

Panduan

DIGITAL SKILLS

untuk Siswa Disabilitas



Kerjasama United Nations Children's Fund (UNICEF) dan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember – ITS dengan
Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur

Kata Pengantar

Di era abad ke-21, keterampilan digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Dunia pendidikan, pekerjaan, komunikasi, bahkan hiburan kini sebagian besar bergantung pada kemampuan seseorang dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi digital. Namun, perkembangan pesat ini tidak serta merta dinikmati secara merata oleh semua kalangan—termasuk oleh anak-anak dan remaja penyandang disabilitas.

Buku Digital Skills untuk Siswa Disabilitas ini disusun sebagai bentuk komitmen untuk menghadirkan pembelajaran teknologi yang inklusif, adaptif, dan memberdayakan. Dengan pendekatan yang ramah disabilitas dan berpusat pada potensi peserta didik, buku ini dirancang untuk mendampingi siswa mengenal, memahami, dan menguasai keterampilan dasar digital secara bertahap dan menyenangkan.

Kami menyadari bahwa disabilitas bukanlah penghalang untuk berdaya dan berkarya. Sebaliknya, dengan dukungan lingkungan belajar yang tepat, siswa dengan disabilitas dapat tampil sebagai pengguna aktif dan bahkan pencipta solusi digital. Oleh karena itu, buku ini tidak hanya mengajarkan bagaimana menggunakan komputer atau internet, tetapi juga mengajak siswa mengembangkan kreativitas, bekerja secara kolaboratif, dan membangun kepercayaan diri dalam ekosistem digital.

Buku Panduan Digital Skills untuk Disabilitas ini disusun dengan berpedoman kepada

Berbasis Aksesibilitas

Setiap bab dirancang agar bisa digunakan oleh siswa dengan berbagai jenis kebutuhan khusus—baik tunanetra, tunarungu, tunadaksa, maupun neurodivergent—dengan memperhatikan elemen akses seperti teks besar, audio deskripsi, dan ilustrasi visual.

Berorientasi pada Kehidupan Nyata

Materi yang disajikan tidak bersifat teoritis semata, melainkan aplikatif dan kontekstual dengan kehidupan siswa. Dari cara mengirim email, membuat presentasi, hingga berinteraksi di media sosial secara aman.

Mendorong Kolaborasi Guru dan Orang Tua

Buku ini bisa digunakan bersama guru pendamping dan orang tua sebagai bagian dari pembelajaran berbasis dukungan dan interaksi aktif.

Kami percaya bahwa setiap anak memiliki hak yang sama untuk memperoleh literasi digital. Buku ini hadir sebagai langkah kecil menuju masa depan inklusif, di mana semua anak—apa pun kondisinya—dapat meraih mimpi dengan bantuan teknologi.

Selamat belajar, bereksplorasi, dan bertumbuh di dunia digital. Dunia ini terbuka untuk semua, dan tempatmu di dalamnya adalah istimewa.

Penyusun

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	2
Panduan Pelatihan Untuk Siswa Dissabilitas.....	8
Pendidikan Inklusif.....	8
Desain Inklusif dalam Pengajaran Teknologi.....	10
Panduan untuk Guru dan Pendamping.....	12
Panduan untuk Siswa Disabilitas.....	13
Struktur Umum Buku.....	13
Bab 1: Pengenalan Literasi Digital.....	15
1.1 Apa itu Teknologi Digital?.....	15
1.2 Perangkat Teknologi: Komputer, Tablet, dan Smartphone.....	15
1.3 Mengetahui Aksesibilitas di Perangkat Digital.....	16
Panduan Praktik: Mengetahui Perangkat Teknologi melalui Media Visual dan Interaktif.....	19
Bab 2: Penggunaan Komputer untuk Siswa Berkebutuhan Khusus.....	21
2.1 Menyalakan dan Mematikan Komputer.....	21
2.2 Mengetahui Keyboard dan Mouse (dan Alternatif Akses).....	22
2.3 Navigasi Dasar Sistem Operasi.....	23
Panduan Praktik: Latihan Mengetik dan Navigasi Mouse (atau Alat Akses Alternatif).....	23
Bab 3: Internet dan Keamanan Daring.....	25
3.1 Mengetahui Internet.....	25
4.2 Cara Aman Menggunakan Internet.....	25
4.3 Mengetahui Risiko di Internet.....	26
4.4 Etika Berinternet (Digital Etiquette).....	27
Panduan Praktek: Simulasi Akses Internet Aman untuk Semua Jenis Disabilitas.....	27
Bab 4: Komunikasi Digital.....	29
4.1 Mengetahui dan Membuat Akun.....	29
4.2 Penggunaan Email dan Chat.....	30
4.3 Alternatif Komunikasi: Video Call, Voice Note, dan Bahasa Isyarat Digital.....	31
Panduan Praktek: Praktik Kirim Email dan Komunikasi Melalui Aplikasi.....	32

Bab 5: Pemanfaatan Social Media Secara Bijak.....	34
5.1 Macam-Macam Aplikasi Social Media.....	35
5.2 Manfaat Social Media Bagi Remaja.....	35
5.3 Etika Bersocial Media.....	36
5.4 Panduan Praktek : Membuat Posting Social Media.....	36
1. Membuka dan Membuat Akun Instagram.....	37
2. Melihat Konten (<i>Scrolling</i>).....	37
3. Mencari Konten atau Akun.....	38
4. Memberikan Komentar.....	38
5. Berbagi Konten.....	38
6. Mengunggah Foto atau Video.....	39
Bab 6: Produktivitas Digital.....	40
6.1 Menulis dan Menggambar di Komputer.....	40
6.2 Mengenal Aplikasi Google Docs.....	41
1. Membuka Google Docs.....	41
2. Mengenal Menu Utama Google Docs.....	41
3. Menulis Artikel.....	41
4. Mengatur Style Tulisan.....	41
5. Menambahkan Elemen Pendukung.....	42
6. Menyimpan Dokumen.....	42
7. Berbagi Dokumen.....	42
8. Unduh atau Publikasikan.....	42
6.3 Presentasi Sederhana dengan Canva.....	43
1. Membuka dan Login ke Canva.....	43
2. Mengenal Menu Utama Canva.....	43
3. Membuat Slide.....	44
4. Mengatur Style Presentasi.....	44
5. Mengatur Transition & Animation.....	44
6. Berbagi Presentasi.....	44
Panduan Praktek : Membuat Cerita Bergambar atau Slide Presentasi Pribadi.....	44
1. Menentukan Tema dan Tujuan.....	44

2. Membuka Canva dan Memilih Template.....	45
3. Menyusun Alur Cerita atau Urutan Slide.....	45
4. Mengatur Desain dan Gaya.....	45
5. Menambahkan Efek dan Animasi.....	45
6. Menyimpan dan Membagikan.....	45
7. Contoh Karya.....	45
Bab 7: Kreativitas dan Ekspresi Diri.....	46
7.1 Mengedit Foto dan Video Sederhana.....	46
7.2 Membuat Konten Digital: Poster, Video, dan Podcast.....	47
7.3 Aplikasi Kreatif yang Ramah Disabilitas.....	47
Panduan Praktek : Proyek Mini Membuat Poster atau Video Diri Sendiri.....	47
Bab 8: Mengenal Dunia Kerja dan Kewirausahaan Digital.....	49
8.1 Profesi Digital yang Inklusif.....	49
1. Desainer Grafis.....	49
2. Penulis Konten (Content Writer).....	49
3. Editor Video.....	50
4. Penerjemah.....	50
5. Customer Service Online.....	50
6. Ilustrator Digital.....	50
7. Social Media Manager.....	50
8.2 Mengenal Platform Freelance.....	50
1. Contoh Platform Internasional.....	50
2. Contoh Platform Lokal.....	51
3. Langkah Memulai di Platform Freelance.....	51
4. Tips Sukses di Platform Freelance.....	51
8.3 Membuat Portofolio Digital untuk Penyandang Disabilitas.....	51
1. Mengapa Portofolio Penting?.....	51
2. Bentuk Portofolio Digital.....	51
3. Isi Portofolio.....	51
4. Tips Portofolio untuk Penyandang Disabilitas.....	52
Panduan Praktek : Simulasi Membuat Portofolio Sederhana.....	52

1. Menentukan Jenis Portofolio.....	52
2. Mengumpulkan Bahan.....	52
3. Membuat Portofolio di Google Sites.....	52
4. Membuat Portofolio di Canva.....	52
5. Mengecek Aksesibilitas.....	53
6. Membagikan Portofolio.....	53
Penutup.....	54
Evaluasi Diri dan Refleksi Pembelajaran.....	54
Daftar Aplikasi dan Alat Aksesibilitas.....	54
Glosarium Digital.....	55
Referensi.....	55

Panduan Pelatihan Untuk Siswa Disabilitas

Pendidikan Inklusif

Pendidikan digital yang inklusif tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan cara menggunakan teknologi, melainkan untuk memberdayakan siswa disabilitas agar mampu hidup mandiri, percaya diri, dan berkontribusi dalam masyarakat digital. Dalam konteks ini, pembelajaran digital harus mengacu pada nilai-nilai aksesibilitas, kesetaraan, dan pengembangan potensi diri.

Berikut adalah tujuan utama yang ingin dicapai melalui buku *Digital Skills untuk Siswa Disabilitas*:

1. Meningkatkan Literasi Digital Dasar

Siswa diperkenalkan pada konsep dan alat teknologi digital secara bertahap dan menyenangkan. Mereka belajar mengenal perangkat (seperti komputer, tablet, dan smartphone), serta menguasai operasi dasar seperti mengetik, menggunakan mouse, atau alternatif akses (seperti switch, eye-tracker, atau voice input).

2. Membangun Kemandirian dalam Mengakses Informasi

Dengan menguasai keterampilan dasar pencarian informasi di internet dan penggunaan aplikasi, siswa diharapkan mampu memperoleh pengetahuan baru secara mandiri. Hal ini sangat penting bagi siswa dengan disabilitas agar tidak bergantung sepenuhnya

3. Menumbuhkan Kepercayaan Diri dan Identitas Digital Positif

Pembelajaran digital juga bertujuan untuk membangun rasa percaya diri bahwa siswa disabilitas memiliki kemampuan yang setara dalam menggunakan teknologi. Mereka diajak menciptakan identitas digital yang sehat, sopan, dan bertanggung jawab.

4. Mendorong Kesadaran Keamanan dan Etika Berinternet

Siswa dilatih untuk memahami bahaya siber seperti penipuan, perundungan daring, atau penyalahgunaan data. Melalui pendekatan praktis, mereka belajar cara melindungi diri dan berperilaku etis dalam ruang digital.

5. Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi dan Komunikasi Digital

Dengan mengenal media komunikasi seperti email, video call, atau chat, siswa dapat berinteraksi dengan teman, guru, dan komunitas lain secara aktif. Ini menjadi bekal

6. Menggali Potensi Karier Digital dan Wirausaha

Siswa dikenalkan pada dunia kerja digital yang terbuka bagi penyandang disabilitas—mulai dari desain grafis, pembuatan konten, hingga pekerjaan lepas (freelance). Mereka diajak membuat portofolio digital yang mencerminkan minat dan potensi masing-masing.

7. Mengoptimalkan Penggunaan Teknologi Asistif

Tujuan ini mendorong siswa untuk akrab dengan teknologi bantu yang dapat memudahkan mereka belajar dan berkarya. Mulai dari screen reader, speech-to-text, hingga aplikasi pendidikan inklusif lainnya.

8. Mendorong Kemandirian, Kreativitas, dan Partisipasi Aktif

Lebih dari sekadar pengguna, siswa didorong untuk menjadi pencipta konten digital dan solusi. Mereka diberi ruang untuk berkarya, berinovasi, dan menyuarakan ide dalam bentuk poster, video, atau proyek kolaboratif.

Desain Inklusif dalam Pengajaran Teknologi

Pengajaran teknologi untuk siswa disabilitas tidak cukup hanya dengan menyesuaikan media pembelajaran. Ia harus dibangun di atas **prinsip desain inklusif**—sebuah pendekatan yang menempatkan keberagaman kemampuan sebagai dasar dalam merancang pengalaman belajar.

Desain inklusif tidak berarti membuat versi “khusus” untuk anak berkebutuhan, melainkan menciptakan pengalaman belajar yang dapat diakses dan dinikmati oleh *semua siswa* sejak awal, tanpa perlu banyak penyesuaian tambahan. Tujuannya adalah **meniadakan hambatan dan membuka akses seluas mungkin** bagi setiap peserta

Prinsip-Prinsip Desain Inklusif dalam Pengajaran Teknologi

1. Berpusat pada Pengguna (Learner-Centered Design)

Pengajaran disusun dengan memahami kebutuhan, gaya belajar, dan latar belakang siswa. Termasuk di dalamnya adalah mengenali jenis disabilitas, alat bantu yang digunakan, serta kekuatan unik tiap anak. Setiap siswa diperlakukan sebagai pembelajar aktif, bukan sebagai objek bantuan.

2. Aksesibilitas Sejak Awal (Built-in Accessibility)

Konten digital harus dapat diakses sejak awal oleh semua siswa. Misalnya, video harus disertai subtitle dan deskripsi audio, teks memiliki kontras warna tinggi, dan navigasi bisa dilakukan dengan keyboard atau switch.

“Jika tidak semua bisa menggunakan, maka itu bukan desain inklusif.”

3. Fleksibilitas Media dan Pendekatan Belajar

Gunakan berbagai bentuk penyampaian materi: teks, gambar, suara, video, hingga interaksi langsung. Berikan siswa pilihan bagaimana mereka ingin belajar dan mengekspresikan hasil belajar—baik secara lisan, tulisan, gambar, atau gerak.

4. Kejelasan dan Kesederhanaan Informasi

Bahasa yang digunakan harus jelas, langsung, dan bebas jargon teknis yang membingungkan. Materi disampaikan secara bertahap, dengan contoh konkret, serta dukungan visual atau simbol yang memperkuat pemahaman.

5. Mendorong Kemandirian dan Partisipasi

Desain pembelajaran tidak boleh membuat siswa merasa tergantung. Sediakan instruksi yang mudah diikuti, ruang eksplorasi mandiri, dan kegiatan yang membangun rasa percaya diri. Tujuannya adalah agar mereka bisa belajar dan berkontribusi dengan cara mereka sendiri.

6. Kolaborasi Antarpihak

Desain inklusif tidak bisa berjalan sendiri. Diperlukan kerja sama antara guru, orang tua, ahli terapi, dan tentu saja siswa itu sendiri. Setiap keputusan pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan umpan balik dari semua pihak.

7. Fokus pada Potensi, Bukan Kekurangan

Alih-alih menekankan keterbatasan, pendekatan inklusif berfokus pada kemampuan yang dimiliki siswa. Teknologi dapat menjadi alat yang memperkuat potensi tersebut—misalnya, seorang siswa tunarungu yang piawai dalam desain visual digital.

Contoh Implementasi Desain Inklusif dalam Teknologi:

Aktivitas	Prinsip Inklusif yang Diterapkan
Menonton video pembelajaran	Disertai subtitle dan narasi suara
Mengetik tugas di komputer	Alternatif input: speech-to-text, keyboard besar, atau pointer
Membaca materi digital	Teks dapat diperbesar, kontras tinggi, tersedia versi audio
Presentasi kelompok	Setiap siswa boleh memilih cara menyampaikan gagasan (gambar, tulisan, video, dll.)

Buku *Digital Skills untuk Siswa Disabilitas* ini dirancang untuk memudahkan proses pembelajaran teknologi secara bertahap, ramah akses, dan menyenangkan, baik saat digunakan di kelas, di rumah, maupun dalam program pelatihan mandiri.

Agar pemanfaatan buku ini optimal, berikut adalah panduan penggunaannya bagi **guru**, **pendamping**, dan **siswa**:

Panduan untuk Guru dan Pendamping

1. Pahami Kebutuhan Siswa Sejak Awal

Sebelum memulai pembelajaran, identifikasi jenis disabilitas siswa dan perangkat bantu yang dibutuhkan (misalnya: screen reader, keyboard besar, atau bantuan visual). Setiap siswa bisa memiliki cara belajar yang berbeda.

2. Gunakan Buku Ini sebagai Panduan Fleksibel

Bab-bab dalam buku ini tidak harus diikuti secara kaku. Guru dapat menyesuaikan urutan, durasi, dan kedalaman materi sesuai kondisi kelas atau kebutuhan individu siswa.

3. Ikuti Struktur “Lesson Plan” di Tiap Bab

Setiap bab disusun dengan kerangka:

- Tujuan pembelajaran
 - Kegiatan pembuka
 - Aktivitas utama
 - Refleksi atau penutup
- Kerangka ini memudahkan guru menyampaikan materi secara sistematis dan menyenangkan.

4. Kolaborasi dengan Orang Tua dan Terapis

Dalam beberapa kasus, siswa membutuhkan dukungan tambahan di luar kelas. Libatkan orang tua dan terapis dalam memahami kegiatan dan tujuan pembelajaran digital, agar terjadi kesinambungan di rumah.

5. Gunakan Media dan Alat Bantu Aksesibilitas

Setiap materi memiliki versi alternatif: teks besar, ilustrasi, suara, atau instruksi berbasis simbol. Guru disarankan menggunakan media ini untuk menjangkau berbagai jenis disabilitas.

Panduan untuk Siswa Disabilitas

1. Buku Ini Boleh Dibaca Sendiri atau Bersama Guru

Kamu bisa belajar sendiri, atau meminta bantuan guru, orang tua, atau teman saat membaca buku ini. Setiap bab dirancang agar mudah dipahami.

2. Belajar Sesuai Kemampuan dan Ritmemu Sendiri

Tidak apa-apa jika kamu butuh waktu lebih lama untuk menyelesaikan satu bagian. Yang penting, kamu paham dan bisa mencoba dengan nyaman.

3. Gunakan Alat Bantu yang Kamu Butuhkan

Jika kamu biasanya menggunakan voice reader, keyboard besar, atau aplikasi pembaca teks, silakan digunakan. Buku ini cocok untuk dibaca dengan alat bantu.

4. Coba Latihan dan Tantangan di Akhir Bab

Setiap bab berisi latihan ringan dan proyek mini yang bisa kamu coba. Ajak teman, guru, atau keluargamu untuk ikut belajar bersama.

5. Berani Bertanya dan Berbagi Hasil Karyamu

Jika kamu bingung, bertanya itu bagus! Dan kalau kamu berhasil membuat presentasi, gambar, atau video—tunjukkan! Kamu bisa bangga atas karyamu sendiri.

Struktur Umum Buku

Bagian	Penjelasan
Judul Bab	Tema yang akan dipelajari
Tujuan Pembelajaran	Apa yang akan kamu kuasai

Bagian	Penjelasan
Kegiatan Utama	Langkah-langkah belajar dan praktik
Latihan Mandiri	Tugas atau proyek kecil
Catatan untuk Guru	Tips pengajaran, alternatif alat bantu
Aksesibilitas Tambahan	Teks mudah dibaca, ilustrasi, audio (jika tersedia)

Bab 1: Pengenalan Literasi Digital

1.1 Apa itu Teknologi Digital?

Teknologi digital adalah segala bentuk alat, sistem, atau perangkat yang menggunakan **kode biner (0 dan 1)** untuk memproses, menyimpan, dan mentransmisikan informasi. Teknologi ini mencakup perangkat keras seperti komputer dan smartphone, serta perangkat lunak seperti aplikasi, situs web, dan media sosial.

Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering berinteraksi dengan teknologi digital, bahkan tanpa kita sadari. Ketika kita menggunakan ponsel untuk menelpon, menonton video, mengetik di komputer, atau menggunakan aplikasi pendidikan—semua itu adalah bagian dari dunia digital.

Namun, menjadi pengguna teknologi digital bukan hanya soal memakai alat. Kita juga perlu **memahami cara kerja, tujuan penggunaan, serta risiko dan tanggung jawab** yang menyertainya. Itulah yang disebut dengan **literasi digital**—kemampuan untuk memahami, menilai, menggunakan, dan menciptakan informasi dalam bentuk digital secara bijak dan aman.

Bagi siswa penyandang disabilitas, literasi digital sangat penting karena membuka lebih banyak kesempatan untuk **belajar mandiri, berkomunikasi, mengekspresikan diri, dan berkarya**. Dengan dukungan yang tepat, teknologi digital dapat menjadi jembatan menuju kesetaraan dan kemandirian.

1.2 Perangkat Teknologi: Komputer, Tablet, dan Smartphone

Literasi digital dimulai dari pengenalan terhadap **perangkat digital utama**. Setiap perangkat memiliki karakteristik, kegunaan, serta kelebihan masing-masing. Berikut adalah tiga perangkat yang paling umum digunakan dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari:

Komputer (PC atau Laptop)

Komputer adalah alat digital dengan kemampuan tinggi untuk melakukan berbagai pekerjaan secara kompleks. Komputer biasanya digunakan untuk mengetik dokumen, membuat presentasi, mengedit gambar dan video, atau mengakses internet. Komputer dilengkapi dengan:

- **Layar monitor** untuk menampilkan gambar dan teks.
- **Keyboard** untuk mengetik.

- **Mouse** atau **touchpad** untuk menggerakkan kursor dan memilih perintah.

Bagi siswa disabilitas, komputer dapat disesuaikan dengan alat bantu seperti keyboard khusus, perangkat pengendali suara, atau software pembaca layar.

Smartphone (Ponsel Pintar)

Smartphone adalah perangkat kecil yang bisa dibawa ke mana-mana dan digunakan untuk berbagai hal: menelepon, mengirim pesan, mengambil foto, menonton video, dan mengakses internet. Saat ini, banyak aplikasi pendidikan berbasis smartphone yang sangat membantu siswa belajar secara fleksibel.

Smartphone juga sudah dilengkapi fitur **aksesibilitas bawaan**, seperti mode kontras tinggi, pembaca layar (screen reader), dan perintah suara (voice control), yang sangat berguna bagi siswa tunanetra atau tunadaksa.

Tablet

Tablet memiliki fungsi gabungan antara komputer dan smartphone. Layarnya besar seperti komputer, tetapi bisa disentuh langsung seperti smartphone. Tablet sangat cocok untuk siswa yang menyukai pembelajaran visual dan interaktif, misalnya melalui game edukatif atau aplikasi menggambar.

Tablet juga mendukung berbagai aksesoris, seperti stylus (pena digital) atau keyboard eksternal, dan bisa digunakan oleh siswa yang kesulitan mengetik di perangkat kecil.

1.3 Mengetahui Aksesibilitas di Perangkat Digital

Aksesibilitas digital adalah prinsip dan praktik dalam merancang teknologi agar **dapat digunakan oleh semua orang**, termasuk individu dengan **beragam jenis disabilitas**. Ini mencakup bagaimana komputer, tablet, dan smartphone bisa dioperasikan dengan bantuan fitur khusus agar siswa tetap bisa belajar, berkomunikasi, dan berkarya tanpa hambatan.

Dengan kata lain, aksesibilitas adalah tentang **memberi jalan alternatif** bagi pengguna yang mungkin mengalami kesulitan visual, pendengaran, motorik, atau kognitif saat menggunakan perangkat digital.

Mengapa Aksesibilitas Penting?

Aksesibilitas memastikan bahwa siswa dengan disabilitas:

- Tidak tertinggal dalam pembelajaran digital.
- Bisa berpartisipasi aktif dalam tugas kelas dan kegiatan daring.
- Mampu mengekspresikan diri dan berkarya menggunakan teknologi.

Dengan dukungan fitur aksesibilitas, teknologi menjadi alat pembebasan, bukan penghalang.

Jenis-Jenis Disabilitas dan Solusi Aksesibilitas Digital

Jenis Disabilitas	Tantangan Umum	Contoh Solusi Aksesibilitas
Tunanetra (Buta atau Low Vision)	Tidak dapat melihat layar atau kesulitan membaca teks kecil	- Pembaca layar (screen reader) seperti TalkBack (Android) atau VoiceOver (iOS) - Teks besar dan kontras tinggi - Braille display
Tunarungu atau Gangguan Pendengaran	Tidak dapat mendengar suara atau video	- Subtitle otomatis (YouTube, Google Meet) - Mode getar atau visual notifikasi - Video dengan penerjemah bahasa isyarat
Disabilitas Motorik (misalnya cerebral palsy)	Sulit menggunakan tangan atau jari untuk mengetik/klik	- Kontrol suara (Voice Access, Siri, Google Assistant) - Keyboard khusus (keyguard, keyboard satu tombol) - Mouse mata atau joystick
Disabilitas Kognitif (misalnya disleksia, autisme)	Kesulitan memproses informasi teks panjang atau menu rumit	- Mode tampilan sederhana (Easy Mode) - Font disleksia-friendly (OpenDyslexic) - Navigasi berbasis ikon/gambar

Contoh Fitur Aksesibilitas di Perangkat Populer

Windows dan Laptop Chromebook

- **Magnifier:** Membesarkan bagian layar.
- **Narrator:** Membaca isi layar dengan suara.
- **Sticky Keys:** Untuk pengguna yang sulit menekan dua tombol bersamaan.
- **Dark Mode + Kontras Tinggi:** Mengurangi kelelahan mata dan membantu low vision.

Smartphone Android

- **TalkBack:** Membaca elemen layar, menu, dan pesan.
- **Live Transcribe:** Mengubah suara menjadi teks secara langsung.
- **Voice Access:** Mengontrol ponsel dengan suara.
- **Switch Access:** Mengontrol dengan tombol eksternal.

iPad dan iPhone (iOS)

- **VoiceOver:** Pembaca layar untuk pengguna tunanetra.
- **AssistiveTouch:** Tombol bantu di layar untuk kontrol alternatif.
- **Siri:** Asisten suara untuk perintah cepat.
- **Guided Access:** Mengunci satu aplikasi untuk siswa berkebutuhan khusus.

Penggunaan Aksesibilitas

Contoh 1: Rani, Siswa Tunanetra

Rani menggunakan smartphone Android di sekolah. Ia mengaktifkan fitur **TalkBack**, sehingga setiap ikon dan teks dibacakan saat ia menyentuh layar. Ia juga menggunakan earphone agar tidak mengganggu teman lain. Saat mengetik, ia memakai keyboard suara untuk menulis tugas.

Contoh 2: Bayu, Siswa Cerebral Palsy

Bayu mengalami kesulitan dalam menggerakkan tangan. Ia menggunakan tablet dengan **kontrol suara Google Assistant**. Ia juga menggunakan stylus besar yang mudah

digenggam. Saat menonton video pembelajaran, ia mengaktifkan subtitle agar bisa mengikuti dengan jelas.

Contoh 3: Dinda, Siswa Disleksia

Dinda kesulitan membaca teks panjang. Di laptopnya, ia mengubah font ke **OpenDyslexic** dan mengatur latar belakang menjadi krem agar lebih nyaman. Ia juga menyukai video interaktif dengan ilustrasi dan suara yang membantunya memahami isi pelajaran.

Langkah Praktis Mengaktifkan Aksesibilitas

Panduan cepat untuk guru dan siswa:

1. **Masuk ke menu "Pengaturan" (Settings)** di perangkat.
2. Cari bagian **"Aksesibilitas" (Accessibility)**.
3. Aktifkan fitur sesuai kebutuhan:
 - TalkBack / VoiceOver
 - Ukuran teks
 - Subtitle otomatis
 - AssistiveTouch
4. Lakukan uji coba dan sesuaikan pengaturan.
5. Simpan konfigurasi agar mudah digunakan setiap hari.

Berikut beberapa contoh fitur aksesibilitas di perangkat digital:

Untuk Tunanetra atau Gangguan Penglihatan:

- **Screen Reader:** Perangkat lunak yang membaca teks di layar dengan suara.
- **Magnifier:** Alat pembesar bagian layar agar lebih jelas terlihat.
- **Kontras Tinggi & Warna Inversi:** Membantu pengguna melihat teks lebih jelas.
- **Deskripsi Audio:** Menjelaskan apa yang terjadi dalam video atau gambar.

Untuk Tunarungu:

- **Caption (Teks Tertulis)** pada video atau audio.
- **Pemberitahuan Visual** untuk panggilan atau pesan masuk.
- **Aplikasi Bahasa Isyarat Digital.**

Untuk Tunadaksa:

- **Mouse alternatif**, seperti joystick atau pengontrol khusus.
- **Perintah Suara** untuk mengetik atau membuka aplikasi.
- **Switch Access**, alat bantu untuk mengontrol layar hanya dengan satu tombol atau gerakan kepala.

Dengan mengenal dan memanfaatkan fitur aksesibilitas ini, siswa disabilitas dapat **belajar dan berkarya tanpa hambatan teknologi.**

Panduan Praktik: Mengetahui Perangkat Teknologi melalui Media Visual dan Interaktif

Belajar teknologi akan lebih efektif jika disertai praktik langsung. Berikut adalah langkah-langkah panduan yang bisa dilakukan guru atau pendamping untuk membantu siswa mengetahui perangkat digital secara menyenangkan dan aman:

1. Gunakan Alat Nyata dan Simulasi Visual

- Perlihatkan komputer, tablet, dan smartphone langsung kepada siswa.
- Gunakan poster, gambar besar, atau aplikasi simulasi untuk menjelaskan bagian-bagian alat (misalnya: "Ini adalah keyboard", "Ini tombol power").
- Bagi siswa dengan hambatan visual, gunakan **model 3D taktil** atau penjelasan lisan yang jelas.

2. Latihan Sentuh dan Gerakan

- Ajak siswa menyentuh dan mencoba bagian-bagian perangkat.
- Latihan menyalakan dan mematikan perangkat.

- Gunakan **mode latihan aman** di mana siswa tidak perlu khawatir salah pencet.

3. Gunakan Aplikasi Interaktif

- Coba aplikasi edukasi sederhana seperti “Belajar Huruf” atau “Latihan Klik dan Tarik”.
- Aplikasi untuk siswa tunanetra: *VoiceOver Practice*, *Accessible Touch Trainer*.
- Aplikasi untuk siswa tunadaksa: *Switch Access Trainer*, *Big Launcher*.

4. Bermain Peran

- Siswa diajak berperan sebagai "guru" yang memperkenalkan perangkat digital kepada temannya.
- Ini mendorong kepercayaan diri dan menguji pemahaman mereka.

5. Refleksi Belajar

- Ajak siswa menceritakan kembali pengalaman mereka menggunakan perangkat.
- Gunakan metode ekspresi yang sesuai: bicara, mengetik, menggambar, atau bahasa isyarat.

Bab 2: Penggunaan Komputer untuk Siswa Berkebutuhan Khusus

Bab ini bertujuan untuk mengenalkan siswa disabilitas pada penggunaan dasar komputer dengan pendekatan inklusif. Materi disajikan secara bertahap dengan contoh penggunaan alat bantu aksesibilitas seperti switch, eye-tracker, dan keyboard adaptif.

2.1 Menyalakan dan Mematikan Komputer

Deskripsi Materi:

Langkah pertama dalam menggunakan komputer adalah mengetahui cara menyalakan dan mematikannya dengan benar. Proses ini penting untuk menjaga perangkat tetap awet dan memastikan data tidak hilang.

Langkah-langkah Menyalakan Komputer:

1. Pastikan komputer tersambung ke listrik atau baterai dalam keadaan cukup.
2. Tekan tombol **Power** pada casing komputer (desktop) atau di sisi/sudut keyboard (laptop).
3. Tunggu hingga sistem operasi (seperti Windows) menampilkan layar awal (desktop).

Catatan Aksesibilitas:

- Untuk pengguna dengan kesulitan motorik, tombol power dapat dipasang eksternal dengan ukuran besar (big button).
- Jika menggunakan switch, dapat dikonfigurasi untuk mengaktifkan perintah daya melalui *power relay device*.

Langkah-langkah Mematikan Komputer:

1. Klik tombol **Start/Menu Windows**.
2. Pilih **Shut Down**.
3. Tunggu hingga komputer benar-benar mati sebelum menutup layar atau mencabut kabel.

Catatan Aksesibilitas:

- Pada perangkat dengan *voice control*, perintah suara seperti “Shut down my computer” dapat digunakan.
 - Shortcut keyboard (Alt + F4 → Enter) bisa dimodifikasi untuk penggunaan dengan switch atau sip-and-puff.
-

2.2 Mengenal Keyboard dan Mouse (dan Alternatif Akses)

Deskripsi Materi:

Keyboard dan mouse adalah alat utama untuk berinteraksi dengan komputer. Siswa perlu mengenali letak tombol utama dan fungsi dasar pointer mouse.

A. Pengenalan Keyboard:

- Keyboard terdiri dari huruf (A–Z), angka (0–9), tombol fungsi (F1–F12), dan tombol kontrol seperti Enter, Shift, dan Ctrl.
- Tombol **Enter** digunakan untuk menjalankan perintah.
- Tombol **Backspace** digunakan untuk menghapus huruf sebelumnya.

Contoh Praktik:

- Mengetik nama sendiri di aplikasi Notepad.
- Menghapus huruf menggunakan tombol Backspace.

Aksesibilitas Keyboard:

- **Keyboard besar/kontras tinggi** untuk siswa dengan gangguan penglihatan.
- **Keyboard satu tangan** atau **split keyboard** untuk disabilitas motorik.
- **On-screen keyboard** (keyboard di layar) yang bisa dikendalikan dengan pointer, eye-tracker, atau tombol switch.

B. Pengenalan Mouse:

- Mouse memiliki tombol kiri (klik), kanan (klik kanan), dan roda scroll.

- Gerakan kursor di layar mengikuti gerakan tangan pada mouse.

Contoh Praktik:

- Menggerakkan mouse ke ikon “Recycle Bin”.
- Klik dua kali untuk membuka program.

Aksesibilitas Mouse:

- **Trackball**: kursor digerakkan dengan bola besar yang mudah diputar.
 - **Joystick mouse**: seperti stik game, digunakan untuk kontrol arah.
 - **Eye-tracker**: kontrol mouse dengan pandangan mata.
 - **Head pointer**: kontrol mouse dengan gerakan kepala.
 - **Switch access scanning**: siswa menekan tombol saat kursor menyapu layar secara otomatis.
-

2.3 Navigasi Dasar Sistem Operasi

Deskripsi Materi:

Navigasi dasar mencakup membuka aplikasi, menyimpan file, dan mengenali antarmuka desktop (desktop interface). Ini membantu siswa mengenali fungsi dasar komputer secara menyeluruh.

Bagian yang Dikenalkan:

- **Desktop**: tampilan utama komputer berisi ikon aplikasi.
- **Start Menu**: tempat mencari dan membuka program.
- **Taskbar**: bagian bawah layar untuk melihat aplikasi yang sedang terbuka.
- **Windows Explorer**: tempat menyimpan dan mengatur file/folder.

Aktivitas Navigasi Dasar:

1. Menemukan ikon **Paint** dan membuka aplikasi.
2. Membuat gambar sederhana dan menyimpannya sebagai file.
3. Membuka kembali file yang telah disimpan.

Aksesibilitas Navigasi:

- **Shortcut keyboard:** misalnya Windows + E untuk membuka file explorer.
- **Voice Assistant:** seperti Windows Narrator atau NVDA (NonVisual Desktop Access).
- **Mouse keys:** menggunakan tombol panah untuk menggerakkan pointer.

Panduan Praktik: Latihan Mengetik dan Navigasi Mouse (atau Alat Akses Alternatif)

Tujuan Kegiatan:

Melatih siswa untuk terbiasa mengetik teks pendek dan menggerakkan pointer dengan alat bantu yang sesuai kebutuhannya.

Langkah-langkah Latihan:

Aktivitas	Deskripsi	Alat Akses
Mengetik nama lengkap	Buka Notepad dan ketik nama	Keyboard besar, OSK, switch
Navigasi ikon	Gerakkan pointer ke ikon Paint dan klik dua kali	Mouse, trackball, eye-tracker
Membuat garis lurus di Paint	Gunakan mouse atau alat bantu untuk membuat garis	Trackpad, joystick, eye-tracker
Menyimpan file	Klik menu File → Save As → ketik nama file	Keyboard, on-screen keyboard, shortcut

Evaluasi Praktik:

- Apakah siswa bisa menyalakan dan mematikan komputer dengan bantuan?
- Apakah siswa bisa mengetik minimal 3 kata?

- Apakah siswa bisa membuka dan menutup satu aplikasi?
- Apakah siswa dapat mengenali ikon desktop?

Bab 3: Internet dan Keamanan Daring

3.1 Mengenal Internet

Internet adalah jaringan komputer global yang saling terhubung dan memungkinkan orang dari seluruh dunia untuk berbagi informasi, berkomunikasi, belajar, dan bekerja. Internet bagaikan jendela besar yang terbuka ke dunia, di mana kita bisa:

- **Mencari informasi:** melalui Google, Wikipedia, dan situs edukatif.
- **Berkomunikasi:** lewat email, chat, atau video call.
- **Menonton hiburan:** seperti video YouTube, podcast, dan film.
- **Menggunakan aplikasi:** seperti Zoom untuk belajar daring, Canva untuk desain, atau game edukatif.

Contoh untuk Siswa Disabilitas:

- **Siswa tunanetra** dapat menggunakan *screen reader* seperti NVDA atau JAWS untuk menelusuri halaman web.
- **Siswa tunarungu** bisa menonton video dengan *subtitle* atau menggunakan aplikasi penerjemah bahasa isyarat.
- **Siswa tunadaksa** dapat menggunakan *eye-tracking* atau *switch access* untuk mengoperasikan browser.

4.2 Cara Aman Menggunakan Internet

Internet memiliki banyak manfaat, tapi kita juga perlu waspada. Agar tetap aman saat menggunakan internet, kita perlu mengikuti beberapa langkah sederhana:

Tips Aman:

1. **Gunakan kata sandi yang kuat**
Kombinasi huruf besar, kecil, angka, dan simbol. Contoh: Belajar@2025.
2. **Jangan sembarangan klik tautan**
Waspadai tautan dari orang tidak dikenal di email, WhatsApp, atau media sosial.

3. **Hindari berbagi data pribadi**
Seperti alamat rumah, nomor telepon, atau kata sandi kepada orang yang tidak dikenal.
4. **Selalu log out setelah selesai menggunakan komputer umum.**
5. **Gunakan antivirus dan aktifkan update sistem.**

Contoh untuk Siswa Disabilitas:

- **Siswa dengan hambatan intelektual** bisa dibimbing dengan *ikon visual* dan *cerita bergambar* tentang keamanan internet.
 - **Siswa tunanetra** dibimbing dalam membuat password dengan dukungan suara.
 - **Siswa autis** bisa menggunakan aplikasi berbasis *visual schedule* untuk mengingat langkah-langkah aman.
-

4.3 Mengenal Risiko di Internet

Meskipun internet bermanfaat, ada beberapa risiko yang perlu diwaspadai, terutama oleh siswa disabilitas.

A. Penipuan Online (Phishing & Scam)

Contoh: Seseorang mengirim email berpura-pura sebagai guru dan meminta password.

Cara menghindari:

- Periksa alamat email pengirim.
- Jangan klik tautan mencurigakan.
- Konfirmasi ke guru atau orang tua.

B. Konten Tidak Pantas

Contoh: Iklan yang muncul tiba-tiba saat membuka situs game.

Cara menghindari:

- Gunakan fitur *Safe Search* di Google.
- Pasang aplikasi *parental control* di perangkat.
- Gunakan browser ramah anak seperti *Kiddle* atau *KidRex*.

C. Perundungan Daring (Cyberbullying)

Contoh: Teman mengejek di grup WhatsApp atau memposting foto tanpa izin.

Cara menghadapi:

- Segera laporkan kepada guru atau orang tua.
- Jangan membalas komentar negatif.
- Blokir akun pelaku dan simpan bukti.

4.4 Etika Berinternet (Digital Etiquette)

Internet bukan ruang bebas tanpa aturan. Sama seperti di dunia nyata, kita harus bersikap sopan dan menghormati orang lain di dunia digital.

Etika Berinternet untuk Siswa:

- **Sopan dalam komentar** dan tidak menghina.
- **Menghargai karya orang lain:** tidak menyalin tanpa izin.
- **Tidak menyebar hoaks** atau informasi palsu.
- **Menggunakan emoji dan bahasa dengan bijak.**
- **Tidak memaksa orang untuk membalas pesan.**

Contoh Etika untuk Siswa Disabilitas:

- **Siswa dengan autisme** dilatih mengenali ekspresi netiket melalui *ikon emosi digital*.
- **Siswa tunarungu** belajar etika komunikasi via teks dan bahasa isyarat digital.

- **Siswa dengan hambatan bicara** menggunakan aplikasi *Text-to-Speech* dan belajar menyapa secara digital.

Panduan Praktek: Simulasi Akses Internet Aman untuk Semua Jenis Disabilitas

Berikut adalah kegiatan praktik di kelas bersama guru pendamping:

Langkah 1: Simulasi Menelusuri Informasi

Tujuan: Siswa mencari gambar hewan favorit di Google dengan cara yang sesuai dengan kebutuhannya.

- **Tunanetra:** menggunakan *screen reader*.
- **Tunadaksa:** menggunakan *switch access*.
- **Tunarungu:** dengan bimbingan visual dan penjelasan dalam bahasa isyarat.
- **Intelektual ringan:** menggunakan *media bergambar* dengan satu per satu langkah.

Langkah 2: Praktik Buat Password Aman

Tujuan: Melatih siswa membuat dan menyimpan password aman.

Contoh Aktivitas:

- Buat password yang mudah diingat oleh siswa namun kuat.
- Gunakan aplikasi *password manager* untuk siswa dengan hambatan memori.

Langkah 3: Simulasi Waspada Penipuan

Tujuan: Mengajarkan cara mengenali email atau chat penipuan.

Simulasi: Guru membuat dua contoh pesan:

1. Aman: "Halo, ini tugas dari Bu Guru."
2. Bahaya: "Klik link ini untuk dapat hadiah!"

Tugas siswa: Tandai mana yang aman dan mana yang mencurigakan.

Langkah 4: Latihan Etika Komentar Online

Tujuan: Mengajarkan sopan santun di ruang digital.

Praktik: Guru memberikan beberapa komentar online dan siswa memilih mana yang sopan.

Contoh:

- “Kamu jelek!” ❌
- “Keren banget gambarnya!” ✅

Alat Bantu Pendukung yang Disarankan:

Jenis Disabilitas	Alat Bantu yang Direkomendasikan
Tunanetra	NVDA, JAWS, TalkBack (Android)
Tunarungu	Subtitle otomatis YouTube, Ava App
Tunadaksa	On-screen Keyboard, Eye Control
Hambatan Intelektual	Visual Storyboard, Aplikasi Pictogram

Bab 4: Komunikasi Digital

Di era digital saat ini, kemampuan berkomunikasi secara daring (*online*) merupakan keterampilan penting, termasuk bagi siswa dengan disabilitas. Komunikasi digital memungkinkan siswa untuk saling bertukar informasi, belajar bersama, bahkan bekerja, meskipun memiliki keterbatasan fisik, sensori, atau intelektual.

4.1 Mengenal dan Membuat Akun

Komunikasi digital adalah proses bertukar informasi menggunakan perangkat digital seperti komputer, ponsel pintar, atau tablet melalui jaringan internet. Bentuk komunikasi ini bisa berupa teks (chat/email), suara (telepon), video (video call), hingga simbol atau gambar (emotikon, AAC, dll).

Komunikasi digital sangat berguna untuk:

- Belajar jarak jauh (online learning)
- Berkonsultasi dengan guru/dokter
- Berkomunikasi dengan teman atau keluarga
- Menyampaikan ide atau pendapat

Apa itu Akun Digital?

Akun digital adalah identitas pengguna di dunia maya, biasanya berupa nama pengguna (*username*) dan kata sandi (*password*) yang digunakan untuk masuk ke layanan tertentu seperti email, media sosial, atau aplikasi belajar.

Contoh Akun:

- Gmail: untuk email
- Zoom: untuk video call
- WhatsApp: untuk chatting
- Google Classroom: untuk pembelajaran daring

Langkah-Langkah Membuat Akun Gmail (contoh):

1. Buka situs www.gmail.com atau aplikasi Gmail.

2. Klik “Buat akun” (untuk diri sendiri).
3. Isi nama, nama pengguna, dan kata sandi.
4. Masukkan tanggal lahir dan nomor ponsel.
5. Verifikasi identitas dengan kode SMS.
6. Klik “Saya Setuju” untuk menyelesaikan.

Catatan Aksesibilitas untuk Disabilitas:

- **Tunanetra:** Gunakan *screen reader* seperti TalkBack (Android) atau VoiceOver (iOS).
- **Tunadaksa:** Gunakan *switch control*, keyboard alternatif, atau dikte suara (*speech-to-text*).
- **Tunarungu:** Gunakan bantuan visual dan instruksi berbasis gambar.
- **Disabilitas Intelektual Ringan:** Gunakan panduan sederhana dan pengulangan latihan.

4.2 Penggunaan Email dan Chat

Email (electronic mail) adalah layanan surat menyurat elektronik yang digunakan untuk mengirim dan menerima pesan melalui internet. Email bisa digunakan untuk komunikasi formal seperti mengirim tugas ke guru atau melamar kerja.

Komponen Email:

- **Alamat Tujuan:** Contoh `gurusaya@gmail.com`
- **Subjek:** Judul pesan (misalnya “Tugas Matematika”)
- **Isi Pesan:** Pesan atau informasi yang ingin disampaikan
- **Lampiran:** File tugas, gambar, atau dokumen

Langkah Mengirim Email (Contoh Gmail):

1. Masuk ke akun Gmail.
2. Klik “Tulis” (Compose).

3. Ketik alamat email tujuan.
4. Isi subjek dan isi pesan.
5. Klik “Kirim”.

Contoh:

Siswa mengirim email ke gurunya:

Subjek: Tugas Bahasa Indonesia

Isi: Selamat pagi, Bu. Saya lampirkan tugas Bahasa Indonesia saya. Terima kasih.

Mengenal Chat

Chat adalah komunikasi teks yang bersifat cepat dan langsung. Umumnya digunakan melalui aplikasi seperti WhatsApp, Line, Telegram, atau Messenger.

Contoh Percakapan Chat:

Siswa: *"Bu Guru, kapan tugasnya dikumpulkan?"*

Guru: *"Besok jam 10 pagi, ya."*

Fitur Inklusif untuk Email dan Chat:

- **Text-to-Speech (TTS):** Membaca isi pesan untuk siswa tunanetra.
- **Speech-to-Text (STT):** Mengubah suara menjadi teks bagi siswa tunadaksa.
- **Emotikon dan stiker:** Membantu siswa tunagrahita mengekspresikan perasaan.
- **Mode Kontras Tinggi:** Membantu siswa dengan gangguan penglihatan.

4.3 Alternatif Komunikasi: Video Call, Voice Note, dan Bahasa Isyarat Digital

Video call adalah komunikasi secara langsung dengan suara dan gambar menggunakan internet. Video call sangat berguna untuk siswa yang belajar dari rumah atau membutuhkan bimbingan langsung.

Mengenal Zoom

Zoom adalah aplikasi populer untuk rapat daring (online meeting) atau pembelajaran jarak jauh. Dapat diakses melalui komputer atau ponsel.

Fitur Utama Zoom:

- Video dan audio dua arah
- Chat selama pertemuan
- Rekaman pertemuan
- *Closed Caption* (subtitle otomatis untuk tunarungu)
- Tampilan *grid view* untuk melihat semua peserta

Contoh Aktivitas Siswa Disabilitas di Zoom:

- Tunarungu: Menonton subtitle otomatis sambil membaca chat.
- Tunadaksa: Menggunakan tombol besar di layar untuk “Raise Hand”.
- Tunanetra: Navigasi menu Zoom dengan *screen reader*.

Voice Note (Pesan Suara)

Voice note adalah pesan suara singkat yang dikirim melalui aplikasi chat. Berguna bagi siswa yang kesulitan mengetik.

Langkah Kirim Voice Note (di WhatsApp):

1. Buka percakapan.
2. Tekan dan tahan ikon mikrofon.
3. Ucapkan pesan.
4. Lepaskan untuk mengirim.

Contoh:

Siswa tunadaksa berkata, “Saya sudah mengerjakan tugas matematika, Bu.” lalu mengirimkan rekaman suara.

Bahasa Isyarat Digital dan Simbol Komunikasi

Siswa tunarungu dapat berkomunikasi melalui:

- Video menggunakan bahasa isyarat

- Aplikasi terjemah isyarat ke teks seperti *SignAble* atau *HandTalk*
- Simbol atau gambar AAC (*Augmentative and Alternative Communication*)

Contoh Aplikasi:

- *Avaz AAC*: Simbol komunikasi untuk anak dengan autisme.
- *Proloquo2Go*: Komunikasi berbasis ikon dan teks.

Panduan Praktek: Praktik Kirim Email dan Komunikasi Melalui Aplikasi

Tujuan:

Memberikan latihan praktis kepada siswa agar bisa:

- Mengirim email
- Melakukan chat
- Menggunakan voice note
- Mengikuti video call

Praktek Bertahap:

A. Kirim Email ke Guru

1. Buka Gmail → Klik “Tulis”.
2. Ketik `gurusaya@gmail.com`.
3. Subjek: “Tugas IPS”.
4. Tulis isi: “Selamat siang, Bu. Ini tugas saya.”
5. Klik “Kirim”.

B. Kirim Chat ke Teman

1. Buka WhatsApp.

2. Pilih nama teman.
3. Tulis: “Sudah kerjakan PR, belum?”
4. Kirim emoji 😊 atau 👍

C. Kirim Voice Note

1. Buka WhatsApp atau Telegram.
2. Tekan mikrofon → Ucapkan pesan → Kirim.

D. Video Call Bersama Teman

1. Buka Google Meet.
2. Masukkan link rapat atau kode.
3. Aktifkan kamera dan suara.
4. Coba bicara dan kirim pesan di chat.

Tips untuk Guru dan Pendamping:

- Gunakan latihan simulasi.
- Pastikan koneksi internet stabil.
- Gunakan bahasa yang sederhana dan ulangi instruksi.
- Pastikan semua fitur aksesibilitas diaktifkan sesuai kebutuhan siswa.

Bab 5: Pemanfaatan Social Media Secara Bijak

Di era digital saat ini, media sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Bagi banyak orang, termasuk remaja dengan disabilitas, media sosial bukan sekadar tempat untuk bersenang-senang, tetapi juga sarana untuk belajar, bekerja, berkomunikasi, dan berkarya. Melalui media sosial, seseorang bisa membagikan ide, mengekspresikan diri, dan membangun hubungan dengan orang-orang di berbagai belahan dunia tanpa harus bertatap muka secara langsung.

Media sosial hadir dalam berbagai bentuk, masing-masing dengan fungsi yang unik:

Instagram digunakan untuk berbagi foto, video singkat, dan cerita keseharian.

- Facebook memfasilitasi komunitas dan grup yang dapat menjadi tempat diskusi atau berbagi informasi.
- TikTok memungkinkan pembuatan video kreatif singkat yang bisa menghibur sekaligus mendidik.
- YouTube menjadi wadah berbagi video yang lebih panjang, cocok untuk tutorial, dokumenter, atau cerita inspiratif.
- WhatsApp dan Telegram mempermudah komunikasi pribadi maupun kelompok melalui pesan teks, panggilan suara, dan video.
- LinkedIn digunakan untuk membangun jaringan profesional dan mencari peluang kerja.

Bagi remaja disabilitas, media sosial memiliki peran penting untuk membuka kesempatan yang sebelumnya mungkin sulit dijangkau. Misalnya, seorang remaja tunanetra dapat mengunggah podcast edukasi di Spotify, atau seorang siswa tunarungu bisa berbagi tips bahasa isyarat melalui video di TikTok. Dengan teknologi yang semakin inklusif, berbagai platform kini menyediakan fitur pendukung seperti alt text, automatic caption, atau mode kontras tinggi yang memudahkan pengguna disabilitas.

Kelemahan Jika Tidak Beradaptasi Menggunakan Media Sosial

- Tidak memanfaatkan atau beradaptasi dengan media sosial di era ini dapat membawa beberapa kerugian, di antaranya:
- Tertinggal dalam Akses Informasi – Informasi terkini sering kali muncul lebih dulu di media sosial dibanding media konvensional.
- Kesulitan Membangun Jaringan dan Relasi – Berkurangnya peluang berjejaring dengan komunitas atau rekan seprofesi.
- Kurang Dikenal di Dunia Digital – Sulit membangun reputasi dan citra profesional secara daring.

- Kehilangan Peluang Ekonomi dan Kreativitas – Produk atau karya sulit dikenal publik tanpa promosi digital.
- Tidak Terbiasa dengan Perubahan Teknologi – Menurunnya kemampuan adaptasi terhadap perkembangan teknologi baru.

Contoh:

Seorang siswa SMA penyandang disabilitas runtu membuat konten tutorial kerajinan tangan di Instagram dan TikTok. Dalam waktu 3 bulan, akun tersebut mendapatkan banyak pengikut dan pesanan produk. Tanpa media sosial, peluang ini mungkin tidak akan terjadi.

5.1 Macam-Macam Aplikasi Social Media

Media sosial memiliki beragam bentuk dan kegunaannya untuk berbagi informasi dengan sesama pengguna. Beberapa aplikasi yang banyak digunakan adalah.:

Berbasis Teks dan Foto

- Facebook: Berbagi cerita, foto, video, dan bergabung dalam komunitas.
- Instagram: Fokus pada foto dan video singkat, dengan fitur Stories dan Reels.

Berbasis Video

- YouTube: Menonton, mengunggah, dan berbagi video panjang.
- TikTok: Membuat video singkat yang kreatif dan interaktif.

Untuk Komunikasi Langsung

- WhatsApp: Mengirim pesan, dokumen, emoji, dan membuat grup
- Telegram: Mengirim pesan, dokumen, dan membuat grup komunitas.

Profesional dan Karier

LinkedIn: Membangun profil profesional, mencari pekerjaan, dan mengembangkan jejaring.

5.2 Manfaat Social Media Bagi Remaja

Jika digunakan dengan bijak, media sosial dapat memberikan manfaat seperti:

- Meningkatkan Koneksi Sosial – Memperluas pertemanan dan hubungan komunitas.
- Sarana Edukasi – Mengakses informasi belajar, tutorial, dan pelatihan daring.
- Mengekspresikan Kreativitas – Membagikan karya seni, musik, tulisan, atau ide.
- Peluang Usaha – Memasarkan produk atau jasa secara gratis atau berbiaya rendah.
- Penguatan Kepercayaan Diri – Berbagi cerita positif yang dapat menginspirasi orang lain.

5.3 Etika Bersocial Media

Agar interaksi tetap positif dan aman:

- Berbicara dengan Sopan – Hindari kata-kata kasar atau diskriminatif.
- Periksa Kebenaran Informasi – Pastikan sumber berita dapat dipercaya sebelum membagikannya.
- Jaga Privasi – Jangan membagikan informasi pribadi seperti alamat atau nomor telepon.
- Hormati Hak Cipta – Gunakan konten yang dibuat sendiri atau yang memiliki izin.
- Peka terhadap Perbedaan – Hargai latar belakang dan kemampuan yang beragam.

💡 Tips: Gunakan pengaturan privasi dan filter komentar untuk menghindari cyberbullying.

5.4 Panduan Praktek : Membuat Posting Social Media

Panduan Menggunakan Instagram

Instagram adalah aplikasi media sosial berbasis foto dan video yang populer di kalangan remaja dan dewasa. Pengguna dapat berbagi momen, mengomentari posting teman, atau mencari inspirasi dari seluruh dunia. Berikut langkah-langkah penggunaan Instagram mulai dari membuat akun hingga mengunggah foto.



1. Membuka dan Membuat Akun Instagram

1. Unduh Aplikasi

- o Buka **Play Store** (Android) atau **App Store** (iOS), ketik "Instagram", lalu unduh dan instal.

2. Buka Aplikasi

- o Ketuk ikon Instagram (berbentuk kamera berwarna gradasi ungu-oranye).

3. Daftar Akun Baru

- o Pilih **Sign Up / Daftar**.
- o Masukkan alamat email atau nomor telepon, lalu buat kata sandi.
- o Pilih nama pengguna (*username*) yang unik, misalnya BudiKreatif atau CraftByRina.
- o Unggah foto profil yang jelas (opsional).

4. Verifikasi

- o Instagram akan mengirimkan kode verifikasi ke email atau SMS. Masukkan kode tersebut untuk mengaktifkan akun.

Contoh:

Rina, siswi disabilitas netra, mendaftar Instagram menggunakan email dengan bantuan *screen reader*. Ia memilih username RinaRajut untuk mempromosikan hasil rajutannya.

2. Melihat Konten (*Scrolling*)

1. Buka Beranda

- o Setelah login, Anda akan berada di halaman *feed*.

2. Gulir Layar ke Bawah

- o Gunakan jari untuk *scroll* melihat posting terbaru dari akun yang Anda ikuti.

3. Interaksi Cepat

- o Ketuk ikon hati  untuk menyukai posting.
- o Ketuk gelembung komentar  untuk meninggalkan pesan.
- o Ketuk ikon pesawat kertas  untuk membagikan posting ke teman.

Contoh:

Rina menggulir layar dan menemukan video tutorial membuat tas rajut. Ia menekan hati  sebagai tanda suka.

3. Mencari Konten atau Akun

- 1. Ketuk Ikon Kaca Pembesar**  di bagian bawah layar.
- 2. Ketik Kata Kunci** di kolom pencarian, misalnya *rajut*, *kerajinan tangan*, atau *disabilitas berkarya*.
- 3. Pilih Tab yang Sesuai**
 - o **Top**: hasil populer
 - o **Accounts**: akun pengguna
 - o **Tags**: hashtag
 - o **Places**: lokasi
- 4. Ikuti Akun yang Relevan** dengan menekan tombol *Follow* / *Ikuti*.

Contoh:

Rina mencari hashtag **#TasRajut** untuk melihat tren model terbaru.

4. Memberikan Komentar

1. Pilih posting yang ingin Anda komentari.
2. Ketuk ikon  di bawah foto/video.
3. Tulis komentar positif atau pertanyaan.
4. Tekan **Post / Kirim**.

Contoh:

Pada foto tas rajut unik, Rina menulis:

"Keren sekali! Benangnya beli di mana ya? 😊"

5. Berbagi Konten

1. Ketuk ikon pesawat kertas  di bawah posting.
2. Pilih teman atau grup di *Direct Message*.
3. Tekan **Send / Kirim**.

Atau, pilih **Add to Story** untuk membagikan posting tersebut di *Instagram Story* Anda.

Contoh:

Rina membagikan foto rajutan dari akun lain ke *Story*-nya, sambil menambahkan teks:

"Inspirasiku minggu ini 💕"

6. Mengunggah Foto atau Video

1. **Ketuk Ikon + (Plus)** di bagian bawah layar.
2. Pilih **Post** untuk unggahan biasa atau **Story/Reel** untuk format singkat.
3. Pilih foto atau video dari galeri, atau ambil langsung menggunakan kamera.
4. **Edit dan Tambahkan Filter** sesuai selera.
5. Tulis **Caption** yang menarik.
6. Tambahkan **Hashtag** yang relevan, misalnya **#RajutanTangan**, **#DisabilitasBerkarya**.

7. Tekan **Share / Bagikan**.

Contoh:

Rina mengunggah foto tas rajut buatan sendiri dengan caption:

"Tas rajut ini aku buat dari benang katun sisa proyek lama. Nyaman dibawa kemana-mana! 🌸 #TasRajut #KreatifTanpaBatas"

Bab 6: Produktivitas Digital

Di era teknologi saat ini, komputer dan perangkat digital bukan hanya alat hiburan, tetapi juga menjadi sarana untuk berkarya, belajar, dan bekerja. Dengan memanfaatkan berbagai aplikasi, kita bisa menulis cerita, menggambar ilustrasi, membuat dokumen profesional, hingga membuat presentasi yang menarik. Bab ini akan membahas keterampilan dasar produktivitas digital yang dapat digunakan oleh siapa saja, termasuk teman-teman disabilitas, untuk mengekspresikan ide dan mengembangkan potensi.

6.1 Menulis dan Menggambar di Komputer

Kemampuan membuat dokumen dan desain secara daring saat ini menjadi keterampilan penting, baik untuk belajar, bekerja, maupun berkarya kreatif. Dua aplikasi populer yang banyak digunakan adalah **Google Docs** dan **Canva**.

Google Docs adalah aplikasi pengolah kata berbasis cloud yang memungkinkan kita membuat, mengedit, dan berbagi dokumen secara online. Kelebihannya, semua perubahan tersimpan otomatis, dapat diakses dari berbagai perangkat, dan memudahkan kolaborasi real-time. Misalnya, siswa dapat menulis makalah kelompok di Google Docs, lalu guru bisa langsung memberi komentar dan saran tanpa harus bertukar file. Contoh dokumen yang bisa dibuat antara lain:

- Artikel atau esai
- Surat resmi
- Laporan kegiatan
- Naskah cerita atau buku

Canva adalah aplikasi desain grafis yang praktis digunakan bahkan oleh pemula. Canva menyediakan ribuan template siap pakai untuk berbagai kebutuhan. Anda bisa membuat desain dengan menggabungkan teks, gambar, ikon, dan warna secara mudah. Canva bisa digunakan di komputer maupun ponsel, dan hasil desain dapat diunduh dalam berbagai format. Contoh dokumen yang bisa dibuat di Canva antara lain:

- Slide presentasi
- Poster dan brosur
- Infografis
- Kartu undangan atau sertifikat

Kombinasi Google Docs untuk pengolahan teks dan Canva untuk desain visual memberi peluang besar bagi siapa saja, termasuk penyandang disabilitas, untuk menyampaikan ide secara profesional dan menarik. Dengan memanfaatkan keduanya, Anda dapat membuat dokumen yang informatif sekaligus estetik, siap digunakan untuk keperluan sekolah, kerja, atau usaha.

6.2 Mengenal Aplikasi Google Docs

1. Membuka Google Docs

1. Pastikan Anda sudah memiliki akun Google (Gmail).
2. Buka browser (Chrome, Firefox, Edge) dan masuk ke situs: docs.google.com.
3. Klik Blank (kosong) untuk membuat dokumen baru.
Contoh: Anda melihat halaman putih seperti kertas, siap untuk mengetik.

2. Mengenal Menu Utama Google Docs

Di bagian atas Google Docs terdapat beberapa menu penting:

- File → untuk membuat dokumen baru, membuka dokumen lama, atau mengunduh file.
- Edit → untuk memotong (*cut*), menyalin (*copy*), dan menempel (*paste*).
- View → mengatur tampilan dokumen.
- Insert → menambahkan gambar, tabel, link, dan lainnya.
- Format → mengatur huruf, paragraf, spasi.
- Tools → fitur tambahan seperti pengecekan ejaan dan *voice typing*.

Contoh: Saat ingin menambahkan foto ke artikel, Anda klik Insert → Image → Upload from computer.

3. Menulis Artikel

1. Klik pada halaman putih dan mulai mengetik.
2. Gunakan bahasa yang jelas dan sesuai topik.
3. Bagi tulisan menjadi beberapa paragraf agar mudah dibaca.

Contoh:

Judul: *"Manfaat Menanam Pohon di Rumah"*

Paragraf 1: Menjelaskan pentingnya pohon.

Paragraf 2: Menjelaskan manfaatnya bagi lingkungan.

Paragraf 3: Tips menanam pohon di halaman rumah.

4. Mengatur Style Tulisan

Google Docs memiliki toolbar (bilah alat) di bawah menu utama untuk mengatur gaya teks:

- Jenis Huruf (Font): Pilih misalnya Arial atau Times New Roman.
- Ukuran Huruf (Font Size): Biasanya 11 atau 12 untuk teks, lebih besar untuk judul.
- Bold (B): Membuat teks tebal.
- Italic (I): Membuat teks miring.
- Underline (U): Memberi garis bawah.
- Paragraph Alignment: Mengatur rata kiri, tengah, atau kanan.
- Line Spacing: Mengatur jarak antar baris.

Contoh:

Judul artikel dibuat tebal, ukuran 16, dan rata tengah. Isi artikel ukuran 12, rata kiri.

5. Menambahkan Elemen Pendukung

Agar artikel lebih menarik:

- Gambar: Klik *Insert* → *Image* → *Upload from computer* atau *Search the web*.
- Tabel: Klik *Insert* → *Table* lalu pilih ukuran kolom/baris.
- Link: Sorot teks → klik ikon rantai (*Insert link*) → masukkan URL.

Contoh:

Menambahkan foto pohon mangga untuk melengkapi artikel *"Manfaat Menanam Pohon"*.

6. Menyimpan Dokumen

Google Docs menyimpan otomatis setiap kali kita mengetik. Nama dokumen bisa diubah dengan:

1. Klik tulisan Untitled Document di kiri atas.
2. Ketik nama dokumen, misalnya *Artikel Menanam Pohon*.

7. Berbagi Dokumen

1. Klik tombol Share di pojok kanan atas.
2. Masukkan alamat email orang yang ingin diberi akses.
3. Pilih peran:
 - o Viewer → hanya bisa melihat.
 - o Commenter → bisa memberi komentar.
 - o Editor → bisa mengedit isi dokumen.
4. Klik Send.

Contoh:

Anda membagikan artikel ke guru dengan peran *Commenter*, sehingga guru bisa memberi saran tanpa mengubah isi tulisan.

8. Unduh atau Publikasikan

Jika ingin mengunduh, klik:

- File → Download → PDF Document (.pdf) atau Microsoft Word (.docx).
Jika ingin membagikan sebagai link publik, klik Share → Copy link.

6.3 Presentasi Sederhana dengan Canva

Canva adalah platform desain grafis berbasis daring (*online*) yang pertama kali diluncurkan pada **tahun 2013** di Australia oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan memudahkan siapa saja—termasuk orang yang tidak memiliki latar belakang desain—untuk membuat karya visual yang menarik secara cepat dan praktis.

Hingga kini, Canva telah berkembang menjadi salah satu alat desain paling populer di dunia, digunakan oleh **lebih dari 135 juta pengguna aktif bulanan** (data 2024) di lebih dari 190 negara.

Fitur utama Canva meliputi:

- **Template Siap Pakai:** Ribuan desain untuk presentasi, poster, brosur, media sosial, kartu nama, undangan, sertifikat, dan lainnya.
- **Drag-and-Drop Editor:** Memudahkan menambahkan teks, gambar, ikon, dan elemen grafis hanya dengan geser dan klik.
- **Koleksi Elemen Visual:** Tersedia jutaan foto, ilustrasi, ikon, video, dan audio yang bisa digunakan.
- **Kolaborasi Real-Time:** Beberapa orang dapat mengedit desain secara bersamaan.
- **Integrasi Cloud:** Desain tersimpan otomatis dan dapat diakses dari komputer atau ponsel kapan saja.
- **Animasi dan Video Editing:** Membuat konten bergerak untuk presentasi atau media sosial.

Canva kini banyak digunakan oleh pelajar, guru, pekerja kreatif, pebisnis, hingga organisasi non-profit. Keunggulan utamanya adalah kemudahan penggunaan, koleksi template yang lengkap, serta fleksibilitas desain untuk berbagai kebutuhan, dari dokumen formal hingga konten kreatif media sosial.

1. Membuka dan Login ke Canva

1. Buka situs www.canva.com atau aplikasi Canva di ponsel.
2. Login menggunakan akun Google, Facebook, atau email.
3. Di halaman utama, ketik **"Presentasi"** di kolom pencarian lalu pilih format yang diinginkan (misalnya: *Presentasi 16:9*).

2. Mengetahui Menu Utama Canva

Saat membuka editor Canva, Anda akan melihat:

- **Panel kiri:** Kategori elemen seperti *Templates*, *Elements*, *Text*, *Photos*, *Audio*, *Videos*, *Background*, dan *Uploads*.
- **Area tengah:** Layar utama tempat slide Anda.
- **Panel atas:** Menu pengaturan teks, warna, ukuran font, alignment, dan lainnya.
- **Panel bawah:** Navigasi slide, untuk menambah, menghapus, atau mengatur urutan slide.

3. Membuat Slide

1. Pilih *Template* presentasi yang sesuai, atau mulai dari *Blank*.
2. Klik tombol **Add Page** di bagian bawah untuk menambah slide baru.
3. Atur konten setiap slide sesuai alur presentasi (judul, isi poin, gambar, grafik, dll).

4. Mengatur Style Presentasi

- **Font:** Pilih jenis dan ukuran huruf yang konsisten.
- **Color Scheme:** Gunakan 2–3 warna utama agar harmonis.
- **Layout:** Gunakan tata letak bawaan Canva untuk konsistensi antar slide.
- **Background:** Bisa diubah dengan warna polos atau gambar.

5. Mengatur Transition & Animation

1. Klik tab **Animate** di bagian atas.
2. Pilih animasi masuk (*entry*), keluar (*exit*), atau efek gerak pada elemen.
3. Untuk transisi antar slide, klik area kosong di antara dua slide pada panel bawah lalu pilih **Page Animation**.
4. Atur kecepatan animasi agar tidak terlalu cepat atau lambat.

6. Berbagi Presentasi

- **Mode Presentasi Langsung:** Klik tombol **Present** di kanan atas untuk menampilkan slide.
- **Bagikan Link:** Klik **Share** → **Copy link** lalu tentukan akses (*View only* atau *Edit*).
- **Unduh:** Klik **Share** → **Download**, pilih format (*PDF*, *PPTX*, atau *MP4* untuk video presentasi).

Panduan Praktek : Membuat Cerita Bergambar atau Slide Presentasi Pribadi

Panduan ini membantu Anda membuat karya visual kreatif menggunakan **Canva**. Anda bisa memilih membuat **cerita bergambar** (mirip komik atau buku ilustrasi) atau **slide presentasi pribadi** untuk menceritakan diri, hobi, atau pengalaman.

1. Menentukan Tema dan Tujuan

- **Cerita Bergambar:** Tentukan ide cerita, misalnya “Petualangan Kucing di Kota” atau “Hari Pertama Masuk Sekolah”.
- **Slide Presentasi:** Pilih tujuan, misalnya pengenalan diri, laporan kegiatan, atau cerita pengalaman liburan.

2. Membuka Canva dan Memilih Template

1. Buka www.canva.com atau aplikasi Canva di ponsel.
2. Login menggunakan akun Google/Facebook/email.
3. Ketik kata kunci di kolom pencarian:
 - o **“Story”** atau **“Comic Strip”** untuk cerita bergambar.
 - o **“Presentation”** untuk slide presentasi.
4. Pilih template yang sesuai gaya Anda.

3. Menyusun Alur Cerita atau Urutan Slide

- Buat kerangka cerita: **Awal – Tengah – Akhir**.
- Untuk slide, buat urutan: **Judul – Isi – Penutup**.
- Siapkan teks singkat untuk setiap halaman/slide.

4. Mengatur Desain dan Gaya

- **Teks:** Pilih font yang mudah dibaca, atur ukuran dan warna.
- **Gambar:** Gunakan ilustrasi, foto, atau ikon dari menu **Elements**.
- **Warna:** Pilih 2–3 warna utama agar konsisten.
- **Background:** Sesuaikan dengan suasana cerita (cerah untuk ceria, gelap untuk misteri).

5. Menambahkan Efek dan Animasi

- Klik elemen → pilih **Animate** untuk membuat teks/gambar bergerak.
- Untuk slide presentasi, tambahkan transisi antar halaman agar lebih hidup.

6. Menyimpan dan Membagikan

- **Online:** Klik **Share** → **Copy Link** untuk dibagikan ke teman atau guru.
- **Unduh:** Pilih **PDF** untuk dicetak, atau **MP4/PPTX** untuk presentasi.

7. Contoh Karya

- **Cerita Bergambar:** “Si Beni Menyelamatkan Anak Kucing” (5 halaman, ilustrasi lucu).

Bab 7: Kreativitas dan Ekspresi Diri

Teknologi digital bukan hanya alat untuk bekerja atau belajar, tetapi juga sarana untuk mengekspresikan ide, emosi, dan bakat kita. Bagi siapa pun, termasuk teman-teman dengan disabilitas, dunia digital membuka peluang luas untuk berkreasi, dari mengedit foto sederhana hingga membuat konten digital yang dapat dibagikan ke seluruh dunia.

7.1 Mengedit Foto dan Video Sederhana

Mengedit foto dan video tidak selalu membutuhkan perangkat mahal atau kemampuan teknis yang rumit. Kini tersedia banyak aplikasi gratis dan mudah digunakan di ponsel maupun komputer.

Contoh Aplikasi Populer:

- **Snapseed** (Android/iOS) – Mengatur pencahayaan, warna, memotong, dan menambahkan teks.
- **CapCut** (Android/iOS) – Mengedit video dengan potong, tambah musik, transisi, dan teks.
- **Microsoft Photos** (Windows) – Pengeditan dasar foto & video di komputer.

Langkah Dasar Mengedit Foto:

1. Buka aplikasi pilihan.
2. Pilih foto yang ingin diedit.
3. Atur pencahayaan, kontras, dan warna.
4. Potong bagian yang tidak perlu.
5. Tambahkan teks atau stiker bila diinginkan.
6. Simpan atau bagikan hasilnya.

Langkah Dasar Mengedit Video:

1. Impor video atau rekam langsung di aplikasi.

2. Potong bagian yang tidak diinginkan.
3. Tambahkan musik atau narasi.
4. Sisipkan teks untuk memperjelas pesan.
5. Simpan dalam format yang sesuai.

7.2 Membuat Konten Digital: Poster, Video, dan Podcast

1. Poster Digital:

Gunakan aplikasi seperti **Canva** atau **Adobe Express**.

- Pilih template → Tambahkan teks dan gambar → Atur warna → Simpan.
- Contoh: Poster acara sekolah atau kampanye lingkungan.

2. Video Kreatif:

Gunakan **CapCut**, **InShot**, atau **iMovie** untuk membuat video singkat.

- Contoh: Video pengenalan diri, tutorial, atau vlog perjalanan.

3. Podcast Sederhana:

Gunakan **Anchor by Spotify** atau **Podcastle**.

- Rekam suara menggunakan ponsel → Tambahkan intro musik → Publikasikan.
- Contoh: Cerita motivasi, tips belajar, atau pengalaman pribadi.

7.3 Aplikasi Kreatif yang Ramah Disabilitas

Banyak aplikasi kini dirancang agar lebih mudah diakses oleh penyandang disabilitas:

- **Canva**: Dukungan pembaca layar untuk tunanetra, desain drag-and-drop yang mudah.
- **Microsoft Clipchamp**: Editing video dengan navigasi keyboard.
- **Otter.ai**: Mengubah suara menjadi teks secara otomatis (berguna untuk tunarungu).

- **VoiceOver** (iOS) / **TalkBack** (Android): Membaca layar untuk memudahkan penggunaan.

Panduan Praktek : Proyek Mini Membuat Poster atau Video Diri Sendiri

Tujuan: Mengenalkan diri atau menceritakan hobi melalui poster atau video pendek.

Langkah-Langkah:

1. Tentukan Tema

- o Poster: “Perkenalan Diri Saya” atau “Hobi Favoritku”.
- o Video: “Sehari Bersama Saya” atau “Cara Membuat Makanan Favoritku”.

2. Siapkan Konten

- o Foto, gambar, atau klip video yang relevan.
- o Teks singkat (nama, hobi, kegiatan).

3. Pilih Aplikasi

- o Poster: **Canva**.
- o Video: **CapCut**.

4. Buat Desain

- o Atur layout, warna, dan font yang konsisten.
- o Tambahkan musik atau efek (untuk video).

5. Periksa dan Simpan

- o Pastikan pesan jelas dan rapi.
- o Simpan dan bagikan ke teman, keluarga, atau media sosial.

Bab 8: Mengenal Dunia Kerja dan Kewirausahaan Digital

Dunia kerja kini telah berubah. Kemajuan teknologi dan internet membuka kesempatan baru yang sebelumnya sulit dijangkau, terutama bagi penyandang disabilitas. Jika dulu bekerja berarti harus datang ke kantor setiap hari, sekarang banyak pekerjaan bisa dilakukan dari rumah atau di mana saja, selama ada koneksi internet dan perangkat yang memadai.

Bukan hanya itu, dunia digital juga membuka peluang untuk memulai usaha sendiri, atau yang biasa disebut **kewirausahaan digital**. Artinya, kita dapat menjual produk atau jasa melalui internet, menjangkau pelanggan tanpa batas geografis.

Bab ini akan mengajak kita memahami berbagai profesi digital yang inklusif, mengenal platform freelance, serta membuat portofolio digital yang dapat menjadi modal melamar pekerjaan atau menarik klien.

8.1 Profesi Digital yang Inklusif

Tidak semua pekerjaan digital membutuhkan kemampuan teknis tinggi atau modal besar. Ada banyak pilihan profesi yang dapat diakses oleh penyandang disabilitas, tergantung minat, kemampuan, dan fasilitas yang dimiliki. Berikut beberapa contoh:

1. Desainer Grafis

- **Deskripsi:** Membuat desain visual seperti poster, logo, infografis, dan materi promosi.
- **Keterampilan yang Dibutuhkan:** Kreativitas, kemampuan menggunakan aplikasi desain (Canva, Photoshop, CorelDRAW).
- **Keunggulan untuk Penyandang Disabilitas:** Bisa dikerjakan dari rumah, fleksibel waktu, dan dapat memanfaatkan perangkat lunak yang ramah aksesibilitas.

2. Penulis Konten (Content Writer)

- **Deskripsi:** Menulis artikel, naskah, atau konten media sosial untuk perusahaan atau perorangan.
- **Keterampilan yang Dibutuhkan:** Menulis dengan bahasa yang baik, riset, memahami SEO.
- **Keunggulan:** Tidak memerlukan mobilitas tinggi, bisa dilakukan secara daring penuh.

3. Editor Video

- **Deskripsi:** Memotong, menyusun, dan menambahkan efek pada video.
- **Keterampilan:** Menguasai aplikasi editing (CapCut, Adobe Premiere, Filmora).
- **Keunggulan:** Bisa bekerja jarak jauh, hanya memerlukan perangkat dan aplikasi editing.

4. Penerjemah

- **Deskripsi:** Menerjemahkan teks dari satu bahasa ke bahasa lain.
- **Keterampilan:** Menguasai bahasa asing, teliti.
- **Keunggulan:** Bisa bekerja fleksibel, tidak memerlukan banyak interaksi fisik.

5. Customer Service Online

- **Deskripsi:** Menjawab pertanyaan pelanggan melalui chat, email, atau telepon.
- **Keterampilan:** Komunikasi yang baik, sabar, menguasai produk/jasa.
- **Keunggulan:** Banyak perusahaan menyediakan posisi kerja dari rumah.

6. Ilustrator Digital

- **Deskripsi:** Membuat gambar digital untuk buku, komik, game, atau media sosial.
- **Keterampilan:** Menggambar manual/digital, menguasai software ilustrasi (Procreate, Clip Studio Paint).
- **Keunggulan:** Bisa bekerja di rumah, cocok untuk yang memiliki bakat seni.

7. Social Media Manager

- **Deskripsi:** Mengelola akun media sosial perusahaan/klien.
- **Keterampilan:** Memahami algoritma media sosial, membuat konten, analisis data.
- **Keunggulan:** Pekerjaan berbasis daring, dapat dikerjakan secara remote.

8.2 Mengenal Platform Freelance

Platform freelance adalah tempat bertemunya pekerja lepas (freelancer) dan klien. Di sini, kita bisa menawarkan jasa sesuai keahlian, mendapatkan proyek, dan dibayar tanpa perlu bertatap muka langsung.

1. Contoh Platform Internasional

- **Upwork:** Cocok untuk penulis, desainer, penerjemah, dan programmer.
- **Fiverr:** Menjual jasa dengan sistem paket mulai \$5.
- **Freelancer.com:** Banyak proyek dari seluruh dunia.

2. Contoh Platform Lokal

- **Sribulancer:** Fokus pada pasar Indonesia, cocok untuk pemula.
- **Projects.co.id:** Menawarkan proyek menulis, desain, penerjemahan, dan lainnya.
- **Fastwork:** Sistem mirip Fiverr, mudah digunakan.

3. Langkah Memulai di Platform Freelance

1. **Buat Akun** – Isi data pribadi dan foto profil yang profesional.
2. **Tentukan Layanan** – Pilih jasa yang akan Anda tawarkan.
3. **Tulis Deskripsi Menarik** – Jelaskan keahlian dan pengalaman.
4. **Upload Portofolio** – Sertakan contoh karya terbaik.
5. **Mulai Melamar Proyek** – Kirim penawaran ke klien.
6. **Bangun Reputasi** – Berikan layanan terbaik agar mendapat ulasan positif.

4. Tips Sukses di Platform Freelance

- Konsisten online setiap hari untuk melihat proyek baru.
- Balas pesan klien dengan cepat.
- Tentukan harga yang wajar untuk menarik klien awal.
- Jaga kualitas hasil kerja.

8.3 Membuat Portofolio Digital untuk Penyandang Disabilitas

Portofolio digital adalah kumpulan karya, proyek, atau pencapaian yang ditampilkan secara online untuk menunjukkan kemampuan dan keahlian kita. Portofolio penting bagi freelancer dan pencari kerja di dunia digital.

1. Mengapa Portofolio Penting?

- Menunjukkan bukti nyata kemampuan.
- Memberikan kesan profesional.
- Memudahkan klien/HRD menilai kompetensi tanpa wawancara panjang.

2. Bentuk Portofolio Digital

- **Website pribadi:** Menggunakan platform seperti WordPress atau Wix.
- **Profil di platform freelance:** Seperti Upwork, Fiverr, Sribulancer.
- **Google Drive/Dropbox:** Kumpulan file yang bisa diakses melalui tautan.
- **Media sosial profesional:** Seperti LinkedIn atau Behance.

3. Isi Portofolio

1. **Profil Singkat:** Nama, latar belakang, keahlian.
2. **Daftar Karya:** Contoh pekerjaan terbaik.
3. **Deskripsi Proyek:** Ceritakan proses dan hasil.
4. **Testimoni Klien** (jika ada).
5. **Kontak:** Email, nomor WhatsApp, atau tautan platform freelance.

4. Tips Portofolio untuk Penyandang Disabilitas

- Tampilkan kekuatan dan hasil karya, bukan keterbatasan.
- Gunakan desain sederhana dan mudah diakses (warna kontras, font jelas).
- Sertakan informasi jika Anda terbuka untuk proyek jarak jauh atau fleksibel.

Panduan Praktek : Simulasi Membuat Portofolio Sederhana

Tujuan: Membuat portofolio digital sederhana menggunakan Google Sites atau Canva.

Langkah-Langkah:

1. Menentukan Jenis Portofolio

- Jika Anda seorang desainer, tampilkan karya visual.
- Jika Anda penulis, tampilkan artikel atau naskah.
- Jika Anda editor video, tampilkan tautan video yang sudah diunggah (YouTube/Drive).

2. Mengumpulkan Bahan

- Foto diri yang sopan dan profesional.
- Daftar karya terbaik (3–5 contoh).
- Deskripsi singkat tiap karya.
- Informasi kontak.

3. Membuat Portofolio di Google Sites

1. Masuk ke Google Sites dengan akun Google.
2. Klik **Blank** (Kosong).
3. Tambahkan **Judul Situs**: Misalnya “Portofolio Andi Saputra – Desainer Grafis”.
4. Gunakan menu **Insert** untuk menambahkan teks, gambar, dan tautan.
5. Buat halaman: **Tentang Saya, Karya, Kontak**.
6. Simpan dan publikasikan dengan tautan yang mudah diingat.

4. Membuat Portofolio di Canva

1. Buka Canva.com.
2. Cari template “Portofolio” di kolom pencarian.
3. Pilih desain yang sesuai dan ubah dengan informasi Anda.

4. Tambahkan foto karya di setiap halaman.
5. Unduh dalam format PDF atau buat tautan online.

5. Mengecek Aksesibilitas

- Pastikan teks mudah dibaca.
- Gunakan warna kontras tinggi.
- Beri *alt text* pada setiap gambar untuk membantu pembaca layar.

6. Membagikan Portofolio

- Kirim tautan ke calon klien atau cantumkan di CV.
- Posting di media sosial profesional seperti LinkedIn.
- Simpan di Google Drive untuk cadangan.

Penutup

Dunia digital telah membuka pintu baru bagi semua orang untuk belajar, bekerja, dan berwirausaha tanpa batas ruang dan waktu. Melalui pembahasan bab ini, kita telah mempelajari berbagai profesi digital yang inklusif, mengenal platform freelance, dan memahami cara membuat portofolio digital sebagai modal awal meraih peluang. Teknologi bukan hanya alat, melainkan jembatan yang memudahkan penyandang disabilitas untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya.

Dengan keterampilan yang terus diasah, kreativitas yang dijaga, serta semangat untuk belajar, setiap orang memiliki kesempatan untuk sukses di dunia kerja dan kewirausahaan digital.

Evaluasi Diri dan Refleksi Pembelajaran

Jawablah pertanyaan berikut untuk mengukur pemahaman Anda:

1. Sebutkan tiga contoh profesi digital yang dapat dilakukan dari rumah.
2. Apa saja langkah awal mendaftar di platform freelance?
3. Mengapa portofolio digital penting bagi pencari kerja?
4. Bagaimana cara memastikan portofolio ramah aksesibilitas?
5. Apa rencana Anda untuk memulai perjalanan di dunia kerja digital?

Refleksi:

Tuliskan dalam buku catatan Anda: keterampilan digital apa yang ingin Anda kembangkan, platform mana yang ingin dicoba, dan langkah pertama yang akan Anda lakukan setelah mempelajari modul ini.

Daftar Aplikasi dan Alat Aksesibilitas

Aplikasi/Alat	Fungsi	Kelebihan Aksesibilitas
Google Docs	Menulis dan berbagi dokumen online	Bisa dikontrol dengan pembaca layar
Canva	Mendesain poster, presentasi, portofolio	Tersedia template siap pakai, font besar

Aplikasi/Alat	Fungsi	Kelebihan Aksesibilitas
CapCut	Mengedit video	Navigasi mudah, teks besar
Grammarly	Memeriksa tata bahasa dan ejaan	Memberikan saran otomatis
LinkedIn	Membangun jejaring profesional	Fitur deskripsi aksesibel
Microsoft Accessibility	Paket fitur aksesibilitas di Windows	Narator, pembesar layar, kontras tinggi
Be My Eyes	Aplikasi bantuan visual berbasis komunitas	Relawan membantu melalui panggilan video

Glosarium Digital

- **Freelance:** Pekerjaan lepas tanpa terikat kontrak jangka panjang.
- **Portofolio Digital:** Kumpulan karya atau bukti keahlian yang disimpan dan ditampilkan secara online.
- **Platform:** Media atau aplikasi yang digunakan untuk menjalankan suatu layanan.
- **Aksesibilitas:** Kemudahan bagi semua orang, termasuk penyandang disabilitas, untuk menggunakan suatu layanan atau produk.
- **SEO (Search Engine Optimization):** Teknik mengoptimalkan konten agar mudah ditemukan di mesin pencari.

Referensi

- Canva. (2024). *Design for Everyone*. www.canva.com
- Google. (2024). *Google Workspace Accessibility*. <https://workspace.google.com>
- Upwork. (2024). *Find Work*. www.upwork.com
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2023). *Transformasi Digital untuk Inklusi*.
- World Wide Web Consortium (W3C). (2023). *Web Accessibility Initiative*. www.w3.org/WAI