

## PENGEMBANGAN KEMANDIRIAN PENYANDANG DISABILITAS TUNA DAKSA MELALUI PROGRAM PENINGKATAN RASA PERCAYA DIRI DAN PELATIHAN DIGITAL DESAIN GRAFIS DI YPAC KOTA SURAKARTA.

Muhammad Sidiq<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Surakarta

### ABSTRACT

*Physical limitations for children make it difficult for them to live their daily lives independently. In the midst of this challenging situation, the Surakarta City Foundation for the Development of Disabled Children (YPAC), a non-profit organization working in the field of rehabilitation and empowerment of people with disabilities, is collaborating with Muhammadiyah University which is part of the Student Creativity Program (PKM) team to conduct innovative training programs. to increase the independence of physically disabled people in YPAC Surakarta City. This program focuses on increasing self-confidence and developing digital skills through graphic design training. This training is designed to equip disabled people with new abilities that they can use to support economic independence. Mastery of graphic design can open up new job opportunities in the digital era, such as becoming a freelancer, content creator, or opening a graphic design business. This program not only trains technical skills, but also builds self-confidence and independence for physically disabled people. Through training and mentoring, children are encouraged to dare to show their abilities and maximize their potential. The results of this program show a significant increase in the self-confidence and digital skills of people with physical impairments. They are able to produce graphic design work that has sales value and have an interest in developing their skills further. This program is a real example of how non-profit organizations and student teams can play a role in empowering people with disabilities and paving the way for their independence. With the right support and training, disabled people can reach their full potential and contribute positively to society.*

**Keywords:** *Disability, Self-confident, Digital Training*

### ABSTRAK

Keterbatasan fisik bagi anak-anak menyulitkan mereka dalam menjalani kehidupan sehari-hari secara mandiri. Di tengah situasi yang dipenuhi tantangan ini, Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Kota Surakarta, sebuah organisasi nirlaba yang bergerak di bidang rehabilitasi dan pemberdayaan penyandang disabilitas, bekerja sama dengan Universitas Muhammadiyah yang tergabung dalam tim program kreativitas mahasiswa (PKM) melakukan pelatihan program inovatif untuk meningkatkan kemandirian penyandang disabilitas tuna daksa di YPAC Kota Surakarta. Program ini berfokus pada peningkatan rasa percaya diri dan pengembangan keterampilan digital melalui pelatihan desain grafis. Pelatihan ini dirancang untuk membekali para penyandang disabilitas tuna daksa dengan kemampuan baru yang dapat mereka gunakan untuk menunjang kemandirian ekonomi. Penguasaan desain grafis, dapat membuka peluang kerja baru di era digital seperti menjadi *freelancer*, *content creator*, atau membuka usaha desain grafis. Program ini tidak hanya melatih keterampilan teknis, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan kemandirian para penyandang disabilitas tuna daksa. Melalui pelatihan dan mentoring, anak

-anak didorong untuk berani menunjukkan kemampuan mereka dan memaksimalkan potensi diri. Hasil dari program ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam rasa percaya diri dan keterampilan digital para penyandang disabilitas tuna daksa. Mereka mampu menghasilkan karya desain grafis yang memiliki nilai jual dan memiliki minat untuk mengembangkan keterampilan mereka lebih lanjut. Program ini menjadi contoh nyata bagaimana organisasi nirlaba dan tim mahasiswa dapat berperan dalam memberdayakan penyandang disabilitas tuna daksa dan membuka jalan menuju kemandirian mereka. Dengan dukungan dan pelatihan yang tepat, penyandang disabilitas tuna daksa dapat mencapai potensi penuh mereka dan berkontribusi secara positif bagi masyarakat.

**Kata kunci:** Disabilitas, Percaya Diri, Pelatihan Digital

## PENDAHULUAN

Indonesia terdapat sekitar 14 juta penyandang disabilitas, dengan 1,9 juta di antaranya adalah penyandang disabilitas tuna daksa (BPS, 2021). Angka ini merepresentasikan realitas kehidupan jutaan individu yang harus berjuang melawan stigma dan diskriminasi dalam mencapai kemandirian ekonomi dan sosial. Stigma dan diskriminasi yang dihadapi penyandang disabilitas tuna daksa kerap kali menghambat mereka dalam mendapatkan akses terhadap pendidikan dan pelatihan yang berkualitas. Hal ini mempersulit mereka untuk mendapatkan pekerjaan dan berpenghasilan. Keterbatasan fisik yang mereka alami pun semakin memperberat perjuangan mereka untuk hidup mandiri dan berdaya di tengah masyarakat. Namun, di tengah situasi yang penuh tantangan ini, secercah harapan muncul dengan hadirnya teknologi digital. Teknologi digital membuka peluang baru bagi penyandang disabilitas tuna daksa untuk meningkatkan kemandirian mereka. Dengan memanfaatkan teknologi digital, mereka dapat belajar dan bekerja dari mana saja dan kapan saja, tanpa terikat oleh keterbatasan fisik mereka. Peluang ini membuka pintu bagi penyandang disabilitas tuna daksa untuk mengakses berbagai informasi dan pelatihan yang dapat menunjang keterampilan mereka.

Dinas Tenaga Kerja Kota Surakarta menyatakan bahwa sesuai dengan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas perusahaan yang sudah memiliki 100 tenaga kerja berkewajiban untuk memiliki tenaga kerja penyandang disabilitas minimal 1% di perusahaan swasta, 2% Badan Usaha Milik Negara (BUMN) dan Badan Usaha Milik Daerah (BUMD). Adanya peraturan ini, diharapkan penyandang disabilitas dapat lebih mudah mendapatkan pekerjaan yang layak dan berkontribusi secara penuh dalam dunia kerja, sehingga meningkatkan kualitas hidup mereka dan mendorong masyarakat yang lebih inklusif. Lowongan pekerjaan dan keahlian dalam bidang digital di era saat ini sangatlah beriringan. Banyak perusahaan yang membutuhkan tenaga kerja dengan keahlian digital, dan hal ini menciptakan peluang luas bagi individu yang memiliki keterampilan tersebut. Setiap orang, termasuk penyandang disabilitas, dituntut untuk memiliki keahlian dalam bidang digital agar dapat bersaing di pasar kerja. Penyandang disabilitas juga perlu mendapatkan akses yang setara untuk pelatihan dan pengembangan keahlian digital. Dengan demikian, mereka dapat berkontribusi secara produktif di dunia kerja dan mencapai kemandirian ekonomi yang lebih baik. Selain itu, inklusi penyandang disabilitas dalam sektor digital dapat memperkaya perspektif dan inovasi dalam perusahaan, menjadikan lingkungan kerja lebih beragam dan inklusif.

Perkembangan teknologi dapat membawa dampak negatif, tetapi juga dapat memberikan manfaat yang besar, tergantung dari bagaimana manusia meresponnya. Perangkat gawai dan perkembangan teknologi termasuk salah satu faktor yang dapat memutus rantai pemiskinan kelompok difabel terhadap akses informasi dan komunikasi serta dapat membuka ruang bagi pemberdayaan kelompoknya untuk mandiri dalam penghidupan (Sucahyo, 2019). Banyak dari mereka sangat bergantung pada perangkat elektronik untuk berbagai keperluan, mulai dari akses informasi hingga hiburan dan pendidikan. Namun, ketergantungan yang tinggi terhadap perangkat

ini juga membawa tantangan tersendiri. Seringkali, penggunaan gadget yang intensif membuat mereka sulit melepaskan diri dari layar, sehingga mengesampingkan kegiatan-kegiatan penting lainnya seperti belajar, berolahraga, atau berpartisipasi dalam interaksi sosial langsung. Selain itu, ketergantungan ini dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan mental mereka, seperti masalah penglihatan, postur tubuh, dan tingkat stres (YPAC Kota Surakarta, 2023).

## METODE

Kelompok sasaran kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah kelompok penyandang disabilitas YPAC kota Surakarta kategori tuna daksa dengan rentang usia 15 – 21 tahun. Pemilihan target ini ditentukan berdasarkan hasil analisis situasi dan kekhususan keahlian dari tim pengabdian. Selanjutnya, metode pembelajaran ini dengan model *direct instruction*. *Direct instruction* adalah model pengajaran yang terdiri dari penjelasan guru mengenai konsep atau keterampilan baru, melibatkan guru bekerja dengan siswa secara individual, atau dalam kelompok-kelompok kecil (Watanabe, McLaughlin, Weber, & Shank, 2013) berfokus pada mencapai target pembelajaran dengan memberikan pelatihan keterampilan yang erat kaitannya dengan target, Kinder et.al dalam (Aufan, 2011). Maka dari itu dalam kegiatan pengabdian ini, mulai sejak perencanaan, mitra terlibat dalam perencanaan dengan tim pengabdian.

Berdasarkan tujuan dari pengabdian, pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui 2 tahap. Tahap pertama adalah tahap peningkatan rasa percaya diri. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk penayangan video inspiratif, sharing tujuan hidup, story telling, hingga penyampaian saran dan kritik. Dalam tahap ini, peserta pelatihan terlibat aktif dalam setiap sesi. Bahkan ada beberapa sesi yang ditampilkan di media sosial. Sehingga diharapkan rasa percaya diri terus bertumbuh dan dapat membentuk pribadi yang tangguh, memiliki rasa optimis dalam meraih cita cita, serta tidak minder dengan lingkungan sekitar.

Tahap kedua pelaksanaan program ini berfokus pada digitalization training berupa desain grafis. Pelatihan ini dilakukan melalui workshop yang menggunakan berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan mobile phone. Pemilihan perangkat ini mempertimbangkan kondisi dan kebutuhan peserta yang beragam, sehingga mereka dapat mengikuti pelatihan dengan optimal dan mencapai hasil yang maksimal. Pada kegiatan *digitalization training*, instruktur akan menginstruksikan pengajarannya melalui lcd proyektor yang menampilkan *workspace* dari canva dan sekaligus yang mengoperasikan komputer, kemudian siswa akan diarahkan untuk mengikuti instruksi langkah-langkah mendesain yang sudah ditampilkan di lcd proyektor. Setiap langkah-langkah tersebut akan dipandu dan dijelaskan secara detail oleh instruktur yang menginstruksikan dan didampingi oleh instruktur lain yang secara langsung terjun kepada siswa. *Project-based Learning* adalah metode yang kami terapkan selanjutnya. Metode ini dimaksudkan agar peserta pelatihan mempraktikkan langsung materi yang diberikan oleh instruktur dan menjadi bahan evaluasi pembelajaran. Menurut Fathurrohman (2016), *project based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dicapai peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data analisis permasalahan kelompok penyandang disabilitas terhadap dunia kerja, ada beberapa solusi yang ditawarkan. Hal ini dimaksudkan untuk memutus rantai pengangguran yang mengakibatkan kesenjangan sosial. Program peningkatan rasa percaya diri serta pengembangan *digital skill* berupa desain grafis menjadi solusi yang akurat di era digital ini. Pertama tim pengabdian mengadakan sosialisasi program kepada siswa dan guru, kemudian orang tua siswa / wali murid dan guru. Pada kegiatan sosialisasi ini, tim pengabdian menjelaskan latar belakang dibuatnya program ini, *timeline* kegiatan, hingga *urgensi* atau manfaat yang dihasilkan dari program ini. Kedua, siswa melakukan pretest kepercayaan diri dengan mengisi kuisioner

melalui wawancara mendalam semi terstruktur. Karena dua kegiatan ini (peningkatan kepercayaan diri dan desain grafis) dilakukan secara beriringan, maka setelah siswa melakukan pretest kepercayaan diri, dilanjutkan dengan pretest desain grafis dengan memberikan contoh desain poster dan siswa diminta untuk membuat desain poster tersebut semirip mungkin. Indikator pretest kepercayaan diri meliputi: kepercayaan diri dalam kemampuan fisik, kepercayaan diri dalam berinteraksi sosial, kepercayaan diri dalam prestasi akademik, kepercayaan diri dalam menghadapi tantangan, kepercayaan diri dalam menerima diri sendiri, kepercayaan diri dalam mengambil keputusan, kepercayaan diri dalam menghadapi perubahan, dan yang terakhir adalah kepercayaan diri dalam mencapai tujuan hidup.

Berikut hasil dari pretest kepercayaan diri siswa YPAC Surakarta: yang meliputi : 1) Colloring (kemampuan dalam memberikan warna yang sesuai), 2) Layering (kemampuan dalam meletakkan lapisan desain), 3) Typografi (kemampuan dalam meletakkan tulisan atau keterangan yang sesuai tata letak), 4) Layout (kemampuan dalam meletakkan elemen), 5) Add Element (kemampuan dalam menambahkan elemen dalam desain)

Kurikulum Kepercayaan Diri

Tujuan	Meningkatkan kepercayaan diri siswa		
Capaian	Capaian Pembelajaran yang dibebankan pada materi		
	Capaian Pembelajaran Materi (CPM)		
	CPM 1	Siswa mampu mengenali diri sendiri	SK 1
	CPM 2	Siswa mampu mengelola emosi	SK 1
	CPM 3	Siswa mampu menetapkan tujuan pribadi	SK 1
Deskripsi Singkat Materi	Materi ini memberikan pembekalan kepada siswa untuk memahami diri serta menyadari potensi yang mereka miliki. Output yang diharapkan dari materi ini adalah siswa memiliki kepercayaan diri yang baik untuk bekal di masa mendatang.		
Materi Pembelajaran	Menampilkan video tentang inspirator disabilitas		CPM 1
	Story telling tentang pengalaman hidup yang berkesan		CPM 1
	Building raport melalui interaksi dua arah		CPM 1
	Impersonate tokoh terkenal		CPM 2
	Penyampaian opini tentang program secara lisan oleh siswa		CPM 2
	Penyampaian kritik dan saran terhadap program secara lisan oleh siswa		CPM 2
	Menentukan tujuan hidup yang akan dipresentasikan oleh 2 siswa secara acak		CPM 3

Pertemuan	Kemampuan akhir yang diharapkan	Teknik Penilaian	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan	Materi Pembelajaran	Durasi	Bobot Penilaian (%)
I	Siswa mampu mengenali diri sendiri	Teknik Penilaian: <i>Post-test</i> Bentuk: Kuis online	Tatap muka dan menggunakan video inspiratif  Metode Pembelajaran: Refleksi diri  Penugasan: -	Menampilkan video tentang inspirator disabilitas yang kemudian akan dibedah oleh Tim	10 menit	5%
II		Teknik Penilaian: <i>Post-test</i> Bentuk: Kuis online	Tatap muka  Metode Pembelajaran: Diskusi kelompok  Penugasan: -	<i>Building Rapport</i> melalui interaksi dua arah	10 menit	10%
III		Teknik Penilaian: <i>Post-test</i> Bentuk: Kuis online	Tatap muka  Metode Pembelajaran: <i>Story Telling</i>  Penugasan: -	<i>Story Telling</i> tentang pengalaman hidup siswa yang berkesan	10 menit	15%
IV	Siswa mampu mengelola emosi	Teknik Penilaian: <i>Post-test</i> Bentuk: Kuis online	Tatap muka  Metode Pembelajaran: <i>Role Playing</i>  Penugasan: -	<i>Impersonate</i> tokoh terkenal	10 menit	10%

V		<b>Teknik Penilaian:</b> <i>Post-test</i> <b>Bentuk:</b> Kuisisioner	<b>Tatap muka</b>  <b>Metode Pembelajaran:</b> Forum Terbuka dan Penulisan  <b>Penugasan:</b> -	Penyampaian opini tentang program secara lisan oleh siswa.	10 menit	20%
VI		<b>Teknik Penilaian:</b> <i>Post-test</i> <b>Bentuk:</b> Kuisisioner	<b>Tatap muka</b>  <b>Metode Pembelajaran:</b> Forum Terbuka dan Penulisan  <b>Penugasan:</b> -	Penyampaian kritik dan saran terhadap program secara lisan oleh siswa	10 menit	20%

KURIKULUM DESAIN GRAFIS

<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>Memahami konsep dasar desain grafis melalui aplikasi Canva.</li><li>Menguasai penggunaan aplikasi Canva untuk membuat desain kreatif.</li></ol>
---------------	---

Capaian Pembelajaran (CP)	Capaian Pembelajaran yang dibebankan pada materi		
	Standar Kompetensi (SK)	1. Memahami konsep dasar desain grafis dan pengaplikasian karya melalui aplikasi Canva. 2. Mampu membuat desain grafis sederhana hingga kompleks menggunakan aplikasi Canva.	
	Capaian Pembelajaran Materi (CPM)		
	CPM 1	Mendeskripsikan pengertian dasar desain grafis.	SK 1
	CPM 2	Mendeskripsikan prinsip dasar serta unsur dalam desain grafis	SK 1
	CPM 3	Merancang <i>project</i> pembuatan poster yang kompleks dan informatif.	SK 2
Deskripsi Singkat Materi	Materi ini memberikan pembekalan kepada siswa untuk memahami konsep dasar desain grafis serta unsur-unsur desain grafis melalui aplikasi Canva. Output yang diharapkan dari materi ini adalah siswa mampu membuat desain sederhana hingga kompleks.		
Materi Pembelajaran	Pengertian dari desain grafis		CPM 1
	Jenis-jenis desain grafis seperti info grafis, poster, dan <i>flyer</i> beserta fungsi-fungsinya.		CPM 1

	Pengertian dari prinsip-prinsip desain grafis seperti kesatuan, keseimbangan, proporsi, kontras, kesederhanaan dan ruang.	CPM 2
	Pengertian dari unsur-unsur desain grafis seperti garis, bentuk, tekstur, ukuran, teks, dan warna.	CPM 2
	Pengaplikasian unsur-unsur dalam desain grafis dalam sebuah desain poster sederhana.	CPM 3
	<i>Importing</i> gambar dan elemen-elemen dekoratif untuk menambah estetika dan kesan informatif dalam desain.	CPM 3
	Pengimplementasian pengajaran melalui pembuatan desain poster dengan tema yang sudah ditentukan.	CPM 3
	<i>Review</i> hasil poster yang sudah dibuat.	CPM 3

No	Kemampuan akhir yang diharapkan	Teknik Penilaian	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan	Materi Pembelajaran	Durasi	Bobot Penilaian (%)
1.	Mendeskripsikan pengertian dasar desain grafis.	<b>Teknik Penilaian:</b> <i>Post-test</i> <b>Bentuk:</b> Karya desain	<b>Tatap muka menggunakan power point dan aplikasi Canva</b>  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Direct Instruction</i>  <b>Penugasan:</b> -	1. Pengertian dari desain grafis. 2. Jenis-jenis desain grafis seperti info grafis, poster, dan <i>flyer</i> beserta fungsi-fungsinya. 3. Jenis fitur-fitur yang ada di canva.	50 menit	15%
2.	Mendeskripsikan prinsip dasar serta unsur dalam desain grafis.	<b>Teknik Penilaian:</b> <i>Post-test</i> <b>Bentuk:</b> Karya desain	<b>Tatap muka menggunakan power point dan aplikasi Canva</b>  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Direct Instruction</i>  <b>Penugasan:</b> -	1. Pengertian dari prinsip-prinsip desain grafis seperti kesatuan, keseimbangan, proporsi, kontras, kesederhanaan dan ruang. 2. Pengertian dari unsur-unsur desain grafis seperti garis, bentuk, tekstur, ukuran, teks, dan warna.	50 menit	20%



3.	Merancang <i>project</i> pembuatan poster yang kompleks dan informatif.	<b>Teknik</b> <b>Penilaian:</b> <i>Post-test</i> <b>Bentuk:</b> Karya desain	<b>Tatap muka menggunakan</b> <b>power point dan aplikasi Canva</b>  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Direct Instruction</i>  <b>Penugasan:</b> -	1. Pengaplikasian unsur-unsur dalam desain grafis dalam sebuah desain poster sederhana. 2. <i>Importing</i> gambar dan elemen-elemen dekoratif untuk menambah estetika dan kesan informatif dalam desain.	50 menit	30%
4.	Merancang <i>project</i> pembuatan poster yang kompleks dan informatif.	<b>Teknik</b> <b>Penilaian:</b> <i>Post-test</i> <b>Bentuk:</b> Karya desain	<b>Tatap muka menggunakan</b> <b>power point dan aplikasi Canva</b>  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Direct Instruction</i>  <b>Penugasan:</b> -	1. Pengimplementasian pengajaran melalui pembuatan desain poster dengan tema yang sudah ditentukan. 2. <i>Review</i> hasil poster yang sudah dibuat.	50 menit	35%

Berdasarkan rangkaian kegiatan tersebut maka luaran yang diharapkan dari pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa mampu mengenali diri sendiri.
2. Siswa mampu mengelola emosi.
3. Siswa mampu menetapkan tujuan hidup.
4. Siswa mampu mendeskripsikan pengertian dasar desain grafis.
5. Siswa mampu menggunakan fitur aplikasi Canva.
6. Siswa mampu membuat projek poster desain yang menarik dan informatif.



Sosialisasi Kepada Siswa



Sosialisasi Kepada Orang Tua & Guru





Pelatihan Kepercayaan Diri



Pelatihan Desain Grafis



Pertemuan 2



Pertemuan 4



Pertemuan 6



Pertemuan 8

## KESIMPULAN

Berdasarkan paparan di atas terdapat beberapa kesimpulan yang bisa kami paparkan dalam tiga poin di bawah ini;

- a. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan peningkatan kepercayaan diri kepada kelompok penyandang disabilitas kategori tuna daksa.
- b. Kelebihan dari kegiatan pengabdian yang sudah berlangsung adalah antusias peserta dalam kegiatan, serta tumbuhnya rasa semangat untuk berhasil.
- c. Beberapa kelemahan yang dihadapi adalah beberapa peserta mengalami gangguan motoric sehingga kesulitan dalam mengoperasikan komputer dan tablet, serta beberapa peserta kesulitan dalam mengekspresikan gagasan mereka melalui lisan karena kesulitan dalam berbicara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik (BPS). (2021). Statistik Penyandang Disabilitas 2021. Jakarta: Badan Pusat Statistik.*
- Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Kota Surakarta. (2024). Laporan Kegiatan Pelatihan Desain Grafis untuk Penyandang Disabilitas Tuna Daksa. Surakarta: YPAC.*
- Universitas Muhammadiyah Surakarta. (2024). Laporan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Bidang Pemberdayaan Penyandang Disabilitas Tuna Daksa. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.*
- Sucahyo, N. (2019). "Peran Teknologi dalam Pemberdayaan Penyandang Disabilitas." YPAC Kota Surakarta. (2023). "Dampak Penggunaan Gadget pada Penyandang Disabilitas Tuna Daksa." Yayasan Pembinaan Anak Cacat Kota Surakarta.*
- Aufan, D. (2011). Metode Pengajaran untuk Penyandang Disabilitas. Penerbit Edukasi.*
- Fathurrohman, M. (2016). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Ghalia Indonesia.*