

## PEMBERDAYAAN ANAK ABK DALAM GERAKAN LITERASI DIGITAL ETIC SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN PERUNDUNGAN MELALUI MEDIA SOSIAL

Firman<sup>1\*</sup>, Siti Fatihaturrahmah Al Jumroh<sup>2</sup>, Yeni Witdianti<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia

<sup>2,3</sup>Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia

[firmam@unimudasorong.ac.id](mailto:firmam@unimudasorong.ac.id)<sup>1</sup>, [sitifatihaturrahmahaljumroh@unimudasorong.ac.id](mailto:sitifatihaturrahmahaljumroh@unimudasorong.ac.id)<sup>2</sup>,

[yeniw@unimudasorong.ac.id](mailto:yeniw@unimudasorong.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

**Abstrak:** Etika berdigital merupakan salah satu dari tiga pilar literasi digital yang wajib dimiliki siswa berkebutuhan khusus pada era digital 5.0. Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan pengetahuan siswa SMP tentang etika berdigital, agar terhindar dari perilaku perundungan, baik sebagai korban maupun sebagai pelaku di media sosial. Berdasarkan tujuan tersebut tim pengabdian mengembangkan aplikasi literasi digital ethic "TUNNET" berbasis *smartphone*, terdapat enam konten video dilengkapi *subtitle*, animasi, materi dan BISINDO. Kegiatan pendampingan dilakukan secara terstruktur menggunakan model deduktif, deduktif merupakan kegiatan yang mengidentifikasi kebutuhan pelatihan dengan karakteristik yang sama dalam hal ini anak berkebutuhan khusus, memiliki tahapan *pretest*, membandingkan materi, pengembangan media, pelatihan, dan *posttest*. Mitra dari pengabdian ini adalah SMP LB Kabupaten sorong melibatkan 30 siswa kelas VII, VIII dan IX. Hasil evaluasi menggunakan *N-Gain Score* diperoleh nilai persentase 79,81% (efektif), Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pemberdayaan literasi digital dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang etika berdigital.

**Kata Kunci:** Anak Berkebutuhan Khusus; Digital Etic; Gerakan Literasi; Media Sosial; Perundungan.

**Abstract:** *Digital ethics is one of the three pillars of digital literacy that students with special needs must have in the digital 5.0 era. The aim of this activity is to increase junior high school students' knowledge about digital ethics, to avoid bullying behavior, both as victims and as perpetrators on social media. Based on these goals, the service team developed a digital ethics literacy application "TUNNET" based smartphone, there are six video contents equipped subtitle, animation, materials and BISINDO. Mentoring activities are carried out in a structured manner using a deductive model, deductive is an activity that identifies training needs with the same characteristics, in this case children with special needs, has stages pretest, comparing materials, media development, training, and posttest. The partner of this service is SMPLB Sorong Regency involving 30 students in grades VII, VIII and IX. Evaluation results using N-Gain Score The percentage score obtained was 79.81% (effective). The results of this activity show that empowering digital literacy can increase students' knowledge about digital ethics.*

**Keywords:** *Children with Special Needs; Digital Ethics; Literacy Movement; Social media; Bullying.*



#### Article History:

Received: 12-01-2024

Revised : 12-02-2024

Accepted: 26-02-2024

Online : 01-04-2024



This is an open access article under the  
CC-BY-SA license

## A. LATAR BELAKANG

Masa pandemi covid yang dianggap sebagian besar masyarakat sudah berakhir. Namun efek yang di akibatkan dari wabah tersebut masih dirasakan sampai saat ini. Efek tersebut terjadi di segala sendi kehidupan, baik ekonomi, politik, bahkan pendidikan pada khususnya. Masih banyak sekolah bahkan perguruan tinggi yang masih melakukan sistem pembelajaran jarak jauh. Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi tambahan sebagai media pembelajaran bagi dosen dan guru untuk melakukan interaksi kegiatan pembelajaran secara *online*. Widyastuti et al. (2016) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa penggunaan media lain berupa aplikasi pembelajaran dapat mendukung pembelajaran secara mandiri bagi siswa.

Secara realitas, mayoritas siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan hp untuk disambungkan ke internet di banding menggunakan laptopnya. Penggunaan internet jika tidak bisa dimaksimalkan ke arah positif akan mengarah pada perundungan digital. Sehingga siswa harus memiliki kompetensi terkait literasi digital agar menghindari terjadinya perundungan. Perundungan melalui media sosial atau digital yang mana lebih dikenal dengan *cyberbullying* merupakan permasalahan nyata yang terjadi di masyarakat saat ini (Yuserlina & Failin, 2022). Yakni merupakan penindasan di dunia maya. Oleh karena sifat dari internet yaitu bersifat bebas, sehingga anak dengan mudah dapat penindasan dari yang tidak dikenal penindasan yang dimaksud seperti hinaan maupun sindiran.

Menurut Gultom et al. (2023) bahwa, Penggunaan media sosial di Indonesia telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, namun, perkembangan ini juga menimbulkan permasalahan serius, salah satunya adalah perundungan atau bullying di media sosial. Perundungan di media sosial mencakup tindakan-tindakan yang merendahkan, mengintimidasi, atau merugikan seseorang secara verbal, non-verbal, atau melalui konten-konten yang menyinggung dan merugikan. Selanjutnya, menurut Meniria laoli et al. (2023) bahwa perundungan di media sosial memiliki dampak yang serius terhadap kewarganegaraan, baik secara individu maupun sosial. Dampak perundungan di media sosial menjadi suatu urgen bagi kewarganegaraan, baik secara individual maupun sosial.

Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet tahun 2019, sebanyak 49% pengguna internet pernah menjadi korban *bullying*. Sedangkan menurut laporan BPS (Badan Pusat Statistik) Indonesia tahun 2022, melaporkan kasus bullying di media sosial terjadi sejak 2016 dengan jumlah 34 kasus, tahun 2017 naik menjadi 55 kasus, tahun 2018 menjadi 109 kasus, tahun 2019 menjadi tertinggi dengan 117 kasus, dan tahun 2020 menurun menjadi 46 kasus, akan tetapi jumlah tersebut masih tergolong tinggi. Contoh kasus bulliyng yang sangat memprihatinkan seperti pada kasus yang terjadi di Tasikmalya, Jawa Barat, seorang anak meninggal dunia

setelah menjadi korban perundungan (*bullying*), yang mana korban tersebut dipaksa menyetubuhi kucing oleh teman-temannya, lalu direkam dan diunggah di media sosial, efek yang terjadi adalah korban mengalami depresi, sehingga mengakhiri hidupnya (Reza Phalevi, 2022). Pembicaraan tentang literasi digital di Indonesia masih dominan pada keterampilan penggunaan teknologi komunikasi & informasi dan internet serta pencegahan dari pengaruh negatif yang ada. Perkembangan teknologi informasi seiring berjalannya waktu mampu mengubah dan memengaruhi pola-pola komunikasi masyarakat khususnya masyarakat digital.

Berkembangnya alat komunikasi dan aplikasi yang sekarang ini sudah memasuki era digitalisasi membawa tantangan tersendiri agar masyarakat dapat memanfaatkan teknologi digital ini secara bijak dalam mempermudah aktivitas keseharian (Putrianti et al., 2020). Hal ini tentunya tak bisa dipisahkan dari dampak perkembangan teknologi internet yang hingga saat ini telah meluas sehingga dapat diakses oleh masyarakat secara luas walaupun di Indonesia faktanya masih terdapat beberapa daerah di pelosok yang belum terjangkau koneksi internet. Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dengan survei yang bertajuk "Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017" yang bekerja sama dengan Teknopreneur ini menyebutkan bahwa penetrasi pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 143,26 juta jiwa atau setara 54,7 persen dari total populasi republik ini (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2022).

Hal ini menunjukkan bahwa semakin banyak masyarakat Indonesia yang terlibat menjadi pengguna internet seiring dengan perkembangan era digital saat ini. Perkembangan teknologi di bidang komunikasi telah menghadirkan inovasi-inovasi baru yang memudahkan proses komunikasi manusia. Salah satu inovasi yang paling berpengaruh dalam kehidupan manusia adalah media sosial. Menurut Samosir & Kawengian (2022) media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerjasama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual. Kemudahan akses yang diberikan oleh media sosial menjadikan masyarakat tidak bisa lepas darinya. Hal ini ditunjukkan oleh survei yang dilakukan oleh Global WebIndex yang mencatat rata-rata masyarakat Indonesia menghabiskan waktu 195 menit dalam sehari untuk mengakses media sosial dan kelompok demografi yang paling banyak menghabiskan waktu di media sosial adalah orang-orang berusia 16 sampai 24 tahun Haliq & Riyanti (2018) data statistic jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat setiap tahunnya. Informasi tersebut dapat diakses melalui hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2022) juga menunjukkan bahwa pengguna aktif media sosial berusia mulai dari 10 hingga 39 tahun. Hal ini perlu menjadi perhatian karena tidak semua remaja mengerti bagaimana menggunakan media sosial dengan baik

dan benar, terlebih lagi mereka masih mudah terpengaruh dan berjiwa labil [4]. Media sosial menjadi salah satu 'panggung' bagi remaja dalam membentuk identitas digital mereka. Terkadang identitas yang mereka ciptakan di dunia digital berbeda jauh dengan identitas asli yang ada dalam dunia nyata.

Mu'min et al. (2019) yang menyatakan bahwa teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan bila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti yang sangat penting bagi kesejahteraan ekonomi. Artinya sejak teknologi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, maka secara tidak langsung mendorong adanya perubahan pola komunikasi manusia yang semakin memudahkan untuk membentuk jaringan dan berinteraksi dengan orang lain tanpa batasan jarak dan waktu. Menurut survei, tercatat sebanyak 196.71 juta jiwa pengguna internet aktif di Indonesia. Angka tersebut didominasi pada rentang usia 15-25 tahun, yang mana termasuk dalam usia remaja hingga dewasa awal. Pemahaman terhadap media digital (Internet) dirasa perlu untuk diketahui oleh para remaja, terutama mereka yang sedang menempuh Sekolah Menengah Atas (SMA). Pemahaman ini terkait dengan pengetahuan atas fungsi dan peran media sosial dalam kehidupan sehari-hari, bagaimana etika komunikasi melalui internet/media sosial, pencegahan penyebaran informasi palsu/hoaks, dan pencegahan aktivitas perundungan digital. Dalam beberapa kasus, tidak hanya remaja yang perlu diberikan pemahaman terkait literasi digital, kelompok perempuan (dalam contoh yaitu ibuibu) juga rentan sebagai korban dari informasi palsu atau hoaks yang kerap beredar di ruangruang media sosial pribadi mereka. Berdasarkan hasil survey diatas Indonesia masuk literasi indeks Literasi Digital masuk kategori sedang pada tahun 2021 (Kusnandar, 2022).

Daryanto Setiawan (2018) Internet sebagai salah satu dampak dari perkembangan teknologi baru pada dasarnya tidak hanya bisa menjadi pintu untuk mengetahui bagaimana budaya yang ada pada masyarakat di daerah tertentu, melainkan menjadi perangkat dalam ekspresi budaya itu sendiri. Karena begitu cepatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi mengakibatkan dampak dan pengaruh terhadap budaya pada masyarakat, baik berupa dampak positif maupun dampak negatif. Salah satu aspek kehidupan yang paling terpengaruh dengan perkembangan ini adalah aspek kebudayaan masyarakat yang sedikit demi sedikit mengalami pergeseran.

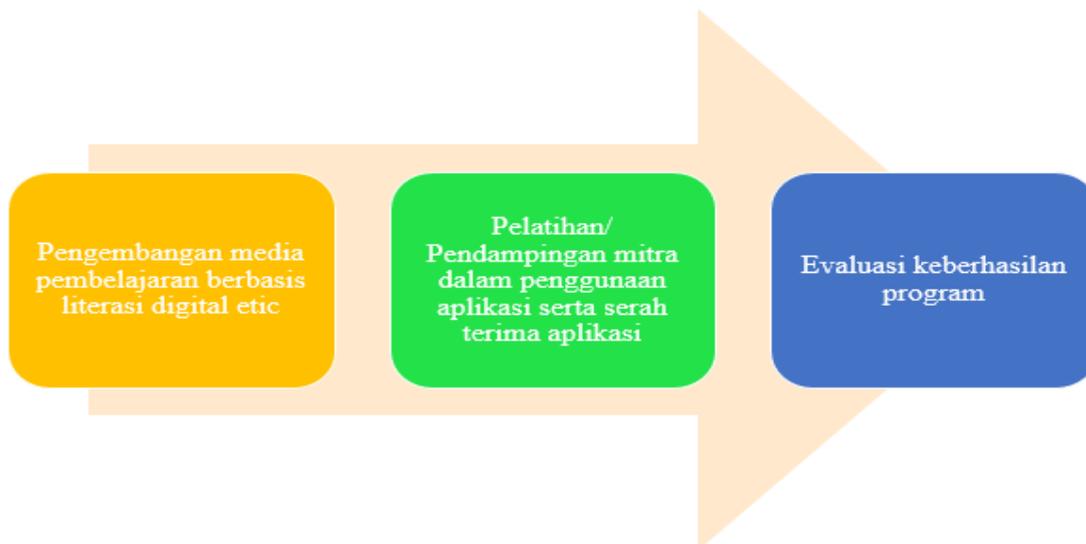
Maraknya pengguna internet lainnya, anak-anak dan remaja, khususnya mereka yang sekolah juga melakukan kegiatan interaksi. Terlebih pada masa saat ini setelah pandemi Covid-19, seluruh aktivitas dilakukan di rumah, termasuk sekolah. Kondisi ini tampaknya mendorong pada aktivitas berselancar atau berinteraksi yang tidak terkontrol (Prasanti & Indriani, 2017). Beberapa praktik dan konten internet yang tidak paturu bagi anak dan remaja sangat beragam, mulai dari informasi yang bersifat komersial (iklan), iklan palsu (spam), praktik dan konten kekerasan dan agresivitas

(perkelahian, pembunuhan, kejahatan, ujaran kebencian, pornografi, dan perundungan) semakin marak ditemukan di Internet maupun media sosial. Kondisi tersebut diperparah dengan konten prostitusi, terorisme, dan perdagangan manusia. Praktik tersebut tidak hanya berbahaya bagi keselamatan jiwa anak dan remaja, namun juga dapat mengganggu keseimbangan jiwa mereka, seperti merasa direndahkan, dipermalukan, ditindas, diasingkan, dan dimanfaatkan. Mirisnya, Ananda et al. (2021) tak jarang ditemukan kasus menyakiti diri sendiri secara fisik hingga bunuh diri yang dilakukan anak dan remaja ketika kondisi penindasan tersebut tidak dapat diungkapkan kepada keluarga, teman, atau pihak sekolah.

Literasi Digital Etic (etika berdigital) sangat perlu juga diterapkan kepada ABK (Anak Berkebutuhan Khusus mengingat keadaan dilapangan penggunaan media sosial melalui smartphone sudah digunakan oleh berbagai kalangan umur baik orang tua, dewasa, dan bahkan anak-anak remaja Sekolah Menengah Pertama, serta berbagai kalangan anak yang normal pada umumnya dan anak ABK, mahir menggunakan smartphone dan bermedia sosial, akan tetapi tidak ada sosialisasi atau penyampaian secara berkala baik dari sekolah maupun di lingkungan keluarga bagaimana cara menggunakan media sosial yang baik bagi ABK. sehingga sering terjadi masalah sosial seperti bulliying yang mengakibatkan anak-anak ABK sulit untuk berkembang baik didunianya maupun di dunia maya. Berdasarkan masalah tersebut sangat perlu melakukan literasi digital pada pilar digital etic khususnya bagi ABK. Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, pada kegiatan ini bertujuan melakukan pendampingan untuk memberikan peningkatan kemampuan, dengan adanya kemampuan literasi digital dalam hal ini digital ethic yang dimiliki siswa, maka akan mengurangi tindak perilaku perundungan melalui media sosial.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode edukatif yaitu bagaimana mengembangkan materi literasi digital khusus digital etic yang dapat digunakan sebagai media penyuluhan yang lebih menarik dan efektif menurut (Pratiwi et al., 2016). Mengetahui digital etic merupakan suatu hal yang penting, juga bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari bagi bermasyarakat, Peserta didik dan Guru dapat terlibat aktif untuk mendapatkan pelatihan dan penyuluhan dalam meningkatkan permasalahan pada media sosial. Khususnya peserta didik Sekolah Menengah Pertama yakni Anak berkebutuhan Khusus di Kabupaten Sorong yang terletak di SMPLB Negeri Kabupaten Sorong dengan melibatkan 30 Peserta Didik. Mitra dalam hal ini adalah Dinas Pendidikan Kabupaten Sorong Papua Barat Daya sebagai lembaga yang menaungi Sekolah Menengah Pertama. Berikut struktur program yang dilaksanakan. Adapun Alur pengabdian dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 1.** Alur Program Pengabdian

Partisipasi mitra dalam pengabdian ini yakni sebagai lembaga yang mewadahi sekolah menengah pertama ~~Skor  $Pretest$  – skor  $Posttest$~~  (SMP LB) yang memberikan dukungan untuk pelaksanaan kegiatan tersebut. Evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui keberhasilan program melalui kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa (ABK) dalam hal literasi *digital etic*, setelah pendekatan melalui aplikasi TUNNET. Tim pengabdian menerapkan tes berupa *posttest*, selanjutnya dilakukan pengukuran efektivitas penggunaan aplikasi TUNNET. Uji Efektivitas dengan N-Gain Score dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* (tes sebelum diberikan perlakuan dan menggunakan aplikasi TUNNET) dan nilai *posttest* (tes setelah diberikan perlakuan dan menggunakan aplikasi TUNNET). Rumus menghitung *N-Gain Score*:

$$N\text{-Gain} = \text{Skor Ideal} - \text{skor Pretest}$$

Skor ideal adalah nilai maksimal (tertinggi) yang diperoleh (Hake, 2022).

**Tabel 1.** Kategori Keefektivan

No	Interval	Kategori
1	> 76	Efektif
2	50-75	Cukup Efektif
3	40-55	Kurang Efektif
4	< 40	Tidak Efektif

(Sahid Raharjo, 2019)

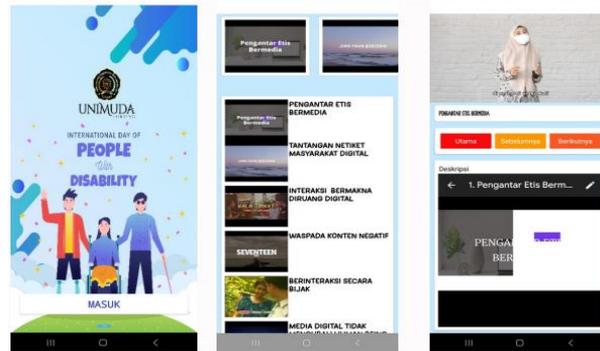
Sedangkan keberlanjutan dari program ini diharapkan hasil yang diperoleh dapat menjadi rujukan media pembelajaran interaktif digital bagi sekolah yang memiliki permasalahan yang sama dan Dinas Pendidikan memberikan dukungan agar produk dapat direplikasi ke dalam muatan lokal. Kegiatan ini juga melibatkan dua anggota dosen pengabdian dan dua mahasiswa yang mana masing-masing anggota tim memiliki tugas yang berbeda-beda yakni: Anggota tim 1 bertugas melakukan koordinasi dengan mitra, melakukan validasi kata dan kalimat pada subtitle (teks percakapan) yang terdapat pada konten. Anggota tim 2 menyusun instrument evaluasi yang digunakan pada post test only design serta Menyusun laporan kemajuan dan laporan akhir. Anggota Mahasiswa 1 bertugas Membantu Merancang Desain Awal (*Flow chart*, *DFD*, *Storyboard*), dan melakukan analisis awal kebutuhan perangkat. Anggota Mahasiswa 2 bertugas melakukan *editing* video dan *editing subtitle*. Mata kuliah yang sekiranya dapat direkognisi dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah mata kuliah literasi digital dengan bobot 3 SKS dan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) dengan bobot 4 SKS, total sks yang dapat direkognisi atau dikonversi oleh mahasiswa adalah 7 SKS.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Etic

Berdasarkan hasil yang telah di capai atau progres yang telah dilalui dalam pengembangan ini dibagi ke dalam langkah-langkah pengembangan yakni mulai dari penyusunan materi dan validasi yakni berupa penentuan konten materi yang akan di terapkan dalam aplikasi tersebut, kemudian tahap kedua yakni penyusunan naskah dan pemilihan aktor, tahap ke tiga berupa tahap editing video yang juga terdiri dari dua tahap editing yang mana *editing* tahap 1 berupa menyesuaikan durasi, penyesuaian gerak dan suara, pembuatan teks subtitle video dan penyusunan animasi dan gambar. Dan take video BISINDO, Kemudian di tahap ke 2 yakni menggabungkan semua unsur video sehingga menjadi konten atau video lengkap yang dapat digunakan oleh siswa ABK, konten ini berupa suara, gerak gambar, teks berupa pengembangan dan penyusunan materi, pengambilan gambar dan take video, proses editing video dan penambahan subtitle. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah perancangan media berbasis android yakni dengan melakukan analisis kebutuhan, flowchart, dan DFD serta interface. Kemudian setelah dilakukan perancangan media maka dilakukan tahap upload konten dan materi digital etic. Pada tahap ini tim memasukkan enam konten materi ke dalam aplikasi. Tahap terakhir dalam pengembangan ini yaitu tahap validasi playstore, atau Player tuna, tahapan ini perlu dilakukan agar aplikasi dapat dengan bebas di download di *playstore*. Selain itu, dari segi aplikasi yang akan digunakan, aplikasi yang dimaksud sudah selesai 100% atau telah tercapai. Selanjutnya aplikasi yang dimaksud diberi nama *TUNNET*. Aplikasi ini merupakan hasil pengembangan media pembelajaran

berbasis literasi digital etic yang ditujukan kepada siswa berkebutuhan khusus. Berikut tampak aplikasi TUNNET, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Aplikasi TUNNET

## 2. Pelatihan dalam bentuk pendampingan kepada siswa berkebutuhan khusus di SMPLB Kabupaten sorong



Gambar 3. Sosialisasi Tim pengabdian dan Mitra penggunaan aplikasi TUNNET (Aplikasi Pembelajaran Literasi Digital untuk ABK)

Dalam Pelatihan atau pendampingan melibatkan mitra dan juga tim pengabdian. Lokasi pendampingan ini dilaksanakan di sekolah mitra (SMPLB Negeri Kabupaten Sorong) melibatkan Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Pendidik, dan 30 peserta didik, dengan lama waktu yang digunakan adalah dua hari atau 12 jam. Berikut tabel struktur pelaksanaan pendampingan.

Tabel 2. Struktur Kegiatan Program Pendampingan

No	Deskripsi Kegiatan	Waktu (JP)	Kode	Pendampingan
<b>A Pembelajaran Penggunaan Aplikasi</b>				
1	Download Aplikasi	1	A	TIM Pengabdian dan Juru Bahasa Isyarat Indonesia
2	Instalasi	1	B	
3	Penggunaan navigasi dan fungsi setiap menu	1	C	
<b>B Penjelasan Materi</b>				
1	Pengantar etis bermedia	3	D	TIM Pengabdian dan Juru Bahasa Isyarat Indonesia
2	Tantangan netiket masyarakat digital	3	E	
3	Waspada konten negatif	3	F	

No	Deskripsi Kegiatan	Waktu (JP)	Kode	Pendampingan
4	Interaksi bermakna di ruang digital	3	G	
5	Berinteraksi secara bijak	3	H	
6	Media digital tidak mengubah human being	3	I	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui pada hari pertama pendampingan yang melibatkan mitra dan tim pendamping serta juru bahasa isyarat Indonesia. Pada hari pertama ini kegiatan yang dilakukan adalah pembekalan penggunaan aplikasi mulai dari mendownload aplikasi, installasi aplikasi dan penggunaan navigas dan fungsi setiap menu yang ada di dalam aplikasi, dengan durasi masing-masing sebanyak 1 jam sehingga total waktu yang digunakan dalam kegiatan penggunaan aplikasi sebanyak 3 jam.

Kemudian, di hari kedua dalam pendampingan ini, kegiatan yang dilakukan yakni penjelasan materi yang ada di dalam fitur-fitur aplikasi TUNNET tersebut. Dimana dalam pendampingan di hari kedua ini juga melibatkan mitra yakni siswa yang berkebutuhan khusus dan guru-guru yang ada di sekolah tersebut. Dalam kegiatan ke dua yakni penjelasan materi dibagi menjadi enam konten materi yakni pengantar etis bermedia, tantangan netiket masyarakat digital, waspada konten negatif, interaksi bermakna di ruang digital, dan berinteraksi secara bijak serta yang terakhir adalah media digital tidak mengubah human being. Masing-masing konten materi membutuhkan waktu tiga jam pelajaran. Sehingga total keseluruhan jamnya sebanyak delapan belas jam. Berikut tampilan pendampingan kepada siswa SMP LB Kabupaten Sorong pada gambar 4 berikut:



**Gambar 4.** Proses Pendampingan Siswa SMPLB Kabupaten Sorong

### 3. Evaluasi Keberhasilan Program

Evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui keberhasilan program melalui kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa (ABK) dalam hal literasi digital etic tim pengabdian menerapkan tes berupa *post test only design*. Tes ini diberikan kepada siswa berkebutuhan khusus untuk mengetahui keberhasilan program melalui kemampuan dan keterampilan yang telah diperoleh oleh siswa ABK tersebut. Berdasarkan tes yang telah

dilakukan diketahui program ini berhasil meningkatkan kemampuan dan keterampilan Peserta Didik (ABK), hal itu dapat diketahui dari hasil tes yang menunjukkan dari jumlah responden 30 Peserta didik ABK diperoleh hasil analisis *N-Gain* yang disajikan pada Tabel 3 dan Gambar 1 berikut:

**Tabel 3.** Hasil Analisis *N-Gain Score*

No	Nama	Hasil Pretest	Hasil Posttest	<i>N-Gain Score</i>	Kategori
1	MR	0	75	0.75	Tinggi
2	BU	0	75	0.75	Tinggi
3	NT	0	100	0.75	Tinggi
4	NY	0	100	1.00	Tinggi
5	BL	0	100	1.00	Tinggi
6	MM	0	75	1.00	Tinggi
7	RM	0	50	0.75	Sedang
8	FR	0	75	0.50	Tinggi
9	RH	0	25	0.75	Rendah
10	GLH	0	75	0.25	Tinggi
11	YST	0	75	0.75	Tinggi
12	HS	0	75	0.75	Tinggi
13	MT	100	100	0	Tinggi
14	SYM	0	75	1.00	Tinggi
15	RST	0	100	0.75	Tinggi
16	MK	0	100	1.00	Tinggi
17	IDR	100	100	0	Tinggi
18	SR	0	75	1.00	Tinggi
19	BDN	0	100	0.75	Tinggi
20	BAM	100	100	0	Tinggi
21	ZL	0	75	1.00	Tinggi
22	JJ	0	50	0.75	Sedang
23	BTH	100	100	0	Tinggi
24	LU	0	50	1.00	Sedang
25	RA	100	100	0.50	Tinggi
26	YHD	0	50	1.00	Sedang
27	SHD	0	50	0.50	Sedang
28	KSR	0	50	0.50	Sedang
29	MH	100	100	0	Tinggi
30	MKJ	0	75	1.00	Tinggi

### Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Ngain_Score	Mean	.7981	.04165	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.7123	
		Upper Bound	.8839	
	5% Trimmed Mean	.8141		
	Median	.7500		
	Variance	.045		
	Std. Deviation	.21236		
	Minimum	.25		
	Maximum	1.00		
	Range	.75		
	Interquartile Range	.25		
	Skewness	-.820	.456	
	Kurtosis	.109	.887	

**Gambar 5.** Hasil Analisis *N-Gain Score*

Dari tabel dan gambar hasil analisis menggunakan *N-Gain Score* diperoleh nilai presentase 79,81% dengan kategori efektif, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengabdian ini berhasil meningkatkan kemampuan dan keterampilan Peserta Didik (ABK). Kendala yang dihadapi dalam kegiatan pendampingan ini yakni, mitra dalam hal ini SMP LB Negeri Kabupaten Sorong belum memiliki Pendidik tetap yang memiliki kualifikasi dan kemampuan sesuai dengan bidangnya (tidak memiliki kemampuan bahasa isyarat Indonesia), sehingga saran yang dapat diberikan terhadap kendala tersebut adalah pihak sekolah melakukan penerimaan khusus pendidik yang memiliki kualifikasi yang sesuai (mampu berbahasa isyarat Indonesia), selain itu pihak sekolah dapat membangun komunikasi sejenis seperti komunitas “Bisutuli Sorong”.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Pengabdian ini bertujuan melakukan pendampingan untuk memberikan peningkatan kemampuan, dengan adanya kemampuan literasi digital dalam hal ini digital ethic yang dimiliki siswa, maka akan mengurangi tindak perilaku perundungan melalui media sosial. Hasil yang diperoleh yakni terbentuknya aplikasi literasi digital (digital etic) yang di dalamnya terdapat konten materi yang merupakan pengembangan dari sebuah media pembelajaran. Selain itu adanya peningkatan kemampuan dan keterampilan siswa berkebutuhan khusus terhadap literasi digital hal ini dibuktikan dengan melalui pendampingan dan hasil evaluasi tes yang telah dilakukan bahwa 79,81% kategori efektif dan telah dampak positif dari pendampingan ini tentang literasi digital. Dengan adanya peningkatan kemampuan dan keterampilan ini diharapkan tingkat perundungan melalui media sosial terhadap anak berkebutuhan khusus dapat diminimalisir. Saran yang dapat diberikan setelah adanya hasil dari kegiatan ini yaitu, diharapkan untuk kedepannya dapat dilakukan kegiatan lanjutan yang berupa pelatihan

sejenis yang selalu diselenggarakan secara periodik sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa maupun guru dalam berliterasi digital.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga dapat terlaksana dengan baik, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong yang telah memberikan kesempatan kepada Tim Pengabdian untuk mengajukan kegiatan ini, dan juga Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa Kabupaten Sorong, yang telah bersedia menerima Tim pengabdian untuk melakukan pengabdian sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berjalan lancar sesuai dengan yang diharapkan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ananda, K. S., Fatanti, M. N., Prabawangi, R. P., & Yuniar, A. D. (2021). Peningkatan Kesadaran Beretika Di Media Sosial Bagi Peserta Didik Pada Sekolah Menengah Atas Di Kota Malang. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4).
- APJII, R. (2022). APJII: Penetrasi Internet Indonesia Capai 77,02% pada 2022. <https://Databoks.Katadata.Co.Id/Datapublish/2022/06/10/Apjii-Penetrasi-Internet-Indonesia-Capai-7702-Pada-2022>.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2022). Profil Internet Indonesia 2022. *Apji.or.Od, June*, 10. [apji.or.id](http://apji.or.id)
- Daryanto Setiawan. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on Culture Daryanto Setiawan. *SIMBOLIKA*, 4(1).
- Gultom, A. F., Suparno, S., & ... (2023). Strategi Anti Perundungan di Media Sosial dalam Paradigma Kewarganegaraan. *De Cive: Jurnal ....*
- Hake. (2022). *Lessons from The Physics Education Reform Effort. Conservation Ecology*.
- Haliq, A., & Riyanti, A. (2018). Pembelajaran Mandiri Melalui Literasi Digital. *Seminar Tahunan Linguistik 2018*.
- Kusnandar, V. B. (2022). Indeks Literasi Digital Indonesia Masuk Kategori Sedang pada 2021. *Kadata Insight Center (KIC)*.
- Meniria laoli, Zai, L. S., Marampa, E. R., & Undras, I. (2023). Moderasi Beragama: Upaya Guru Pendidikan Agama Kristen Mencegah Sikap Intoleran Pada Remaja. *Vox Dei: Jurnal Teologi Dan Pastoral*, 4(1). <https://doi.org/10.46408/vxd.v4i1.232>
- Mu'min, U. A., Mu', U. A., Stai, M., & Sukabumi, P. (2019). al-Afkar, Journal for Islamic Studies Peran Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (E-Education) Al-Afkar, Journal For Islamic Studies The Role Of Information Technology In Education World. *Al-Afkar, Journal for Islamic Studies*, 2(1).
- Prasanti, D., & Indriani, S. S. (2017). Etika Komunikasi Dalam Media Sosial Bagi Ibu- Ibu Pkk Di Desa Mekarmukti Kab.Bandung Barat (Studi Deskriptif Kualitatif tentang Etika Komunikasi dalam Media Sosial bagi Ibu-Ibu PKK di desa Mekarmukti Kab.Bandung Barat). *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 10(1). <https://doi.org/10.14421/pjk.v10i1.1219>
- Pratiwi, D. A., Yuniar, N., & ... (2016). Pengaruh penyuluhan metode permainan edukatif dan metode ceramah terhadap pengetahuan, sikap dan tindakan tentang pencegahan penyakit diare pada .... In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa ....*

- Putrianti, F. G., Wijayanti, A., & Listiyani, L. R. (2020). Pencegahan Cyberbulliyng dengan Ajaran Ki Hadjar Dewantara. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 2(2). <https://doi.org/10.30872/plakat.v2i2.4970>
- Reza Phalevi. (2022, July 29). *Ratusan Anak Jadi Korban Bullying di Media Sosial sejak 2016*. Databoks.
- Samosir, I., & Kawengian, S. E. E. (2022). Media sosial adalah platform interaksi berbasis internet yang memungkinkan para penggunanya merepresentasikan diri maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi informasi, berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara virtual. *Sanctum Domine: Jurnal Teologi*, 11(1).
- Widyastuti, D. A. R., Nuswantoro, R., & Sidhi, T. A. P. (2016). Literasi Digital pada Perempuan Pelaku Usaha Produktif di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal ASPIKOM*, 3(1). <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i1.95>
- Yuserlina, A., & Failin, F. (2022). Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Ujaran Kebencian Pada Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbulliyng Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Ensiklopedia Education Review*, 4(3). <https://doi.org/10.33559/eer.v4i3.1541>