

230/S/PM-KCBR/PK.03.08/11/AGUSTUS/2025

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
“PETUALANGAN KECIL DI DESA KAKEK”
BERBASIS BUKU CERITA SEBAGAI PENGENALAN
KOSAKATA PADA ANAK TUNARUNGU**



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

Oleh:

Tiara Safa Aulia

2109513

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

LEMBAR HAK CIPTA
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
“PETUALANGAN KECIL DI DESA KAKEK”
BERBASIS BUKU CERITA SEBAGAI PENGENALAN
KOSAKATA PADA ANAK TUNARUNGU

Oleh:

Tiara Safa Aulia

2109513

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Tiara Safa Aulia

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Skripsi ini tidak boleh diperbanyak
seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya
tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

TIARA SAFA AULIA

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
“PETUALANGAN KECIL DI DESA KAKEK”
BERBASIS BUKU CERITA SEBAGAI PENGENALAN
KOSAKATA PADA ANAK TUNARUNGU**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Intan Permata Sari, S.St., M.Ds

NIP. 920171219900606201

Pembimbing II

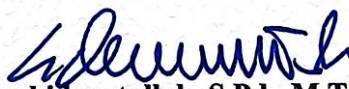


Agus Juhan, S.Pd., M.T.

NIP. 9210230219940805101

Mengetahui,

**Ketua Program Studi S-1
Pendidikan Multimedia**



Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T.

NIP. 920230219890404101

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tiara Safa Aulia

NIM : 2109513

Program Studi: Pendidikan Multimedia

Judul karya : Perancangan Media Pembelajaran “Petualangan Kecil di Desa Kakek” Berbasis Buku Cerita Sebagai Pengenalan Kosakata Pada Anak Tunarungu

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Bandung, 8 Agustus 2025

Tiara Safa Aulia

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul **Perancangan Media Pembelajaran “Petualangan Kecil di Desa Kakek” Berbasis Buku Cerita Sebagai Pengenalan Kosakata Pada Anak Tunarungu** Tidak lupa shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW hingga kepada umat-Nya. Penyusunan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada program studi Pendidikan Multimedia.

Dalam penyusunan skripsi ini, tidak lepas dari dukungan, bimbingan, arahan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Nina Rustina dan Bapak Dede Gunawan selaku kedua orang tua yang selalu memberikan dorongan dan dukungan tanpa henti, penopang langkah dan semangat penulis kasih sayang tanpa batas, dukungan yang tak pernah surut, motivasi, nasihat, dan doa yang senantiasa menyertai di setiap proses dan perjuangan selama penyusunan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Karim Suryadi, M.Si. selaku direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru.
3. Ibu Intan Permatasari S.St., M.Ds., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan ilmu, meluangkan waktu, serta memberikan arahan masukan dan bimbingan serta semangat motivasi kepada penulis dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini sehingga penelitian ini dapat selesai
4. Bapak Agus Juhana, S.Pd., M.T., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan ilmu, meluangkan waktu, serta memberikan arahan masukan dan bimbingan serta semangat motivasi kepada penulis dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini sehingga penelitian ini dapat selesai
5. Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Multimedia ang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama perkuliahan.

6. Seluruh dosen Pendidikan Multimedia yang telah memberikan seluruh ilmu, pengalaman, serta bimbingan selama proses perkuliahan.
7. Ibu Ayu Dwi Yuniarti Rahayuningsih sebagai guru SLBN A Citeureup sekaligus ahli materi, yang telah memberikan izin, bersedia mendukung serta meluangkan waktunya dalam pelaksanaan proses penelitian yang dilakukan penulis.
8. Bapak Kaka Pradita S. Ds selaku guru desain komunikasi Visual yang telah bersedia dan meluangkan waktunya serta membantu penulis dalam mengembangkan media di penelitian ini.
9. Seluruh keluarga yang mendukung penulis hingga tahap ini terimakasih sudah menjadi penompang disaat keluh kesah selama proses yang tidak mudah, terimakasih selalu ada.
10. Ahmad Ikhlusul Fadillah yang senantiasa hadir dengan dukungan, semangat, dan perhatian dalam setiap proses penyusunan skripsi. Dalam perjalanan penuh lika-liku, selalu menjadi tempat bersandar, pendengar setia setiap keluh-kesah dan juga menjadi penolong dalam proses ini dan selalu menguatkan dalam hal-hal kecil maupun besar yang saya jalani.
11. Teman seperjuangan kuliah, Risma yang telah menjadi tempat berbagi cerita, dukungan, dan semangat selama menjalani proses perkuliahan. Terima kasih telah kebersamai hingga akhir perjalanan ini.
12. Damai dan Adit yang sudah membantu proses *voice over* media ini, terimakasih sudah mau di repotkan dimalam hari semoga kalian sehat selalu.
13. Ibu-Ibu PKK yaitu Adel, Dinda, Azmy, Ica, Damai, Jeje, Ika, Inda, Inas, Meisya, Nanda, dan Risma, atas dukungan, kebersamaan, semangat, serta bantuan yang tak ternilai selama menjalani proses perkuliahan dari semester satu hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi bagian penting dan berharga dalam perjalanan perkuliahan ini.
14. Bejeber tersayang teman 10 tahun yang tidak henti dalam komunikasi selama ini, terimakasih Fauzia, Nazla, Sutra, Anan sudah kebersamai penulis dari masa SMPLB hingga sampai saat ini.

15. Teman-teman kelas Multimedia kelas B, terimakasih atas kebersamaan dan semangat yang telah mewarnai perjalanan perkuliahan ini.
16. Teman-teman Aksata Cipta, atas kebersamaan dan semangat yang telah mewarnai perjalanan perkuliahan ini.
17. Seluruh pihak terkait yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan dukungan, semangat, bantuan, dan doa dalam bentuk apa pun selama proses penyusunan skripsi ini.
18. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah bertahan dengan sangat kuat sampai melewati semua cobaan untuk bisa mencapai titik ini, terus melangkah meski diliputi keraguan, teruslah kuat dan sehat disetiap langkah dan tetap percaya akan proses yang dijalani akan terlewati satu persatu. Terima kasih telah memilih untuk tidak berhenti, untuk bangkit setiap kali terjatuh, dan untuk terus berjuang menyelesaikan penyusunan skripsi ini hingga titik akhir.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas seluruh kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan untuk menyempurnakan penelitian ini dan menjadi bahan perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Multimedia.

Bandung, 8 Agustus 2025

Yang Membuat Pernyataan,

Tiara Safa Aulia

NIM. 2109513

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
“PETUALANGAN KECIL DI DESA KAKEK”
BERBASIS BUKU CERITA SEBAGAI PENGENALAN
KOSAKATA PADA ANAK TUNARUNGU

Tiara Safa Aulia

NIM 2109513

ABSTRAK

Rendahnya penguasaan kosakata pada anak berkebutuhan khusus merupakan isu kritis yang mempengaruhi kualitas secara signifikan dengan 60% diantaranya mengalami kesulitan dalam penguasaan bahasa, termasuk kosakata yang sering kali menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran saat ini hanya dirancang untuk anak pada umumnya tanpa mempertimbangkan kebutuhan anak berkebutuhan khusus termasuk tunarungu. Untuk mengatasi masalah ini peneliti bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran berupa buku cerita bergambar sebagai pengenalan kosakata yang digunakan dalam pembelajaran kenampakan alam bagi siswa tunarungu. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap diantaranya *Analysis, Design, Development, Implimention dan Evaluation*. Proses perancangan meliputi analisis kebutuhan siswa tunarungu di SLBN A Citeureup, dengan perancangan konsep cerita dan visual, serta pengembangan produk menjadi buku cerita. Produk divalidasi oleh ahli materi dan media, serta diimplementasikan melalui uji coba pada siswa tunarungu tingkat SMP luar biasa. Hasil evaluasi respon secara pengujian analisis deskriptif dengan siswa menunjukkan bahwa produk ini termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan beberapa catatan revisi. Dengan demikian, buku cerita interaktif ini dinyatakan berhasil dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk pengenalan kosakata bagi anak tunarungu.

Kata Kunci: Anak Tunarungu, Buku Cerita, Kosakata, Media Pembelajaran.

DESIGN OF LEARNING MEDIA
"PETUALANGAN KECIL DI DESA KAKEK"
BASED ON A STORYBOOK AS AN INTRODUCTION
TO VOCABULARY FOR DEAF CHILDREN

Tiara Safa Aulia

NIM 2109513

ABSTRACT

The low level of vocabulary mastery among children with special needs is a critical issue that significantly affects quality, with 60% of them experiencing difficulties in language mastery, including vocabulary, which often becomes an obstacle in the learning process. Current learning media are only designed for children in general without considering the needs of children with special needs, including the deaf. To address this issue, the researcher aims to design an educational medium in the form of an illustrated storybook as an introduction to vocabulary used in learning about natural phenomena for deaf students. This study employs the ADDIE development model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The design process includes analyzing the needs of deaf students at SLBN A Citeureup, designing the story concept and visuals, and developing the product into a storybook. The product was validated by subject matter and media experts and implemented through a pilot test with deaf students at a special middle school. The evaluation results, based on descriptive analysis with the students, indicate that the product falls into the "Highly Suitable" category with some revision notes. Thus, this interactive storybook is deemed successful and suitable for use as a learning medium for vocabulary introduction for deaf children.

Keywords: Deaf Children, Learning Media, Storybooks, Vocabulary

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Teoritis:	4
1.4.2 Manfaat Praktis:	4
1.4.3 Manfaat Sosial:	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.2 Pengertian Buku Cerita	8
2.2.1 Teknik Ilustrasi Dalam Buku	9
2.4 Sekolah Luar Biasa	12

2.4.1	Anak berkebutuhan khusus (ABK)	12
2.4.2	Anak Tunarungu.....	14
2.5	Penelitian Terdahulu	14
BAB III METODE PENELITIAN.....		17
3.1	Desain Penelitian.....	17
3.1.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>):	18
3.1.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	19
3.1.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	19
3.1.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	19
3.1.5	Tahap Evaluasi	20
3.2	Populasi dan Sampel	20
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.3.1	Observasi dan Wawancara	21
3.3.2	Angket (Kuesioner).....	23
3.4	Instrumen Penelitian.....	23
3.4.1	Lembar Validasi Ahli Materi	23
3.4.2	Instrumen Validasi Ahli Media.....	25
3.4.2	Instrumen Respon Siswa.....	27
3.5	Analisis Data	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		30
4.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	30
4.1.2	Analisis Kebutuhan Peserta Didik	30
4.1.2	Analisis Kebutuhan Media.....	32
4.2	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	33
4.2.1.	Storyline	35

4.2.2.	Storyboard	41
4.2.3.	Konsep Karakter.....	49
4.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	60
4.3.1	Proses Pembuatan Asset.....	61
4.3.2	Proses <i>Voice Over</i> Kosakata dan Animasi sederhana	66
4.3.3	Final Desain	72
4.3.4	Validasi Ahli	82
4.4.1	Respon Azmi.....	92
4.4.2	Respon Cantika	93
4.4.2	Respon Rahma	95
4.5	Tahap Evaluasi	96
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		98
5.1	Simpulan	98
5.2	Saran.....	99
5.2.1	Bagi Siswa.....	99
5.2.1	Bagi Guru	99
5.2.1	Bagi Peneliti Selanjutnya	100
DAFTAR PUSTAKA		101
LAMPIRAN.....		105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	17
Gambar 3. 2 Desain Peneliitian.....	18
Gambar 4. 1 Tahap Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	32
Gambar 4. 2 Sketsa karakter Azmi	50
Gambar 4. 3 Konsep warna Azmi	50
Gambar 4. 4 Sketsa Cantika	51
Gambar 4. 5 Pewarnaan cantika.....	51
Gambar 4. 6 Sketsa karakter Ghina.....	52
Gambar 4. 7 Pewarnaan cantika.....	52
Gambar 4. 8 Sketsa Karakter Pendukung Kakek	53
Gambar 4. 9 Gambar Pendukung kakek	53
Gambar 4. 10 Sketsa Karakter Pendukung Petani	54
Gambar 4. 11 Pewarnaan Karakter Pendukung Petani	54
Gambar 4. 12 Warna Harmoni Monocromathic	56
Gambar 4. 13 Warna Harmoni Analogus.....	56
Gambar 4. 14 Warna Harmoni Complementary	57
Gambar 4. 15 Warna Harmoni Triad	57
Gambar 4. 16 Warna Harmoni shade	58
Gambar 4. 17 Sumber Dafont.com	58
Gambar 4. 18 Sumber Google Font	58
Gambar 4. 19 Font Montserrat	60
Gambar 4. 20 Proses Pembuatan Karakter Azmi.....	62
Gambar 4. 21 Proses Pembuatan Karakter Cantika	62
Gambar 4. 22 Proses Pembuatan Karakter Ghina	63
Gambar 4. 23 Proses Pembuatan Karakter Kakek dan Petani	63
Gambar 4. 24 Proses Pembuatan Background	65
Gambar 4. 25 Proses Pembuatan Bahasa Isyarat	66
Gambar 4. 26 Proses Voice Over oleh Aditya dan Damai.....	67
Gambar 4. 27 Proses Import Media Asset	71
Gambar 4. 28 Proses transisi zoom	71

Gambar 4. 29 Proses Penambahan Teks dan Aset kosakata	71
Gambar 4. 30 Proses Penambahan Sound effect dan Voice Over	72
Gambar 4. 31 Cover depan dan cover belakang	72
Gambar 4. 32 Halaman Pengantar	73
Gambar 4. 33 Buku Halaman 1 dan 2	73
Gambar 4. 34 Buku Halaman 3 dan 4	74
Gambar 4. 35 Buku Halaman 5 dan 6	74
Gambar 4. 36 Buku Halaman 7 dan 8	75
Gambar 4. 37 Buku Halaman 9 dan 10	75
Gambar 4. 38 Buku Halaman 11 dan 12	76
Gambar 4. 39 Buku Halaman 13 dan 14	76
Gambar 4. 40 Buku Halaman 15 dan 16	77
Gambar 4. 41 Buku Halaman 17 dan 18	77
Gambar 4. 42 Buku Halaman 19 dan 20	78
Gambar 4. 43 Buku Halaman 21 dan 22	78
Gambar 4. 44 Buku Halaman 23 dan 24	79
Gambar 4. 45 Buku Halaman 25 dan 26	79
Gambar 4. 46 Halaman Mendaki	80
Gambar 4. 47 Halaman Cocokan Gambar	80
Gambar 4. 48 Halaman Penutup	81
Gambar 4. 49 Mockup Desain	81
Gambar 4. 50 Implementasi Prototipe Buku Cerita di SLBN A Citeureup	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Lembar Instrumen Validasi Materi	24
Tabel 3. 2 Lembar Instrumen Validasi Media	25
Tabel 3. 3 Lembar Instrumen Respon Siswa	28
Tabel 4. 1 Storyline	35
Tabel 4. 2 Storyboard.....	42
Tabel 4. 3 Ilustrasi Kosakata	68
Tabel 4. 4 Perubahan Aspek Bahasa dan Penulisan Narasi	85
Tabel 4. 5 Perubahan Aspek Konten dan Bahasa Isyarat.....	87
Tabel 4. 6 Perubahan Aspek memperjelas baloon	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen	105
Lampiran 2 Buku Bimbingan Skripsi	106
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	111
Lampiran 4 Surat Izin Observasi	112
Lampiran 5 Dokumentasi Izin Observasi.....	113
Lampiran 6 Survey Ketertarikan	114
Lampiran 7 Surat Permohonan Validator Ahli Materi.....	115
Lampiran 8 Surat Permohonan Validator Ahli Media	116
Lampiran 9 Hasil Angket Penelitian Ahli materi dan Media	117
Lampiran 10 Hasil Wawancara Guru SLBN A Citeureup.....	121
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian.....	123
Lampiran 12 Cek Turnitin.....	124
Lampiran 13 Cek Turnitin AI	125
Lampiran 14 Capaian Materi Pembelajaran.....	126
Lampiran 15 QR Code Buku Cerota Petualangan Kecccil di Desa Kakek.....	127

DAFTAR SINGKATAN

Singkatan	Kepanjangan	Pemakaian Pertama Kali Pada Halaman
ABK	Anak Berkebutuhan Khusus	1
ADDIE	Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation	44
KBBI	Kamus besar Bahasa Indonesia	6
QR	Quick Response	16
SMPLB	Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa	2
SIBI	Sistem Isyarat Bahasa Indonesia	23
SLB	Sekolah Luar Biasa	2

DAFTAR PUSTAKA

- Alfirah, A., & Gustiana, Z. (2024). Pemanfaatan Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kreativitas Motorik Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). *Bakti Budaya*, 7(2), 140–154. <https://doi.org/10.22146/bakti.9809>
- Ariyanti, G., Easti Rahayu Maya Sari, A., & Ary Wicaksono, D. (2021a). Pendampingan Belajar Matematika Bagi Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Bhakti Luhur Kota Madiun. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 296–301. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v4i2.9538>
- Aslamiati, A., Nugraha, H., & Muharram, M. (2023). Validitas buku cerita bergambar berbasis digital sebagai media pembelajaran tematik. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 12–21. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17432>
- Azdka, A. R. (2019). Pengembangan buku cerita bergambar “ayo menanam sayuran” pada anak tuna grahita kelas vi slbn cerme. 07.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.
- Dan Idawati, R., Daeng, J., Raya, T., & Selatan, S. (2020). Analisis media pembelajaran bahasa indonesia anak berkebutuhan KHUSUS JENIS tunarungu. <https://ojs.unm.ac.id/indonesia>
- Desiningrum, D. R. (2016). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Sleman: Psikosain.
- Desiningrum, D. R. (2016). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Psikosain.
- Devi, P., & Oemar, E. A. B. (2021). Perancangan buku ilustrasi pop-up pengenalan kearifan lokal tulungagung untuk anak sd. 2(1).
- Fandiya, R. A. (2024). Perancangan Buku Cerita Bergambar sebagai Upaya Pengembangan Media Literasi Anak dengan Hambatan Pendengaran. *DeKaVe*, 17(1), 24–43. <https://doi.org/10.24821/dkv.v17i1.11117>
- Fauziyah, N., & Arifin, Z. (2022). Pengembangan instrumen penelitian dalam studi pendidikan: Prinsip dan praktik. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 13(2), 101–112.
- Fatimah, N., & Rahman, A. (2023). Efektivitas instrumen angket berbasis emotikon dalam menilai respon siswa tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 20(1), 44–53
- Geniofarm. (2010). *Mengasuh dan Mensukseskan Anak Berkebutuhan Khusus*. Gara Ilmu.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model addie (analysis, design, development, implementation and evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama

- islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hodkinson, A. &. (2009). *Key Issues in Special Educational Needs and Inclusion*. Sage Publications.
- Harjono, A., Kusuma, D., & Nugraha, R. (2023). Validasi media pembelajaran digital interaktif dalam pendidikan inklusif. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(1)
- Indriyati, A., & Sujarwanto, S. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android Untuk Orangtua Dalam Intervensi Keterampilan Berbahasa Siswa Tunarungu. *GRAB KIDS: Journal of Special Education Need*, 1(2), 52–61. <https://doi.org/10.26740/gkjsen.v1i2.14406>
- Indriaturrahmi, F. F., & Utami, W. Z. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif bahasa isyarat anak tunarungu [Penelitian dan Pengembangan]. *JPIIn: Jurnal Pendidik Indonesia*, 2(2).
- Jing, L., & Hsu, C. (2023). The Intervention of Picture Books on Children with Specific Language Impairment: Progress, Challenges, and Prospects. *English Language Teaching*, 16(6), 136. <https://doi.org/10.5539/elt.v16n6p136>
- Kartikasari, M., & Rahmawati, F. P. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5052–5062. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3021>
- Kartikasari, M., & Rahmawati, F. P. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5052–5062. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3021>
- Langi, A., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Media Cerita Bergambar Interaktif untuk Menumbuhkan Minat Baca Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5296–5303. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1234>
- Lestari, A. &. (2023). Effectiveness of Visual-Based Learning Media for Children with Special Needs in Indonesia. *International Journal of Educational Development*.
- Marlina, N., dkk. (2023). Penggunaan Buku Cerita Bergambar untuk Pengenalan Kosakata Anak Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Inklusif*.
- Maulina, I. (2021). Teknik ilustrasi dalam pengembangan identitas visual buku. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 101–110.
- Marlina, S., Putri, D. A., & Kurniawan, H. (2023). Peran guru dan orang tua dalam efektivitas penggunaan media pembelajaran inklusif. *Jurnal Pendidikan Inklusif*,

- Putri, R., & Kurniawan, D. (2022). Pengembangan instrumen angket penelitian pendidikan berbasis kebutuhan siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(3), 155–166
- Rahmah, F. N. (2018). Problematika anak tunarungu dan cara mengatasinya. *Quality*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.21043/quality.v6i1.5744>
- Rahmawati, D. (2021). Pengaruh media gambar terhadap peningkatan kosakata anak tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 17(1), 45–54.
- Rahmawati. (2020). Analisis media pembelajaran Bahasa Indonesia anak berkebutuhan khusus jenis tunarungu. *Indonesia: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 32–39.
- Rahmawati, E. (2021). Media BISINDO dalam Buku Bergambar untuk Anak SLB. *Jurnal Pendidikan Khusus*.
- Rahayu, S. (2022). Pendekatan visual dalam pembelajaran anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 9(2), 102–110.
- Razi, F., Muksar, M., & Qohar, Abd. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(6), 835. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13656>
- Rosita, A. e. (2023). Contextual Themes in Picture Books for Vocabulary Enrichment in Children with Autism. *Asian Journal of Educational Research*.
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 181–190.
- Salim, R. M. A., Jesslin, J., & Rumlatur, N. A. (2022). Meningkatkan Sikap Positif Dalam Menghadapi Perbedaan Terhadap ABK Pada Anak 4-6 Tahun Melalui Kegiatan Bercerita Dengan Puppet Book. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5769–5781. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2975>
- Sugiyono. (2021). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2020). Strategi pembelajaran pendidikan anak usia dini. Jakarta, Indonesia: Remaja Rosdakarya.
- Tan, H. e. (2021). Visual and Narrative Interaction in Picture Books for Special Education. *Journal of Language Development*.
- Triyanto & Permatasari, D. R. (2016). Pemenuhan Hak Anak Berkebutuhan. *Jurnal UM*, Tahun ke 25(2), 176–186.
- Triyanto & Permatasari, I. (2016). Pendidikan Inklusif dan Implikasinya dalam Pembelajaran. Yogyakarta: UNY Press.

- UNESCO. (2021). Global Education Monitoring Report: Children with Disabilities. UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2022). Global Education Monitoring Report: Children with Disabilities. UNESCO Publishing.
- Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Nashrullah, M., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, N., & Untari, R. S. (2023). Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data). Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>
- Zhang, Y. e. (2020). Vocabulary Acquisition in Children with Autism: Challenges and Strategies. Journal of Developmental Psychology.