 2023).

Pengajaran yang diberikan secara teoritis pada pembelajaran keterampilan kriya kayu memberikan peran penting yang memberikan pandangan secara konseptual seperti teknik, prosedur kerja dan keselamatan dan kesehatan kerja kriya kayu (Barriyah *et al.*, 2025). Integrasi teori dan praktik ini memberikan arah dan pandangan bahwasannya peserta didik disabilitas rungu bukan hanya mampu dalam keterampilan secara mekanis, melainkan memiliki pemahaman pada setiap proses kerja keterampilan kriya kayu. Proses pembelajaran pada keterampilan vokasional kriya kayu pada peserta didik disabilitas rungu memiliki kesulitan dalam proses pemahaman pada materi ajar yang disampaikan oleh pendidik akibat dari permasalahan pada indra pendengarannya (RIZKA, 2023).

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SLB Negeri 2 Padang pada tanggal 5 Agustus 2025, peneliti melakukan kegiatan observasi di sekolah dan wawancara bersama pendidik kelas keterampilan vokasional kriya kayu. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan didapatkan informasi bahwa SLB Negeri 2 Padang terdapat beberapa jenis

kelas keterampilan vokasional, diantaranya tata busana, tata boga. Otomotif, IT, dan kriya kayu. Selanjutnya pada kegiatan observasi ini, peneliti melakukan pengamatan di kelas keterampilan kriya kayu, dimana peserta didik yang mengikuti kelas keterampilan kriya kayu beragam, seperti peserta didik disabilitas intelektual dan disabilitas rungu. Kelas keterampilan kriya kayu tersebut dilengkapi dengan berbagai jenis mesin dan alat yang digunakan dalam proses pembuatan produk kriya kayu.

Kegiatan wawancara yang peneliti laksanakan dengan pendidik kelas keterampilan kriya kayu adalah bagaimana proses pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik, apakah ada penggunaan media pembelajaran yang diberikan, bagaimana respon dan hasil yang didapatkan setelah pemberian media ajar, apakah sudah ada pemberian media ajar berbasis teknologi yang interaktif. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti bersama pendidik kelas keterampilan vokasional kriya kayu menerangkan bahwa D membutuhkan sedikit bantuan dalam proses pembelajaran pada materi teknik berkarya kriya kayu, pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, terkhusus bagi peserta didik disabilitas rungu yang membutuhkan media pembelajaran yang menekankan pada aspek visual.

Salah satu media yang dapat menunjang pembelajaran pada keterampilan kriya kayu di SLB Negeri 2 Padang adalah melalui *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang menyajikan desain media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi interaktif (Suhailah *et al.*, 2021). *Articulate Storyline* memiliki desain yang membantu peserta didik disabilitas rungu dalam proses pembelajaran keterampilan kriya kayu di sekolah. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang berbasis *Articulate Storyline* menjadikan pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam menunjang pembelajaran keterampilan kriya kayu. Hal ini dikarenakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* didukung berbagai multisensory yang sesuai dengan kebutuhan belajar bagi peserta didik disabilitas rungu.

Pernyataan ini sesuai dengan penelitian sebelumnya dilakukan oleh Chatarina Eka, Sunaryo dan Kristianto yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* dengan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Materi Substansi Genetika Siswa Kelas XII”. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dihasilkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini mendukung bagi pembelajaran dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (C. E. B. Putri & Kristianto, 2022).

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini didasari teori multisensori oleh Richard Mager (*Cognitive Theory of Media pembelajaran Learning*). Berdasarkan pernyataan diatas dan data dilapangan, penggunaan media pembelajaran pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat mendukung pembelajaran keterampilan vokasional kriya kayu bagi peserta didik disabilitas rungu terkhusus pada materi teknik berkarya kriya kayu. Sehingga, peneliti akan melakukan rancangan pengembangan media pembelajaran pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Keterampilan Kriya Bagi Disabilitas Rungu”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana analisis kebutuhan belajar peserta didik disabilitas rungu terhadap pembelajaran kriya kayu bagi disabilitas rungu di SLB Negeri 2 Padang?
2. Bagaimana proses merancang media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran keterampilan kriya kayu bagi disabilitas rungu di SLB Negeri 2 Padang?
3. Bagaimana hasil validitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran keterampilan kriya kayu bagi disabilitas rungu di SLB Negeri 2 Padang?

4. Bagaimana hasil praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran kriya kayu bagi disabilitas rungu di SLB Negeri 2 Padang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini yaitu antara lain:

1. Untuk mendeskripsikan kebutuhan belajar peserta didik disabilitas rungu terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran keterampilan kriya kayu bagi disabilitas rungu di SLB Negeri 2 Padang
2. Untuk menganalisis proses perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran keterampilan kriya kayu bagi disabilitas rungu di SLB Negeri 2 Padang
3. Untuk menganalisis hasil validitas dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran keterampilan kriya kayu bagi disabilitas rungu di SLB Negeri 2 Padang
4. Untuk menganalisis praktikalitas dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran keterampilan kriya kayu bagi disabilitas rungu di SLB Negeri 2 Padang

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapaun spesifikasi produk pengembangan yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini menjadi media pembelajaran bagi peserta didik disabilitas rungu pada pembelajaran kriya kayu
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini terdapat tombol yang dapat dijalankan sesuai dengan kebutuhan, seperti:
 - a. Tombol ke menu home
 - b. Tombol ke halaman selanjutnya
 - c. Tombol ke halaman sebelumnya
3. Terdapat beberapa menu yang disajikan, yaitu:
 - a. Petunjuk penggunaan media
 - b. Persiapan belajar
 - c. Capaian dan tujuan pembelajaran
 - d. Materi ajar kriya kayu, persiapan (Kesehatan dan Keselamatan Kerja/K3, alat dan bahan dan proses pembuatan kriya kayu (*puzzle*)).

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan berdasarkan hasil dari produk memiliki manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan produk ini yang dihasilkan memiliki manfaat dalam memperoleh ilmu dan wawasan mengenai proses pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran kriya kayu bagi disabilitas rungu di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik Disabilitas Rungu

Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini memberikan dukungan belajar bagi peserta didik disabilitas rungu dalam pembelajaran keterampilan vokasional kriya kayu terkhusus dalam pemahaman konsep dan materi ajar. Pemberian media pembelajaran yang interaktif menjadikan peserta didik lebih aktif dan mudah memahami mengenai materi yang dipelajari berdasarkan beberapa media yang ditampilkan.

b. Bagi Penulis

Manfaat pengembangan yang diperoleh dari hasil pengembangan adalah penulis memperoleh wawasan dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif, memperoleh pengalaman dalam merancang media pembelajaran interaktif yang

berguna dalam mendukung pembelajaran keterampilan kriya kayu bagi disabilitas rungu di SLB Negeri 2 Padang.

c. Bagi Penulis Selanjutnya

Manfaat yang dapat diperoleh bagi penulis adalah sebagai acuan referensi dalam penulisan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat disesuaikan dengan kondisi di lapangan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan pada media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini adalah sebagai berikut:

- a. Subjek pengguna dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* adalah peserta didik disabilitas rungu kelas XI di SLB Negeri 2 Padang yang memiliki kebutuhan pada media ajar keterampilan kriya kayu.
- b. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* akan digunakan selama proses pembelajaran keterampilan kriya kayu yang dikhususkan pada materi berkarya kriya kayu.
- c. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* diasumsikan dapat diakses oleh peserta didik dengan dampingan guru mata pelajaran, guru kelas dan orang tua.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*, antara lain:

- a. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* hanya berfokus pada peserta didik disabilitas rungu. Dikarenakan media pembelajaran interaktif ini mencakup gambar, video, dan teks singkat yang mendukung proses belajar disabilitas rungu dan tidak diperuntukkan bagi peserta didik dengan kebutuhan khusus lainnya.
- b. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini hanya menjelaskan mengenai materi teknik berkarya kriya kayu pada pembuatan puzzle saja, tidak mencakup pada materi ajar lainnya yang terdapat didalam keterampilan kriya kayu.
- c. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini hanya dapat diakses melalui *web*.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran interaktif adalah suatu alat ataupun suatu bentuk stimulasi yang digunakan dalam memberikan, menyampaikan suatu informasi atau pembelajaran yang menggunakan realita, gambar, tulisan atau sesuatu yang berbentuk interaksi.
2. *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang biasanya digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif

3. Keterampilan Kriya Kayu adalah suatu keterampilan yang proses pengerjaannya menggunakan bahan baku kayu untuk dijadikan suatu produk atau barang.
4. Peserta didik disabilitas rungu adalah peserta didik yang mengalami hambatan dan keterbatasan pada pendengarannya.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI PENELITIAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti laksanakan, terdapat beberapa simpulan, yaitu:

1. Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* merupakan salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk mempermudah peserta didik disabilitas rungu dalam memahami konsep materi pada pembelajaran kriya kayu. sehingga pemerolehan hasil belajar yang baik dalam berkarya kriya kayu.
2. Hasil perancangan pada media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terdapat komponen yang dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik disabilitas rungu dalam pembelajaran kriya kayu, seperti media pembelajaran interaktif ini mengintegrasikan beberapa visual seperti gambar, video dan teks singkat yang interaktif dan menarik. Selain memberikan kemudahan dalam belajar, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik disabilitas rungu dalam pembelajaran kriya kayu.
3. Berbagai komponen seperti materi, desain dan fungsional pada media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sudah dilakukannya tahap uji validitas yang dilakukan oleh ahli disabilitas

rungu, ahli materi dan ahli media. Tujuannya adalah agar produk yang telah dikembangkan ini layak diberikan kepada pengguna yaitu peserta didik disabilitas rungu pada pembelajaran kriya kayu.

4. Pada tahap uji praktikalitas pengguna, dapat dilihat bahwasannya media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini memberikan kemudahan belajar secara konsep dan teori pembelajaran kriya kayu bagi peserta didik disabilitas rungu. Dengan adanya pengembangan produk seperti ini, peserta didik disabilitas rungu menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran secara teori, sehingga seluruh rangkaian pembelajaran kriya kayu dapat maksimal secara teori dan praktik.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini diperuntukkan bagi peserta didik disabilitas rungu kelas XI pada pembelajaran kriya kayu. Selain itu juga, pemanfaatan produk ini dapat digunakan juga bagi peserta didik lainnya. hal ini dikarenakan produk pengembangan ini diintegrasikan dengan berbagai komponen, seperti suara, visual yang jelas, dan teks yang jelas sehingga mudah digunakan bagi penggunanya.

2. Saran Diseminasi

Penyebarluasan produk pengembangan ini harus dilakukan dengan tujuan agar mampu memberikan kemudahan bagi peserta didik pada pembelajaran kriya kayu. Proses diseminasi ini dapat dilakukan dengan kegiatan *workshop*, webinar dan kegiatan pendidikan lainnya yang melibatkan berbagai pihak seperti pendidik kelas keterampilan vokasional kriya kayu, peserta didik berkebutuhan khusus, dan mahasiswa di Departemen Pendidikan Luar Biasa

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk menyempurnakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* di masa mendatang, pengembangan lainnya seperti penambahan berbagai video didalam materi pembelajaran kriya kayu, penambahan soal-Ssoal atau latihan pada fitur kuis. Sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* memberikan pemahaman lebih luas terhadap pembelajaran kriya kayu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, H. R. (2021). *Pengantar metodologi penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Admawati, H., & Utami, F. P. (2024). Pelatihan Pembuatan Batik Ecoprint dan Pengawetan Makanan Secara Alami untuk Meningkatkan Keterampilan Vokasional Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(3), 3822–3831.
- Aini, R., Suprihanto, J., & Nugroho, M. A. S. (2016). Peningkatan Keterampilan Kriya Kayu Melalui Metode Field Trip Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Pacitan Satu Atap Kabupaten Pacitan Tahun 2016. STIE Widya Wiwaha.
- Al Aluf, W. (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.
- Al Ilahiyah, I. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Bangun Datar. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 581–592.
- Amalia, D., Nasyirin, B. K., & Hana, S. (2024). Inovasi Media Presentasi Interaktif melalui Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Prezi. *Jurnal Sarwahita*, 21(01), 74–85.
- Azzahra, A., Mawarsari, V. D., & Suprayitno, I. J. (2025). Inovasi Pendidikan Inklusif: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Genta Mulia*, 16(1), 75–87.
- Barriyah, I. Q., Suharson, A., Judijanto, L., Purnomo, M. A. J., Fikriyyati, I., Wahyono, W., Fathurrahman, M., Arissuta, S. D. P., Ismadi, I., & Setiawan, D. (2025). *Estetika Kriya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Beli, J. Y., Hariadi, F., & Sitaniapessy, D. A. (2023). Permainan Edukasi Mengenal Angka dan Berhitung untuk Anak Usia Dini Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Berbasis Android. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 2(1), 46–55.
- Berliana, C. (2023). *Perancangan Pusat Rehabilitasi Dan Terapi Anak Berkebutuhan Khusus Di Banda Aceh (Pendekatan Arsitektur Perilaku)*. UIN Ar-Raniry Fakultas Sains dan Teknologi.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1984). Educational research: An introduction. *British Journal of Educational Studies*, 32(3).
- Branch, R. M. (2010). Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE

- approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
- Fachri¹, H., & Bahrudin, A. (2021). Carano Minangkabau dalam ekspresi kriya kayu.
- Fairus, A., & Harsiwi, N. E. (2024). Analisis Karakteristik Dalam Aktivitas Belajar Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) Di SLB PGRI KAMAL BANGKALAN. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(3), 1476–1484.
- FIRDANINGSIH, K. (2023). Analisis Karya Seni Kriya Siswa Kelas VIII MTs DDI Pattojo Kabupaten Soppeng. *Fakultas Seni dan Desain*.
- Gusliya, D. (2019). Bimbingan Keterampilan Anak Tuna Rungu Dalam Mengembangkan Kemandirian Di Sekolah Luar Biasa Dharma Bhakti Pertiwi Kemiling Kota Bandar Lampung. UIN Raden Intan Lampung.
- Hakam, A. M., & Prabowo, S. (2018). Viral Media Sosial Sebagai Tema Penciptaan Karya Seni Kriya Kayu. *Jurnal Seni Rupa*, 6(02), 1–13.
- Hamka, J. P. D. (N.D.). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Teori Van Hiele Untuk Materi Lingkaran Kelas VIII SMP.
- Hutabri, E. (2022). Validitas media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 4, 296–300.
- Hutama, K., Ariani, A., Nugrahadi, G., & Rosadi, H. (2022). Peningkatan Keterampilan Membuat Peralatan Rumah Tangga Berbahan Baku Kayu Bekas. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2021–2030.
- Irawan, E., Kusumah, Y. S., & Saputri, V. (2023). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan scratch: Solusi pembelajaran di era society 5.0. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 36–50.
- Irwan, M., Rosdiana, R., & Nainggolan, E. (2022). Kapita Selekta Pendidikan Masyarakat. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Irwanto, R. (2025). Peningkatan Keterampilan Vokasional Fotografi Melalui Metode Drill Pada Anak Tunarungu Di SLB JENETALLASA GOWA.
- Irzal, M. K. (2016). *Dasar-dasar kesehatan dan keselamatan kerja*: Edisi 1. Kencana.
- Judijanto, L., Muhammadijah, M. ud, Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., & Laksono, R. D. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kependudukan, B., & Nasional, K. B. (2023). BAB 4 Kerangka Berpikir Dan

Kerangka Konsep. *Metodologi Penelitian Kesehatan*, 73.

- Khalil, M., Amin, M., & Lukiati, B. (2020). Validitas dan Kepraktisan Modul Bioinformatika Berbasis Problem-Based Learning untuk Mahasiswa S2 Biologi. State University of Malang.
- Kriya, P., Hiasan, K., Karakter, D., Topeng, T., Dengan, M., Ukir, T., Nst, R. J., & Wiratma, S. (2025). 176-1901) Panji Asmorobangun (Side 1), (2) Panji Asmorobangun (Side 2), (3) Dewi Sekartaji (Side 1), (4) Dewi Sekartaji (Side 2), (5) Raden Gunung Sari (side 1), (6) Raden Gunung Sari (side 2), (7) Dewi Ragil Kuning (Side 1), (8) Dewi Ragil Kuning (Side 2). *Bapang Joyo Pangangun Angun (Side, 1(9), 3032–2049*.
- Kusuma, I. G. B. A., Suparta, I. M., & Wiyasa, I. N. N. (2021). P Penerapan Motif Kuta Mesir Dalam Penciptaan Produk Kriya Kayu Studio Tatto. *HASTAGINA: Jurnal Kriya Dan Industri Kreatif*, 1(02), 109–115.
- Lintangsari, A. P., Kusumawardani, I. N., Emaliana, I., Koeswoyo, R. A., Sujannah, W. D., & Ekatina, M. (2023). *Inclusive instructions: Teori dan praktik di pendidikan tinggi*. Universitas Brawijaya Press.
- Mahfudzoh, S. (2021). Strategi pemasaran dalam meningkatkan pendapatan pada industri kriya souvenir khas Lampung”(Studi Kasus pada Istana Seni Magelangan Kota Metro). IAIN Metro.
- Marampa, N. W., Hadis, A., & Faizal, F. (2024). Improving Snack Bouquet Making Skills Through the Application of Direct Learning Models for Mentally Disabled Students. *Pinisi Journal of Art, Humanity, and Social Studies*, 4(6), 38–50.
- Masdar, A. K. C., Nadira, L., Murnika, Y., & Wismanto, W. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85.
- Mathis, R. L., & Jackson, J. H. (2008). *Human resource management*. Thomson/South-western.
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, reliabilitas, dan kelayakan instrumen penilaian rasa percaya diri siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139.
- Mayer, R. E. (2005). Cognitive theory of multimedia learning. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, 41(1), 31–48.
- Nabila, M. F., & Rahmanto, M. A. (2024). Strategi Pembelajaran Anak Tunarungu dalam Menghafal Al-Qur'an di Pesantren Tahfidz Difabel Baznas (BAZIS) Jakarta Selatan. *ISLAMIKA*, 6(2), 597–610.
- Nalia, H. (2021). *Penggunaan Alat Pelindung Diri Pada Pekerja Bagian Produksi Di Pabrik Pengolahan Karet Remah (PPKR) PTPN VII Way Berulu Kecamatan Gedong Tataan Pesawaran Tahun 2021*. Poltekkes Tanjungkarang.

- Nari, N., Akmay, Y., & Sasmita, D. (2019). Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 7(1), 44–52.
- Nasution, F., Anggraini, L. Y., & Putri, K. (2022). Pengertian pendidikan, sistem pendidikan sekolah luar biasa, dan jenis-jenis sekolah luar biasa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 422–427.
- Nurohmatin, L., & Ambarwati, D. R. S. (2023). Interior deaf space pada ruang kelas tunarungu di SLBN Dr. Radjiman Wedyodiningrat Ngawi. *Sungging*, 2(2), 133–151.
- Omayra, Y. (2021). Dimensions and Strategies to Improve The Quality Of Education And Its Impact On The Development Of Community Human Resources: Dimensi dan Strategi Peningkatan Kualitas Pendidikan dan Dampaknya Bagi Pengembangan SDM Masyarakat. *Jurnal Bina Ummat: Membina Dan Membentengi Ummat*, 4(2), 77–94.
- Pangari, T. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Seni Kriya Kayu Motif Kearifan Lokal (*Ukiran Toraja*) Untuk Siswa KELAS XI DI SMK NEGERI 3 GOWA. Universitas Negeri Makassar.
- Prabowo, A., Sudiajeng, L., & Mudhina, M. M. (2020). Analisis Penerapan Sistem Manajemen Kesehatan Keselamatan Kerja (Smk3) Pada Proyek Reklamasi Apron Barat Bandar Udara I Gusti Ngurah Rai–Bali. *Proceedings*, 1(1), 79–84.
- Prosser, C. A. (1913). Vocational Education: Legislation of 1912–1913. *American Political Science Review*, 7(2), 241–247.
- Purwowododo, A., & Zaini, M. (2023). Teori dan praktik model pembelajaran berdiferensiasi implementasi kurikulum merdeka belajar. *Yogyakarta: Penebar Media Pustaka*, 65.
- Putri, C. E. B., & Kristianto, S. (2022). Efektivitas media pembelajaran interaktif articulate storyline dengan media powerpoint terhadap hasil belajar materi substansi genetika siswa kelas XII. *Journal of Natural Sciences and Learning*, 1(2), 30–39.
- Putri, C. J., & Syahputri, L. (2022). Bimbingan membaca terhadap abk tuna rungu. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 1(1), 19–26.
- Rahayu, E. P., Ratnasari, A. V., Wardani, R. W. K., Pratiwi, A. I., Ernawati, L., Lestari, S., Moneteringtyas, P. C., Cahyani, M. T., Ningsih, K. P., & WL, B. F. (2022). *Kesehatan dan Keselamatan Kerja*. Pradina Pustaka.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- RIZKA, L. I. (2023). Pengembangan Kreativitas Siswa Disabilitas Tunarungu Di Sekolah Luar Biasa Negeri Banjarnegara. UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri.
- Rogers, C. (2012). *Client centered therapy (new ed)*. Hachette UK.

- Romadona, T. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Dalam Materi Stoikiometri. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Salsabil, C. Z., & Budi, S. (2024). Meningkatkan Kemampuan Ekstrakurikuler Pencak Silat Melalui Multimedia Interaktif Pada Anak Disabilitas Rungu (Penelitian Tindakan Kelas VIII di SLB N 2 Pariaman). *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1560–1567.
- Saragih, M., Hartati, R., Sidabutar, R., & Sembiring, R. W. (2021). Penerapan penggunaan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar di Sekolah Yabes School Medan. *Jurnal Widya*, 2(1), 75–82.
- Sari, R. K. (2019). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Bahasa Inggris pada Mahasiswa Kelas Karyawan. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v4i1.3612>
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Sebayang, G. A. B., Ginting, S. J. B., & Simamora, M. T. (2024). Gambaran Interaksi Sosial Tunarungu Di Sekolah Inklusif Rumah Ceria Medan. *SKYLANDSEA PROFESIONAL Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Teknologi*, 4(2), 147–154.
- Sehana, F., Ambarita, B., & Siagian, S. (2015). Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Membelajarkan Keterampilan Vokasional kepada Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Dan Kepengawasan*, 2 (2), 41–52.
- SENSORIK, K. B. P. D. (n.d.). *Bimbingan Vokasional Untuk Menumbuhkan*.
- Setiawan, D. (2022). *Seni Kriya Nusantara*. Cahya Ghani Recovery.
- Sibagariang, D., Sihotang, H., & Murniarti, E. (2021). Peran guru penggerak dalam pendidikan merdeka belajar di Indonesia. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 14(2), 88–99.
- Silitonga, T., Purba, Y., Munthe, H., & Herlina, E. S. (2023). Karakteristik anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11155–11179.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Sugiyono, P. (2016). Dr.(2016). metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. *Alfabeta, Cv*, 239–254.
- Sugiyono, P. D. (2017). Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D. *Penerbit CV. Alfabeta: Bandung*, 225(87), 48–61.
- Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujiah, E. (2021). Articulate storyline: Sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi sel. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19–25.

- Suharson, A. (2021). Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMK/MAK Kelas XI Semester 1. Bidang Keahlian Seni dan Industri Kreatif. Program Keahlian Desain dan Produk Kreatif Kriya. Kompetensi Keahlian Kriya Kreatif Keramik. Penerbit Andi.
- Suhermanto, S., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Menggunakan Model ADDIE Mata Pelajaran IPA bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 8(1), 227–246.
- Sukmawati, D. F. (2022). Manajemen Kemitraan Program Keterampilan Untuk Meningkatkan Life Skill Peserta Didik di MAN 1 Kota Kediri. IAIN Kediri.
- Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami sumber data penelitian: Primer, sekunder, dan tersier. *Edu Research*, 5(3), 110–116.
- Supriyanto, S. (2020). Pengelolaan Layanan Keterampilan Vokasional Siswa Tunarungu. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 8(3), 167–177.
- Tyas Wulan Dhari, M. (2025). Studi Kasus Perkembangan Kognitif Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Ulfah, S. M., & Ubaidah, S. (2023). Penerapan bahasa isyarat dalam pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus tuna rungu. *Journal of Dissability Studies and Research (JDSR)*, 2(1), 29–43.
- Winarti, A., Karenina, T., & Syahmani, S. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Kimia Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *JCAE (Journal of Chemistry And Education)*, 7(3), 124–136.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (*R n D*). Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Zakiyah, Z. (2024). Development Of Finger Table Math Pengembangan Media Finger Table Math Untuk Melatih Konsep Hitung Pengurangan Siswa Disability Rungu: Pengembangan Media Finger Table Math Untuk Melatih Konsep Hitung Pengurangan Siswa Disability Rungu. *GRAB KIDS: Journal of Special Education Need*, 4(1).