

PEMBERDAYAAN ANGGOTA KOMUNITAS OMAH GEMBIRA MELALUI PENGEMBANGAN WEBSITE, MANAJEMEN MEDIA SOSIAL, DAN PENGUATAN LIFE SKILLS

**Alfa Christian Rafael Sihite¹, Alvin Christian Gunawan², Glenn Emmanuel
Abraham³, Jeremy Natanael Setya Putra⁴, Marcel Maximillian Pandey⁵, Scolastika
Luiza Abuk Iru Bere⁶, Paulus Lucky Tirma Irawan⁷**

^{1,2,3,4,5,6,7}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Ma Chung, Malang, Jawa Timur

***Email korespondensi:** paulus.lucky@machung.ac.id

Received: 27 05 2026 – Revised: 29 06 2026 - Accepted: 07 07 2026 - Published: 01 08 2026

Abstrak. Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai respons terhadap belum tersedianya media informasi resmi berupa website serta masih terbatasnya kemampuan pengurus Komunitas Omah Gembira dalam mengelola media digital. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya penyebaran informasi mengenai advokasi inklusif maupun promosi produk hasil karya penyandang disabilitas. Selain itu, peserta disabilitas juga memerlukan penguatan kemampuan motorik, kognitif, dan keterampilan pemanfaatan teknologi digital, khususnya penyuntingan visual berbasis Artificial Intelligence (AI). Program dilaksanakan menggunakan pendekatan pendidikan masyarakat melalui pelatihan interaktif secara tatap muka. Kegiatan meliputi pengembangan website komunitas, pelatihan pengelolaan media sosial bagi 11 pengurus, pelatihan keterampilan hidup berupa pembuatan miniatur bagi 9 penyandang disabilitas, serta workshop pemanfaatan AI untuk pembuatan konten digital yang diikuti oleh 13 anggota komunitas. Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipatif dan pengukuran menggunakan kuesioner skala Likert berbasis pre-test dan post-test. Hasil pelatihan life skills menunjukkan peningkatan nilai rata-rata peserta dari 10,33 menjadi 11,33, dengan peningkatan paling signifikan pada aspek motorik halus, sedangkan aspek kognitif mengalami peningkatan yang lebih terbatas karena kompleksitas pemahaman instruksi. Di sisi lain, kompetensi pengelolaan media sosial pengurus meningkat dari rata-rata 25,18 menjadi 33,63. Workshop AI juga memberikan hasil positif, di mana 69,3% peserta mampu mengadopsi teknologi tersebut dengan baik dan 92,3% menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam mengelola media sosial komunitas. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang adaptif efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik, kompetensi digital, serta kemandirian komunitas secara berkelanjutan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era modern menjadikan media digital sebagai sarana utama dalam penyebaran informasi dan komunikasi sebuah organisasi. Media digital memungkinkan suatu komunitas untuk memperkenalkan identitasnya, membangun jaringan, serta memperkuat kepercayaan publik. Media sosial memberikan ruang bagi penyandang disabilitas untuk terhubung, meningkatkan komunikasi, dan memberdayakan diri melalui berbagai aktivitas dan interaksi komunitas. Kementerian Koordinator Bidang

Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemenko PMK) menegaskan bahwa penyandang disabilitas berpotensi mengalami hambatan akses informasi apabila media yang digunakan tidak ramah aksesibilitas. Oleh karena itu, penggunaan platform digital yang tepat menjadi kebutuhan penting guna mewujudkan pemenuhan hak digital bagi disabilitas.

Mitra yang menjadi target dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Komunitas Omah Gembira yang bergerak di wilayah Malang Raya. Komunitas ini berfokus pada pemberdayaan difabel melalui advokasi, pendidikan, kesehatan, dan kewirausahaan dengan mengelola beberapa program berkelanjutan seperti Disabilicare, Edu-inc, dan Kriya Gembira. Namun, dalam pelaksanaannya, komunitas ini dihadapkan pada sejumlah permasalahan mendasar. Permasalahan pertama adalah anak-anak anggota Omah Gembira yang memiliki disabilitas masih sangat membutuhkan pendampingan untuk peningkatan kemampuan motorik dan stimulasi indranya guna mendukung aktivitas sehari-hari. Permasalahan kedua, dari sisi manajerial, pengurus komunitas masih belum benar-benar memahami cara membuat konten digital yang terstruktur, mulai dari tahap perencanaan, eksekusi, hingga proses penyuntingan foto dan video. Permasalahan ketiga, banyak anggota dari kalangan penyandang disabilitas yang belum memiliki kemampuan dalam menyunting konten visual untuk produk mereka, terutama dalam pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk mempermudah proses tersebut. Kesenjangan keterampilan teknis ini seringkali menjadi hambatan utama bagi komunitas inklusif dalam memperluas jangkauan advokasi dan pemasaran produk (Heitplatz et al., 2022; Tsatsou, 2022). Selain itu, adaptasi teknologi mutakhir seperti AI pada kelompok disabilitas masih membutuhkan pendampingan khusus agar tepat sasaran (Wald, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan mitra melalui pendekatan edukasi partisipatif dan pelatihan keterampilan adaptif (adaptive skill-building). Solusi pertama yang akan diterapkan adalah pelaksanaan Pelatihan Life Skills untuk melatih kemandirian dasar, motorik, dan sensorik anggota penyandang disabilitas, di mana intervensi keterampilan dasar ini terbukti krusial bagi kemandirian kelompok difabel (Setchell et al., 2021). Solusi kedua berupa Pelatihan Media Sosial bagi pengurus yang difokuskan pada manajemen konten dan operasional akun guna meningkatkan presensi organisasi secara daring. Solusi ketiga adalah Pelatihan Media Digital bagi penyandang disabilitas yang difokuskan pada praktik pembuatan aset visual kreatif, termasuk pemanfaatan AI untuk editing. Rangkaian program ini diharapkan mampu

meningkatkan kapasitas digital pengurus sekaligus melatih kemandirian anggota secara menyeluruh.

MASALAH

1. Kebutuhan Peningkatan Kemampuan Motorik dan Sensorik Anak Disabilitas

Akar permasalahan pertama berkaitan dengan kesiapan dasar fisik dan kognitif di dalam komunitas. Anak-anak anggota Omah Gembira yang memiliki disabilitas masih sangat membutuhkan pendampingan intensif untuk peningkatan keterampilan motorik dan stimulasi indranya. Keterbatasan pada aspek fundamental ini menjadi penghambat utama bagi mereka untuk mencapai kemandirian dasar dalam aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan intervensi adaptif berupa pelatihan keterampilan hidup (life skills) agar fondasi kemandirian anggota dapat terbentuk dengan baik sebelum melangkah pada tahap pemberdayaan lanjutan.

2. Keterbatasan Pengurus dalam Manajemen dan Produksi Konten Digital

Dari sisi manajerial, kendala utama yang dihadapi adalah pengurus komunitas Omah Gembira belum benar-benar memahami tata kelola pembuatan konten secara komprehensif. Pengurus mengalami kesulitan yang merata, mulai dari kebingungan dalam tahap perencanaan kendala teknis saat eksekusi di lapangan, hingga ketidakmampuan melakukan proses akhir penyuntingan (editing) foto dan video. Keterbatasan pengurus dalam mengelola operasional ini berdampak langsung pada minimnya awareness publik terhadap eksistensi dari komunitas omah gembira itu sendiri, sehingga informasi yang ada di media sosial Omah gembira seperti isu-isu disabilitas yang mereka perjuangkan dan arus informasi mengenai program komunitas ke khalayak luas menjadi terhambat.

3. Kesenjangan Keterampilan Editing Visual Berbasis AI pada Anggota Disabilitas

Banyak anggota Omah Gembira yang berasal dari penyandang disabilitas belum memiliki kemampuan teknis untuk melakukan editing konten foto maupun video secara mandiri. Secara lebih spesifik, akar masalahnya adalah ketidaktahuan mereka terhadap pemanfaatan alat bantu modern seperti Artificial Intelligence (AI). Padahal, teknologi AI dapat menyederhanakan dan mempercepat proses editing konten produk-produk hasil karya mereka (seperti dari program Kriya Gembira). Ketiadaan keterampilan praktis dalam

menciptakan aset visual yang menarik ini menjadi kendala besar dalam pemasaran digital, sehingga menghambat terwujudnya kemandirian ekonomi bagi teman-teman disabilitas.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan kombinasi dua metode penyelesaian masalah, yaitu Pendidikan Masyarakat dan Pelatihan. Pemilihan metode ini merujuk pada kebutuhan mitra untuk tidak hanya menerima produk jadi (*website*), melainkan juga memiliki keterampilan untuk mengelolanya secara mandiri, serta penguatan kemandirian personal anggotanya.

- **Pendidikan Masyarakat (Edukasi Digital & Kemandirian):** Metode ini dilakukan melalui edukasi mengenai representasi digital, keamanan digital (*digital safety*), pengelolaan informasi pribadi di ruang siber, serta pembekalan *life skills* dasar bagi penyandang disabilitas dengan pendekatan adaptif (Hambali et al., 2024).
- **Pelatihan (Workshop Interaktif):** Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk *workshop* interaktif yang mencakup manajemen media sosial, teknik videografi menggunakan telepon pintar, pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) untuk penyusunan naskah dan *caption*, serta penyuntingan video menggunakan aplikasi *CapCut* (Putra et al., 2022).

Kegiatan pendampingan dan pelatihan tatap muka ini diselenggarakan di beberapa lokasi berbeda yang disesuaikan dengan kebutuhan teknis kegiatan. Pelaksanaan program dibagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu:

1. Tahap pertama pada bulan April dan Mei, berfokus pada pengembangan *website* resmi Omah Gembira yang terintegrasi dengan *WhatsApp*, *Instagram*, *Tiktok*, dan *YouTube*.
2. Tahap kedua pada awal bulan Mei berupa Pelatihan Life Skills di Omah Latih Lawang yang diikuti oleh 9 peserta penyandang disabilitas.
3. Tahap ketiga pada akhir bulan Mei berupa Workshop Media Sosial yang dilaksanakan dalam dua sesi, yaitu bagi pengurus Omah Gembira dan penyandang disabilitas dari berbagai paguyuban Omah Gembira di Kota Malang.

Evaluasi program dilakukan melalui observasi partisipatif serta kuesioner skala Likert (15) yang diberikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) kegiatan untuk mengukur

peningkatan aspek kognitif dan afektif peserta sebagai indikator keberhasilan program (Ramadhan & Nuryana, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di omah latih lawang berfokus pada pelatihan pembuatan miniatur. Kegiatan ini dirancang untuk melatih dua kemampuan utama peserta, yaitu keterampilan motorik halus dan kemampuan kognitif. Berdasarkan evaluasi awal (*pre-test*) dan evaluasi akhir (*post-test*) terhadap 9 orang peserta, ditemukan adanya perubahan tingkat kemampuan yang cukup bervariasi.

Analisis Capaian Hasil Kegiatan

1. Pelatihan *Life Skills*

Kondisi awal peserta sebelum menerima pelatihan dapat diidentifikasi melalui hasil *pretest* yang tertera pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil evaluasi kemampuan pre-test peserta Omah Latih Lawang

No.	Nama Peserta	Nilai PreTest		
		Aspek Motorik	Aspek Kognitif	Rata-rata PreTest
1	Gandes	12	9	10.5
2	Stefanus	14	10	12
3	Agatha	11	7	9
4	Ridho	8	6	7
5	Ima	14	9	11.5
6	Bayu	16	12	14
7	Anas	12	9	10.5
8	Rafi	8	9	8.5
9	Arga	11	9	10
Rata-rata Aspek Kognitif				8.89
Rata-rata Aspek Motorik				11.78
Rata-rata PreTest Kelompok				10.33

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa kemampuan awal kelompok berada pada nilai rata-rata 10,33. Pada tahap ini, pengamatan awal menunjukkan keterampilan motorik halus peserta (rata-rata 11,78) sedikit lebih siap dibandingkan pemahaman kognitifnya (rata-rata 8,89), di mana sebagian besar peserta masih memerlukan tingkat bantuan yang cukup intensif.

Setelah intervensi berupa pendampingan berbasis proyek pembuatan miniatur selesai dilakukan, tim pengabdian kembali melakukan pengukuran melalui *post-test*. Hasil perkembangan capaian setelah kegiatan ini disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil evaluasi kemampuan post-test peserta Omah Latih Lawang

No.	Nama Peserta	Nilai PostTest		
		Aspek Kognitif	Aspek Motorik	Rata-rata PostTest
1	Gandes	12	15	13.5
2	Stefanus	10	15	12.5
3	Agatha	8	13	10.5
4	Ridho	6	8	7
5	Ima	10	14	12
6	Bayu	10	14	12
7	Anas	9	15	12
8	Rafi	8	12	10
9	Arga	10	15	12.5
		Rata-rata Aspek Kognitif		9.22
		Rata-rata Aspek Motorik		13.44
		Rata-rata PostTest Kelompok		11.33

Jika membandingkan hasil pada tabel 1 dan tabel 2, secara umum nilai rata-rata kelompok meningkat dari 10,33 menjadi 11,33. Peningkatan yang paling terlihat ada pada bagian keterampilan motorik halus, di mana nilai rata-rata kelompok naik menjadi 13,44. Beberapa kemampuan khusus seperti memegang alat, mencampur warna, mengambil kerikil, serta membuka botol pewarna mengalami kemajuan yang signifikan. Peserta yang awalnya membutuhkan banyak instruksi fisik mulai menunjukkan kemampuan untuk melakukan aktivitas tersebut secara lebih mandiri. Di sisi lain, perkembangan pada kemampuan kognitif berjalan lebih lambat. Rata-rata nilai kelompok pada bagian ini hanya naik tipis menjadi 9,22 (tabel 2). Kemampuan kognitif ini mencakup pemahaman peserta dalam mengikuti urutan langkah yang runtut sesuai rancangan pembelajaran, mengenali jenis-jenis bahan (pasir, air, batu), serta memahami hasil akhir bentuk miniatur.

Untuk melihat dinamika pertumbuhan capaian secara personal sepanjang rangkaian kegiatan, akumulasi nilai rata-rata individu dirangkum pada tabel 3.

Tabel 3. Akumulasi nilai rata-rata individu dan nilai keseluruhan program

No.	Nama Peserta	Nilai rata-rata Individu
1	Gandes	12
2	Stefanus	12.25
3	Agatha	9.75
4	Ridho	7
5	Ima	11.75
6	Bayu	13
7	Anas	11.25
8	Rafi	9.25
9	Arga	11.25
Rata-rata Keseluruhan		10.83

Berdasarkan perbandingan komparatif antartabel, secara perorangan sebagian besar peserta menunjukkan grafik yang positif. Kemajuan paling tinggi diraih oleh Gandes dan Arga, di mana rata-rata nilai pos-tes mereka melonjak melampaui capaian pra-tesnya. Meski demikian, ditemukan kasus unik pada Ridho yang nilai performanya sama sekali tidak berubah (stagnan) di angka 7 (tabel 3), serta Bayu yang justru mengalami penurunan nilai rata-rata pos-tes menjadi 12,0 dari yang semula berada di angka 14,0 pada pra-tes.

Pembahasan Temuan

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan motorik halus berlangsung lebih cepat dibandingkan kemampuan kognitif. Aktivitas praktik, seperti pembuatan kerajinan tangan, efektif meningkatkan koordinasi mata dan tangan melalui interaksi langsung dengan media pembelajaran, sehingga mempercepat perkembangan keterampilan motorik peserta (Hidayat et al., 2021). Sebaliknya, peningkatan kemampuan kognitif cenderung lebih lambat karena peserta masih memerlukan waktu untuk memahami dan mengingat tahapan kerja secara berurutan. Kondisi ini sejalan dengan *Cognitive Load Theory* yang menyatakan bahwa proses mempelajari keterampilan fisik baru memerlukan alokasi sumber daya kognitif yang besar, sehingga kapasitas untuk memproses instruksi menjadi terbatas (Sweller, 2011; Kurniawan, 2023).

Adapun penurunan nilai pada salah satu peserta diduga dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti kelelahan dan menurunnya konsentrasi selama pelaksanaan *post-test*, bukan akibat penurunan kemampuan. Hal ini sejalan dengan Pratama (2022) yang menyatakan bahwa kelelahan pada akhir sesi dapat memengaruhi ketelitian dan performa peserta dalam menyelesaikan tugas.

2. Pelatihan Sosial Media kepada Pengurus Omah Gembira

Kondisi awal pengurus sebelum menerima pelatihan dapat diidentifikasi melalui hasil *pre-test* yang tertera pada tabel 1.

Tabel 4. Hasil evaluasi kemampuan *pre-test* pengurus Omah

Nama Pengurus	Skor <i>Pre-Test</i>
Revalina	21
Aulia Nurul Islam	17
Reren	23
Rahma	20
Pauziyah Tia Rahmadani	26
Aisyah	32
Marwa Ulia Hasanah	24
Riza Agung Pribadi	20
Sania Khoridatur Rohmi	32
Tiffany Layla Anggraini	33
Fathurrahman Rijal	29

Hasil *pre-test* dari 11 pengurus menunjukkan rata-rata skor 25,18 dari total maksimal 40. Secara umum, peserta telah memiliki pengetahuan dasar media sosial, namun belum menguasai teknik lanjutan seperti penggunaan AI, pengeditan video di *CapCut*, dan penulisan *caption* terstruktur.

Tingkat pemahaman awal pengurus juga bervariasi. Skor terendah mengindikasikan masih minimnya pengetahuan terkait materi. Sebaliknya, ada juga pengurus yang mendapatkan skor tertinggi. Hal ini menandakan bahwa sebagian kecil pengurus sudah memiliki literasi digital yang memadai sebelum pelatihan dimulai.

Tabel 5. Hasil evaluasi kemampuan *post-test* pengurus Omah

Nama Pengurus	Skor <i>Post-Test</i>
Revalina	29
Aulia Nurul Islam	34
Reren	30
Rahma	32
Pauziyah Tia Rahmadani	34
Aisyah	37
Marwa Ulia Hasanah	36
Riza Agung Pribadi	32
Sania Khoridatur Rohmi	39
Tifany Layla Anggraini	37
Fathurrahman Rijal	30

Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan kompetensi pengurus yang signifikan setelah pelatihan. Rata-rata skor melonjak menjadi 33,63 dari maksimal 40. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa materi pelatihan termasuk teknik pengambilan sudut video, pemahaman *safe zone 9:16*, penyusunan *prompt AI*, hingga proses penyuntingan telah dikuasai dengan baik oleh mayoritas pengurus. Secara keseluruhan, peningkatan nilai yang diraih oleh seluruh pengurus tanpa terkecuali menegaskan bahwa program pelatihan media sosial ini berjalan efektif dan memberikan dampak nyata terhadap peningkatan keterampilan pengelolaan konten digital peserta.

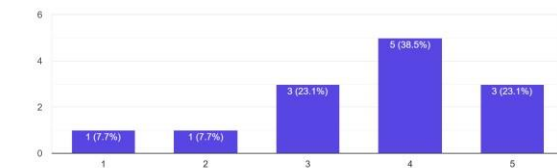
Berdasarkan hasil analisis data *pre-test* dan *post-test*, Pelatihan Media Sosial dinyatakan telah terlaksana secara efektif dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam pengelolaan media sosial. Melalui pelatihan ini, peserta memperoleh kompetensi yang mencakup keseluruhan tahapan produksi konten, seperti pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)*, dan penyuntingan video menggunakan *CapCut* dan penyusunan *caption* yang efektif. Peningkatan kompetensi tersebut diharapkan menjadi bekal bagi pengurus untuk mengelola media sosial secara lebih profesional, sehingga mampu mendukung promosi karta maupun produk secara mandiri, kreatif, dan berkelanjutan.

3. Pelatihan Sosial Media kepada Teman-Teman Disabilitas Omah Gembira

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk workshop ini berfokus pada pelatihan bagaimana membuat aset digital memanfaatkan *AI (Artificial Intelligence)*. Berdasarkan evaluasi awal (*pre-test*) dan evaluasi akhir (*post-test*) terhadap 13 orang peserta, ditemukan adanya perubahan tingkat kemampuan yang cukup bervariasi. .

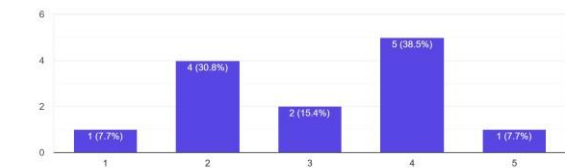
Tabel 1. Hasil evaluasi kemampuan *pre-test* teman-teman disabilitas Omah Gembira

Saya paham cara menggunakan media sosial (seperti Instagram, Facebook, atau TikTok) untuk mempromosikan atau berjualan hasil karya.
13 responses



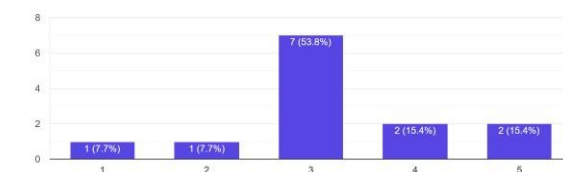
a

Saya tahu cara menata barang prakarya agar terlihat rapi dan menarik sebelum difoto atau direkam video.
13 responses



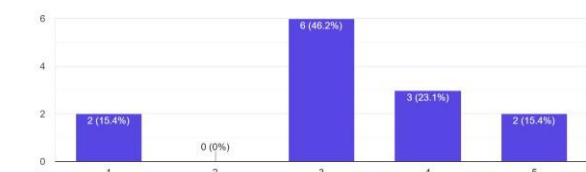
b

Saya mampu memotret produk prakarya dengan cahaya yang terang sehingga warna dan detail barangnya terlihat sangat jelas.
13 responses



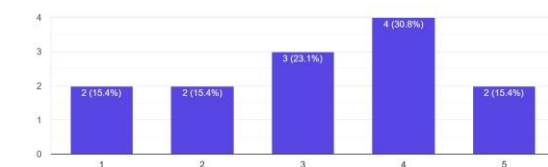
c

Saya bisa mengedit foto atau video produk (misal: memotong gambar pinggir yang berantakan atau mencerahkan foto yang gelap) agar lebih bagus saat dilihat pembeli.
13 responses



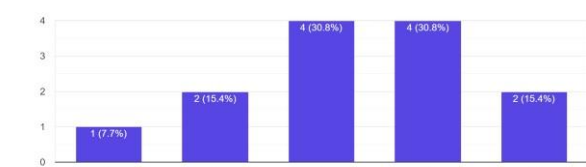
d

Saya bisa menuliskan caption (kalimat penjelasan di bawah foto/video) yang menceritakan keunggulan produk agar orang tertarik untuk membeli.
13 responses



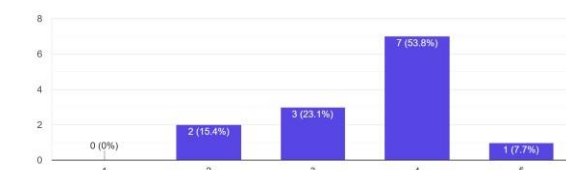
e

Saya bisa menggunakan bantuan AI (seperti robot pintar di HP) untuk mencari ide tulisan promosi atau kalimat jualan yang menarik.
13 responses



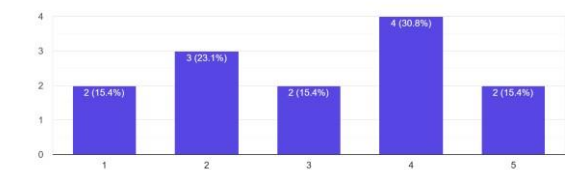
f

Saya bisa menyimpan kumpulan foto dan video produk prakarya di HP dengan rapi agar mudah dicari jika ada pelanggan yang meminta gambar produk.
13 responses



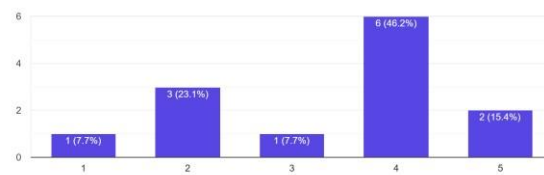
g

Saya bisa memposting (mengunggah) konten produk ke akun media sosial paguyuban secara mandiri.
13 responses



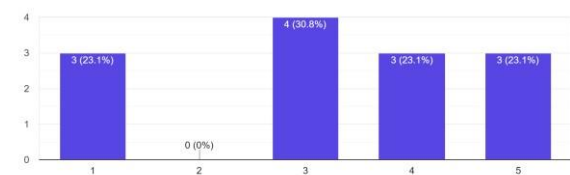
h

Saya tahu cara membalas komentar atau pesan (DM/Inbox) dari orang yang bertanya tentang harga produk dengan ramah dan sopan.
13 responses



i

Saya merasa berani dan percaya diri untuk ikut membantu mengurus akun media sosial paguyuban kita.
13 responses



j

Sebelum pelatihan dilaksanakan, peserta penyandang disabilitas melakukan *pre-test*. Secara kognitif, peserta tidak berangkat dari titik nol. Pada pemahaman fungsi media sosial sebagai alat promosi (A), sebanyak 61,6% peserta telah memberikan skor 4 dan 5 (Setuju/Sangat Setuju). Selain itu, pada etika berkomunikasi membalas pesan pelanggan (I), sebanyak 46,2% peserta juga sudah merespons positif di rentang skor setuju dan sangat setuju. Namun, pemahaman kognitif dasar ini belum tereksekusi dengan baik pada kemampuan teknis praktis di lapangan.

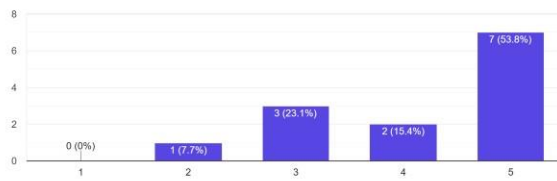
Kesenjangan utama terlihat jelas pada ranah Produksi Konten dan Visual, di mana mayoritas peserta merasa ragu dan kesulitan. Hal ini dibuktikan dengan grafik distribusi pada kemampuan memotret (C) yang terpusat di skor 3 (Netral) dengan dominasi 53,8%. Pada dimensi strategi promosi, kemampuan merangkai kalimat *caption* promosi (E) juga masih sangat minim, tercatat 30,8% responden memberikan skor 1 dan 2 (Sangat Tidak Setuju/Tidak Setuju). Ketiadaan *skill* teknis dasar ini berdampak langsung pada kondisi psikologis peserta. Tingkat kepercayaan diri peserta untuk ikut serta mengurus akun media sosial paguyuban secara mandiri (J) masih terhambat, di mana 30,8% peserta secara terbuka menyatakan ragu/tidak berani dengan memberikan skor 1 dan 2.

Tabel 2. Hasil evaluasi kemampuan *post-test* teman-teman disabilitas Omah

Gembira

Saya paham cara menggunakan media sosial (seperti Instagram, Facebook, atau TikTok) untuk mempromosikan atau berjualan hasil karya.

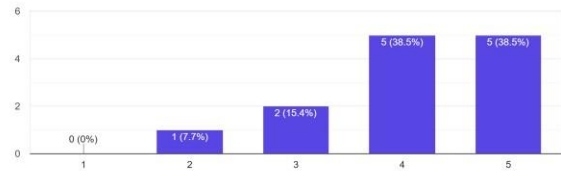
13 responses



a

Saya tahu cara menata barang prakarya agar terlihat rapi dan menarik sebelum difoto atau direkam video.

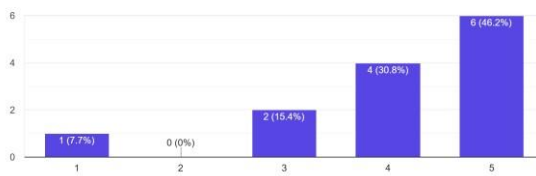
13 responses



b

Saya mampu memotret produk prakarya dengan cahaya yang terang sehingga warna dan detail barangnya terlihat sangat jelas.

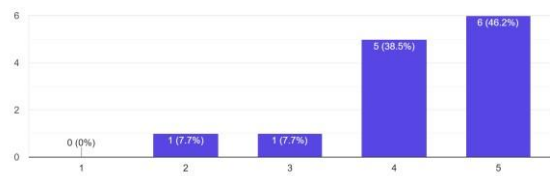
13 responses



c

Saya bisa mengedit foto atau video produk (misal: memotong gambar pinggir yang berantakan atau mencerahkan foto yang gelap) agar lebih bagus saat dilihat pembeli.

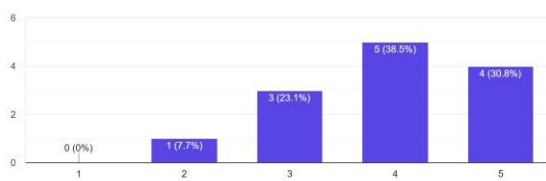
13 responses



d

Saya bisa menuliskan caption (kalimat penjelasan di bawah foto/video) yang menceritakan keunggulan produk agar orang tertarik untuk membeli.

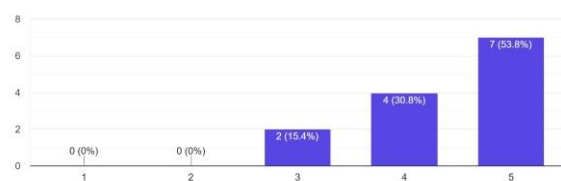
13 responses



e

Saya bisa menggunakan bantuan AI (seperti robot pintar di HP) untuk mencari ide tulisan promosi atau kalimat jualan yang menarik.

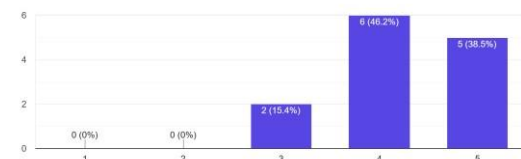
13 responses



f

Saya bisa menyimpan kumpulan foto dan video produk prakarya di HP dengan rapi agar mudah dicari jika ada pelanggan yang meminta gambar produk.

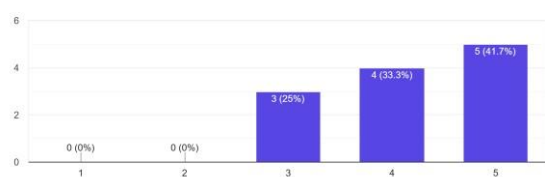
13 responses



g

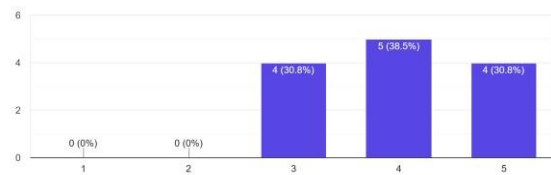
Saya bisa memposting (mengunggah) konten produk ke akun media sosial paguyuban secara mandiri.

12 responses



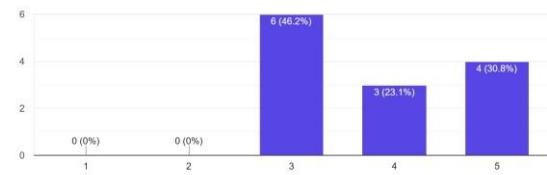
h

Saya tahu cara membalas komentar atau pesan (DM/Inbox) dari orang yang bertanya tentang harga produk dengan ramah dan sopan.
13 responses



i

Saya merasa berani dan percaya diri untuk ikut membantu mengurus akun media sosial paguyuban kita.
13 responses



j

Workshop ini terbukti secara efektif mendobrak hambatan teknis peserta. Hal ini dibuktikan dengan lonjakan kurva *post-test* yang sangat positif. Untuk membantu peningkatan kualitas produksi konten untuk mendukung promosi karya KriyaGembira agar lebih layak jual, keterampilan visual menjadi krusial. Pasca-pelatihan, keterampilan memotret dengan pencahayaan baik (C) naik drastis menjadi 69,3% pada skor kompeten (4 dan 5). Peningkatan terjadi pada keterampilan menyunting foto/video (D) dominasi keraguan menghilang (0%) berganti menjadi 84,6% responden yang merasa sangat mampu dan mampu (skor 4 dan 5). Lalu sesuai dengan fokus utama dalam *workshop* ini yaitu pemanfaatan AI sebagai jembatan aksesibilitas, didasari adanya spektrum keterbatasan fisik pada anggota disabilitas. Hasilnya, 69,3% responden berhasil mengadopsi AI (F) dengan baik (skor 4 dan 5) tanpa penolakan (0% di skor rendah).

Salah satu luaran utama dari pengabdian ini adalah pemberdayaan para temanteman disabilitas Omah Gembira untuk menangani berbagai media sosial komunitas. Hal ini tentunya menuntut pembuatan konten yang rutin dan memerlukan adanya kemandirian dari para anggota. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa pemberdayaan *skill* teknis berkorelasi langsung dengan kemandirian psikologis. Pasca *workshop*, 92,3% peserta menyatakan berani dan percaya diri untuk ikut mengurus dan memposting konten secara mandiri ke akun media sosial paguyuban (J dan H). Hal ini mengindikasikan bahwa ekosistem digital Omah Gembira yang dibangun akan terus memiliki keberlanjutan, karena komunitas kini telah memiliki sumber daya manusia (SDM) internal yang mumpuni untuk terus menggaungkan kampanye inklusivitas secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih sebesar-besarnya ditujukan kepada semua pihak yang terlibat dalam pembuatan naskah ini, terutama kepada Bapak Paulus Lucky Tirma Irawan atas bimbingan yang telah diberikan mulai dari perencanaan program hingga penyusunan artikel ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada pihak masyarakat, dalam hal ini Komunitas Omah Gembira Malang, mulai dari pengurus hingga anggota penyandang disabilitas yang telah mengikuti kegiatan yang kami selenggarakan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kami. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada penyedia dana atau sponsor yang telah membantu mewujudkan terlaksananya program pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Rusady, B. P. P. A., Saputra, R. A., Rajagukguk, A. D., Sijabat, D., Ariyanto, P. N. I., & Rahadhini, M. D. (2022). Pemberdayaan anak penyandang disabilitas dalam meningkatkan life skill melalui penerapan sistem akuaponik. *Adi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 38-45. <https://doi.org/10.33061/awpm.v6i2.7800>
- Putra, Y. I., Sabir, A., Ridoh, A., Fauziah, F., & Maryana, A. (2022). Edukasi penggunaan media pembelajaran berbasis web bagi guru SMK. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(1), 36–40 <https://doi.org/10.52060/jppm.v3i1.658>
- Rejeki, P. S., Irwadi, I., Munir, M., Kinandita, H., Putri, E. A. C., Mulyadi, S. Y., & Purwoto, S. P. (2020). PEMASYARAKATAN DAN PELATIHAN OLAHRAGA ADAPTIF PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS. *Jurnal Layanan Masyarakat (Journal of Public Services)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.20473/jlm.v4i1.2020.134-140>
- Heitplatz, V. N., Bühler, C., & Hastall, M. R. (2022). Usage of digital media by people with intellectual disabilities: Contrasting individuals' and formal caregivers' perspectives. *Journal of Intellectual Disabilities*, 26(2), 420–441. <https://doi.org/10.1177/1744629520971375>

Setchell, J., Barlott, T., & Torres, M. (2021). A socio-emotional analysis of technology use by people with intellectual disabilities. *Journal of Intellectual Disability Research*, 65(2), 149–161.

<https://doi.org/10.1111/jir.12796>

Wald, M. (2021). AI data-driven personalisation and disability inclusion. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 3, Article 571955. <https://doi.org/10.3389/frai.2020.571955>



© 2026 by authors. Content

on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license.

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).