

**ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE BAGI DISABILITAS RUNGU PADA
PEMBELAJARAN KRIYA KAYU**

Nadia Wulan Sari¹, Setia Budi^{2*}, Damri³, Johandri Taufan⁴, Gaby Arnez⁵, Syari
Yuliana⁶

^{1,2,3,4,5,6} Departemen Pendidikan Luar Biasa
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

[1nadiawulansari177@gmail.com](mailto:nadiawulansari177@gmail.com), [2*setiabudi@fip.unp.ac.id](mailto:setiabudi@fip.unp.ac.id)

Corresponding author*

ABSTRACT

The background of this study stems from the absence of instructional media used by woodcraft educators, the underutilization of available facilities, and the lack of experience in developing learning media tailored to the needs of students with hearing disabilities. This research aims to analyze the need for interactive learning media based on Articulate Storyline for students with hearing impairments in woodcraft learning at SLB Negeri 2 Padang. Using a descriptive qualitative method with a Research and Development (R&D) approach focusing on the needs analysis stage the findings reveal that woodcraft learning has been limited to practical activities without theoretical instruction. Both teachers and students expressed the need for media that supports better understanding of woodcraft concepts, such as interactive Articulate Storyline based learning media aligned with multimedia learning theory. The study highlights the importance of developing such media to enhance learning for students with hearing disabilities.

Keywords: *interactive learning media, Articulate Storyline, hearing disabilities*

ABSTRAK

Adapun yang menjadi latar belakang masalah pada penelitian ini berdasarkan pada tidak adanya media pembelajaran yang digunakan pendidik kriya kayu dalam pembelajarannya dan tidak memanfaatkan sarana yang tersedia dan pengalaman dalam membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar murid disabilitas rungu. Penelitian ini bertujuan dalam menganalisis kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline bagi disabilitas rungu pada pembelajaran kriya kayu di SLB Negeri 2 Padang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif melalui pendekatan Research and Development (R&D) yang berfokus pada tahap pertama, yaitu analyse (analisis kebutuhan). Hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran kriya kayu yang diberikan dengan melakukan praktik saja tanpa adanya pemberian materi ajar, atau secara teori tidak diberikan. Pendidik dan murid berharap adanya media pembelajaran yang memberikan kemudahan dalam memahami pembelajaran kriya kayu, seperti media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline yang berintergrasi pada teori multimedia learning. Dengan demikian, pada penelitian ini memberikan penegasan terhadap pada pentingnya pengembangan media

pembelajaran berbasis Articulate Storyline bagi disabilitas rungu pada pembelajaran kriya kayu.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, *Articulate Storyline*, disabilitas rungu

A. Pendahuluan

Keberhasilan disuatu instansi pendidikan dipengaruhi dari berbagai macam faktor penghambat dan faktor pendukung (Syafi'i *et al.*, 2018). Upaya yang dapat dilakukan dalam mencapai keberhasilan pendidikan adalah dengan memperhatikan kondisi lingkungan belajar yang sesuai bagi murid (U. P. Sari *et al.*, 2024). Masalah yang terjadi di lapangan seperti tujuan pembelajaran yang disusun sedemikian rupa tidak sesuai dengan proses pembelajaran dikelas (Fakhrurrazi, 2018). Selain itu, pada penelitian (Nisa & Budi, 2024) menerangkan bahwa tujuan dari suatu pendidikan dilihat dari kebutuhan murid terhadap sesuatu yang akan dicapai, dikembangkan dan diapresiasi bentuk kerjanya. Sehingga hal ini mempengaruhi keberhasilan murid berkebutuhan khusus dalam belajar, terdapat beberapa komponen yang harus diperhatikan pendidik dalam pembelajaran, seperti kurikulum yang digunakan, rencana pembelajaran, strategi dan metode yang digunakan serta media yang

sesuai dengan murid berkebutuhan khusus (Angreni & Sari, 2022).

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan didalam pembelajaran yang berfungsi memberikan dan membantu proses penyampaian materi ajar atau informasi dari pendidik kepada murid (Yusman *et al.*, 2025). Pada suatu pendidikan, media pembelajaran sebagai dasar yang memiliki fungsi sebagai pelengkap dari proses kegiatan pembelajaran bagi murid di sekolah (Harsiwi & Arini, 2020).

Kesesuaian penggunaan pada media pembelajaran dilihat dari kebutuhan dan gaya belajar murid (Wulandari & Wardhani, 2024). Penggunaan media pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan suatu informasi dan memudahkan murid dalam memahami pembelajaran yang diberikan (Moto, 2019). Pada murid berkebutuhan khusus, penggunaan media pembelajaran ini harus disesuaikan dengan jenis hambatan yang dimiliki (Mais, 2016). Murid disabilitas rungu memerlukan bimbingan dan layanan yang sesuai

dengan kebutuhan murid dalam mengoptimalkan indra lain yang masih bisa difungsikan (Biran Asnah *et al.*, 2024).

Penggunaan media pembelajaran dapat mendukung dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan apabila disajikan dengan menarik dan interaktif (Raudah *et al.*, 2024). Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih bermakna dengan memanfaatkan berbagai sarana prasarana dan fasilitas yang ada (S. Azzahra, 2024).

Pada murid disabilitas rungu, kebutuhan belajar yang dapat menunjang pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang harus menekankan pada aspek visual (Sander & Dilva, 2025). Penggunaan media pembelajaran visual pada murid disabilitas rungu memudahkan murid dapat memahami apa yang dipelajari (DI SMALB, n.d.). Dengan memberikan banyak desain visual sebagai arti dari sebuah kalimat misalnya, menjadikan murid disabilitas rungu paham apa yang sedang dipelajari. Media pebelajaran yang menekankan pada aspek visual seperti gambar, video, dan suara yang

dapat diintegrasikan menjadi satu wadah sehingga menjadikan media pembelajaran itu lebih menarik dan bermakna (F. Azzahra *et al.*, 2025)

Pengertian dari media pembelajaran interaktif adalah media yang digunakan dalam memberikan kesan menarik dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pada penggunaan media pembelajaran pada umumnya (Trimansyah, 2021). Seperti penelitian (Permana *et al.*, 2024) menerangkan bahwasannya penggunaan media pembelajaran interaktif ini memudahkan bagi murid dalam memahami isi dan materi pembelajaran. Pengimplementasian pada media pembelajaran yang interaktif bukan hanya digunakan pada bidang akademik saja, melainkan dapat digunakan pada bidang keterampilan, salah satunya pada keterampilan kriya kayu. Keterampilan kriya kayu adalah suatu keterampilan keterampilan tangan yang menggunakan bahan dasar kayu dalam menciptakan suatu karya seni yang bernilai praktis dan estetika (Fachri¹ & Bahrudin, 2021).

Penggunaan media pembelajaran interaktif pada

pembelajaran keterampilan kriya kayu memberikan manfaat penting dalam menyiapkan materi edukasi yang dapat digunakan pada pembelajaran praktik. Dengan menyajikan suatu aktivitas praktik seperti adanya animasi, peristiwa, objek, peralatan dapat diatur dengan menggunakan suatu teknologi itulah yang disebut dengan media pembelajaran interaktif (Hasanah, 2022). Pembelajaran keterampilan kriya kayu adalah suatu pembelajaran yang pada dasarnya bersifat praktik. Dalam penguasaan pemahaman mengenai konsep dan isi materi, tentunya murid disabilitas rungu harus diberikan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan belajarnya (Rozie, 2018). Kemampuan dalam hal praktik saja tidak cukup untuk memperoleh pemahaman yang baik dalam konteks teori. Maka, pemberian media pembelajaran yang bersifat visual menjadi upaya pendidik dalam meningkatkan pemahaman murid disabilitas rungu pada pembelajaran kriya kayu (Rahayu et al., 2022).

Media pembelajaran interaktif yang berbentuk visual adalah media pembelajaran yang disajikan dengan gambar, video dan animasi yang

bergerak didalam media tersebut yang bertujuan dalam menyampaikan suatu berita, informasi atau pesan yang disajikan secara public (Salsabil & Budi, 2024). Oleh karena itu, dalam mengintegrasikannya kedalam satu media adalah dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) yaitu *Articulate Storyline*. Pemilihan *Articulate Storyline* menjadikan salah satu cara dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif pada kriya kayu bagi murid disabilitas rungu.

Pada kegiatan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SLB Negeri 2 Padang, sebagian besar murid di SLB Negeri 2 Padang sudah banyak menggunakan *smartphone* yang diakses dilingkungan satuan pendidikan. Pada satuan pendidikan tersebut, telah dilengkapi sarana dan prasarana berupa jaringan Wi-Fi, dan ruang komputer. Akan tetapi, di satuan pendidikan tersebut, bahwasannya media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan masih belum terintegrasi teknologi. Terkhusus pada pembelajaran kriya kayu, meskipun pembelajaran kriya kayu adalah pembelajaran yang bersifat praktik,

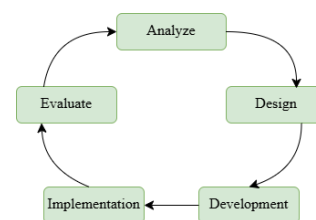
tentunya dalam menunjang pemahaman murid disabilitas rungu mengenai teori dan konsep materi harus tetap diberikan. Mengingat bahwa murid disabilitas rungu adalah insan pemata, maka pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan, yaitu dengan pendekatan visual. Pemberian media pembelajaran interaktif bagi murid disabilitas rungu pada pembelajaran kriya kayu membantu pemahaman murid mengenai materi pembelajaran yang sulit dipahami (Afriyanti *et al.*, 2025). Sehingga kemampuan belajar murid dan tujuan pembelajaran akan semakin baik dan tercapai apabila pembelajaran praktik dan teori diintegrasikan menjadi satu kesatuan.

Adapun tujuan peneliti pada penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan murid disabilitas rungu pada media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* bagi disabilitas rungu pada pembelajaran kriya kayu di SLB Negeri 2 Padang. Penelitian didasarkan apakah setelah mengetahui kebutuhan belajar bagi murid disabilitas rungu pada pembelajaran kriya kayu akan dikembangkan suatu media

pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

B. Metode Penelitian

Metode yang menjadi landasan penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE oleh (Branch, 2010).



Gambar 2.1 Pola Pengembangan ADDIE (Branch, 2010)

Tetapi pada penelitian ini, peneliti membatasi pada ruang lingkup penelitian dan hanya berfokus pada tahap Analysis, fokus analisis ini diarahkan pada kebutuhan belajar murid disabilitas rungu pada pembelajaran kriya kayu. Adapun pendekatan penelitian yang dilakukan pada tahap analisis kebutuhan ini menggunakan pendekatan kualitatif yang merupakan suatu pendekatan yang pemerolehan data berdasarkan wawancara pendidik, dan pengalaman murid disabilitas rungu (Rahmawati *et al.*, 2025). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran pada

pembelajaran kriya kayu di SLB Negeri 2 Padang.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan subjek penelitian yaitu pendidik keterampilan kriya kayu yang merupakan lulusan khusus dari Seni yang mengajar pada kelas keterampilan vokasional kriya kayu di SLB Negeri 2 Padang. Selain pendidik yang menjadi subjek penelitian, peneliti melibatkan murid disabilitas rungu kelas XI yang mengikuti keterampilan kriya kayu. Tujuan adanya subjek dalam penelitian adalah sebagai partisipan dengan tujuan memberikan data ataupun informasi dengan tujuan membantu dalam menjawab pertanyaan pada suatu penelitian yang dilakukan (Creswell & Creswell, 2017). Adapun tempat atau lokasi yang peneliti lakukan adalah di SLB Negeri 2 Padang yang memiliki berbagai jenis kelas keterampilan, salah satunya keterampilan kriya kayu.

Pada tahap penelitian ini adalah pertama dengan melakukan observasi di kelas keterampilan kriya kayu yang bertujuan untuk mengamati proses pembelajaran pada murid disabilitas rungu. Kedua, peneliti melakukan wawancara kepada

pendidik keterampilan kriya kayu yang bertujuan untuk mengumpulkan kelengkapan data informasi mengenai proses pembelajaran kriya kayu . dan ketiga, peneliti memberikan angket analisis kebutuhan kepada murid disabilitas rungu yang dilakukan secara langsung dengan memberikan pertanyaan yang berfungsi untuk mengetahui kebutuhan belajar murid disabilitas rungu di keterampilan kriya kayu yang terfokus pada media pembelajaran interaktif

Dalam penelitian ini, alat yang digunakan peneliti dalam wawancara adalah dengan menggunakan pedoman wawancara yang meliputi karakteristik murid, permasalahan proses pembelajaran kebutuhan belajar, dan sarana prasarana yang tersedia. Sedangkan pada proses teknik pengumpulan data adalah kegiatan observasi, wawancara dan angket analisis kebutuhan murid disabilitas rungu.

Peneliti menggunakan teknik analisis data dengan cara reduksi data yaitu menjaring informasi dari kegiatan wawancara, setelah proses penjaringan, kemudian data disajikan dalam bentuk narasi yang disesuaikan dengan keadaan lapangan dan

setelah disajikan. Hasil angket analisis kebutuhan tersebut disajikan dalam bentuk tabel dengan menggambarkan kebutuhan murid disabilitas rungu, serta peneliti melakukan penarikan kesimpulan mengenai kebutuhan belajar murid disabilitas rungu pada media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari pendidik keterampilan kriya kayu dan angket analisis kebutuhan yaitu murid disabilitas rungu. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya murid disabilitas rungu mengalami permasalahan pada kebutuhan belajarnya, hal ini dapat dilihat dari karakteristik murid disabilitas rungu yang membutuhkan pembelajaran yang bersifat visual untuk memberikan kemudahan dalam memahami materi ajar yang diberikan. Jika dilihat dari pernyataan pendidik pada wawancara tersebut, murid disabilitas rungu mudah bosan dan tidak memahami apabila materi ajar diberikan dalam bentuk tulisan-tulisan panjang dan melakukan praktik langsung tanpa mengetahui nama dan fungsi dari

peralatan yang digunakan dalam pembelajaran kriya kayu. Dari data di atas, pendekatan yang dilakukan oleh pendidik belum menggunakan atau memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang saat ini. Pada dasarnya, sekolah telah menyediakan jaringan pendukung berupa Wi-Fi dan ruangan khusus IT yang seharusnya dapat dimanfaatkan pada pengembangan media pembelajaran untuk murid disabilitas rungu.

Pembelajaran yang tidak disesuaikan dengan kebutuhan belajar pada murid disabilitas rungu akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Hal ini sesuai dengan penelitian (Hildayah, 2019) bahwa pendidik harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan dan membuat media pembelajaran pada proses pembelajarannya. Media pembelajaran memberikan kontribusi besar dalam memengaruhi situasi dan kondisi serta lingkungan belajar, sehingga hal ini menjadi pengaruh terhadap hasil belajar murid (Yandi et al., 2023)

**Tabel 1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara
Pendidik Kriya Kayu**

Aspek: Karakteristik murid

Indikator: Kebutuhan belajar

Contoh Pertanyaan: “Bagaimana kebutuhan belajar murid disabilitas rungu pada pembelajaran kriya kayu?”

Aspek: Permasalahan pembelajaran

Indikator: Kesulitan murid dalam memahami materi ajar

Contoh Pertanyaan: “Apa yang menjadi permasalahan pada murid disabilitas rungu dalam memahami materi ajar?”

Aspek: Kebutuhan belajar

Indikator: Media pembelajaran yang bersifat visual

Contoh Pertanyaan: “Jenis media pembelajaran seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan belajar murid disabilitas rungu?”

Aspek: Sarana dan prasarana di sekolah

Indikator: Penyediaan jaringan Wi-Fi

Contoh Pertanyaan: “Apakah sekolah menyediakan fasilitas jaringan yang baik?”

Berdasarkan hasil wawancara bersama pendidik kriya kayu, sehingga dapat memberikan data dan informasi mengenai kondisi dalam pembelajaran yang dilaksanakan murid disabilitas rungu. Data hasil wawancara bersama pendidik kriya kayu ditemukan terdapat permasalahan pada peserta didik yang kesulitan dalam memahami

materi secara teori yang diberikan pendidik kriya kayu. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya penggunaan media pembelajaran interaktif yang diberikan. Pada dasarnya, keterampilan kriya kayu ini adalah pembelajaran yang mengacu pada pembelajaran praktik, tetapi pada dasarnya murid disabilitas rungu juga harus memahami pemahaman secara konsep atau secara teori. Hal ini bertujuan supaya murid berhasil secara praktik dan secara teori.

Hasil wawancara di lapangan juga menunjukkan bahwasannya murid disabilitas rungu memperoleh pembelajaran hanya dengan praktik secara langsung atau pendidik menggunakan metode demonstrasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang diberikan terhadap murid disabilitas rungu masih belum memenuhi kebutuhan belajar dalam memahami materi ajar secara teori. Oleh karena itu, diperlukannya suatu pengembangan media pembelajaran interaktif membantu dan mendukung serta dapat digunakan secara fleksibel baik disekolah maupun di rumah. Upaya yang dapat diberikan adalah media pembelajaran interaktif berbasis

Articulate Storyline yang menyajikan pembelajaran yang menarik, menekankan pada aspek visual, mudah dipahami dan penggunaan bahasa yang singkat, padat dan jelas yang sesuai dengan karakteristik murid disabilitas rungu.

Tabel 2 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan

Aspek:Pembelajaran berkarya kriya kayu
Pertanyaan:
1. Apakah materi yang diajarkan sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran?
2. Apakah materi berkarya kriya kayu sulit?
Aspek:Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif
Pertanyaan:
1. Apakah Anda bosan apabila dalam belajar tidak menggunakan media pembelajaran?
2. Apakah Anda membutuhkan media pembelajaran?
3. Apakah Anda membutuhkan media pembelajaran yang menarik?
4. Apakah Anda membutuhkan media pembelajaran yang memudahkan Anda dalam belajar kriya kayu?
5. Apakah Anda membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual?
6. Apakah Anda dapat menggunakan smartphone/tablet/komputer?
7. Apakah Anda membutuhkan media pembelajaran berteknologi?

8. Apakah di sekolah Anda menyediakan jaringan wifi?

Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti dalam menganalisis kebutuhan melalui angket yang bahwasannya kebutuhan akan media pembelajaran menjadi salah satu upaya bagi murid disabilitas rungu dalam pembelajaran kriya kayu. Hasil analisis kebutuhan ini menjadikan dasar peneliti dalam menentukan seperti apa media pembelajaran yang dibutuhkan bagi murid disabilitas rungu. Hasil wawancara bersama pendidik juga menyatakan bahwasannya pemberian media pembelajaran yang menekankan pada aspek visual memudahkan murid disabilitas rungu dalam memahami materi ajar diberikan. Selain itu juga, media pembelajaran ini memudahkan pendidik pada proses pemberian materi ajar, sehigga dapat diakses oleh murid disabilitas rungu dengan memanfaatkan fasilitas sarana dan prasarana yang tersedia disekolah. Penting bahwasannya seorang pendidik dapat secara aktif memanfaatkan dan mengoperasikan teknologi yang semakin berkembang. Seperti penelitian yang dilakukan (Wahyuni & Ramadhani, 2024)

bahwasannya seorang pendidik harus menjadi instruktur dalam proses pembelajaran. Pendidik sebagai instruktur harus memberikan pengalaman dalam berbagai bentuk, seperti pemahaman pada teori pendidikan, memahami praktik mengajar, menetapkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan murid dan bagaimana teknik pembelajaran (Damanik *et al.*, 2021).

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* merupakan suatu media yang memberikan kemudahan bagi murid disabilitas rungu dalam memahami materi ajar, meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan pendidik dalam mengupayakan tercapainya tujuan pembelajaran. Seperti penelitian oleh (R. K. Sari & Harjono, 2021) bahwa menggunakan suatu media pembelajaran yang interaktif dengan berbasis *Articulate Storyline* mampu memberikan dorongan belajar dan peningkatan pada hasil belajar serta layak menjadi penunjang pembelajaran yang berdampak positif. Mengacu pada pernyataan tersebut, temuan selanjutnya diperkuat oleh (Safira *et al.*, 2021) bahwa media pembelajaran

interaktif berbasis *Articulate Storyline* menjadikan pembelajaran yang menarik minat belajar murid, menyenangkan (*joyful*) dan interaktif yang menjadikan murid aktif dalam belajar .

Berdasarkan hal tersebut, hasil penelitian ini harus menekankan pada aspek visual yang jelas dalam media pembelajaran interaktif, menarik dan interaktivitas yang tinggi yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan karakteristik murid disabilitas rungu sehingga memudahkan bagi murid disabilitas rungu dalam pembelajaran kriya kayu. Dengan adanya penelitian ini, menjadikan peluang untuk peneliti berikutnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang lebih adaptif bagi murid berkebutuhan khusus lainnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pada keseluruhan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tersebut, kesimpulan yang dapat diberikan adalah pada pembelajaran kriya kayu di SLB Negeri 2 Padang bagi murid disabilitas rungu masih belum tersedia media pembelajaran berteknologi yang mendukung yang sesuai dengan

kebutuhan belajar pada proses pembelajaran kriya kayu yang bersifat visual, sehingga dengan begitu diperlukannya suatu upaya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang menjadi solusi yang lebih interaktif, menarik dan menyenangkan. Dari hasil wawancara pendidik kriya kayu dan angket analisis kebutuhan murid disabilitas rungu menunjukkan bahwa pendidik kriya kayu masih belum menggunakan media pembelajaran. Tentunya hal ini memunculkan kesenjangan antara kebutuhan belajar murid yang bersifat visual dengan ketersediaan media pembelajaran yang ada.

Pada penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu hanya pada analisis kebutuhan belajar murid disabilitas rungu dalam pembelajaran kriya kayu dan belum sampai pada tahap pengembangan dan uji validitas. sehingga nantinya peneliti berharap untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lanjutan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif. Secara teoritis, temuan ini membantu murid disabilitas rungu pada pembelajaran kriya kayu dalam pengolahan

informasi pada memori kerjanya, sehingga hal ini dapat membantu murid disabilitas rungu dalam mempercepat dalam memahami konsep pembelajaran dan mendukung teori multimedia *learning*. Sedangkan secara empiris, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* mempermudah murid disabilitas rungu dalam pemahaman konsep. Sehingga, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini dipandang sebagai kebutuhan belajar dan suatu media pembelajaran terbaru yang dirancang khusus sehingga memberikan manfaat dalam memberikan pemahaman konsep materi pembelajaran kriya kayu bagi murid disabilitas rungu di SLB Negeri 2 Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti, M., Budi, S., Efrina, E., & Mahdi, A. (2025). Meningkatkan Keterampilan Tari Pasambahan Melalui Media Video Tutorial Bagi facor Disabilitas Rungu. *Journal of Instructional and Development Researches*, 5(5), 511–517.
- Angreni, S., & Sari, R. T. (2022). Analisis Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar Inklusi Kota Padang. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 94–102.

- Azzahra, F., Anggraini, I., & Nitasari, U. D. (2025). INTEGRASI MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PKN DI MIN 2 TANGGAMUS. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(5), 9674–9679.
- Azzahra, S. (2024). Optimalisasi Pengelolaan Sarana dan Prasarana dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa. *Al-Faizi: Jurnal Politik, Hukum Dan Bisnis*, 2(2), 152–165.
- Biran Asnah, M. I., Budi, S., Triswandari, R., Arnez, G., Zulmiyetri, Z., & Nurhastuti, N. (2024). Penerapan Aplikasi Marbel Hijaiyah Mengenal Huruf Hijaiyah melalui Bahasa Isyarat bagi Peserta Didik Disabilitas Rungu di SLB YPPLB Padang. *Suluah Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24(2), 66. <https://doi.org/10.24036/sb.05530>
- 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*.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Damanik, R., Sagala, R. W., & Rezeki, T. I. (2021). *Keterampilan dasar mengajar guru* (Vol. 1). umsu press.
- DI SMALB, B. Y. P. (n.d.). *PENGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM PEMBELAJARAN PAI BAGI ANAK TUNARUNGU*.
- Fachri¹, H., & Bahrudin, A. (2021). *Carano Minangkabau dalam ekspresi kriya kayu*.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Hasanah, R. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Keterampilan Vokasional Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 3 Kelas Iv Sdn Laweyan li Kabupaten Probolinggo*. Universitas Panca Marga.
- Hildayah, D. (2019). Penggunaan media visual, auditif, dan kinestik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 137–146.
- Kurniawati, I. D. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68–75.
- Mais, A. (2016). *Media pembelajaran anak berkebutuhan khusus (ABK): Buku referensi untuk guru, mahasiswa dan umum*. Pustaka Abadi.
- Maulina, C. P., Fitria, A., & Fadila, N. (2024). Analisis karakteristik dan aktivitas belajar anak berkebutuhan khusus (tunarungu) di Sekolah SLB-B YPAC Banda Aceh. *Jurnal Warna*, 8(1), 1–10.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Nisa, A., & Budi, S. (2024).

- MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENJUMLAHAN DERET KEBAWAH 11-30 MELALUI MEDIA PAPAN HITUNG PADA ANAK TUNARUNGU BERAT (Penelitian Tindakan Kelas VII di SLB Karya Padang). *Jurnal Tunas Bangsa*, 11(2), 111–123.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
- Putri, D. P. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tata ara Dan Bacaan Shalat Fardhu Untuk Siswa Tunarungu Berbasis Android. *Eduagama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 6(2), 190–202.
- Rahayu, D. S., Nurhamzah, C. S., Santoso, T. R., & Anwar, A. H. (2022). Efektivitas Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Tunarungu pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *THORIQOTUNA: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 420–427.
- Rahmawati, Y., Anggriani, D., & Friska, S. (2025). Analisis Proses Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (Tuna Rungu) DI SLB NEGERI DOMPU. *PENDAS: JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 3(1), 36–44.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097.
- Rozie, F. (2018). Persepsi guru sekolah dasar tentang penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 99.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web articulate storyline pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253.
- 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.
- Sander, S. R., & Dilva, A. H. (2025). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Musik bagi Peserta Didik Disabilitas Pendengaran di Lingkungan Inklusif. *MUSED: Jurnal Pendidikan Musik*, 1(2), 68–83.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122–130.
- Sari, U. P., Syafany, V., Hani, W. S., & Adillah, R. (2024). Analisis Kondisi Pembelajaran Yang Harus Di Sesuaikan Dengan Kebutuhan Siswa. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 2(2), 331–344.
- 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.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115–123.
- Trimansyah, T. (2021). Kecendrungan media pembelajaran interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, 12(1), 13–27.
- Wahyuni, N., & Ramadhani, I. D. (2024). Peran guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Edukasia Jurnal Pendidikan*, 1(2), 53–57.
- Wulandari, O. A., & Wardhani, I. S. (2024). Media dan Gaya Belajar Siswa: Strategi dalam Pembelajaran Efektif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11).
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.
- Yusman, G. J., Budi, S., & Nurhastuti, N. (2025). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 11-20 melalui Media Sempoa Numerik Bagi Anak Disabilitas Intelektual Ringan. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(3), 1264–1269.