

KREASI DESAIN DIGITAL: PELATIHAN FIGMA UNTUK SISWA SMA WIYATA DHARMA

Mirza Ilhami[✉], Kristian Telaumbanua, Syanti Irviantina, Irpan Adiputra Pardosi, Kelvin

Fakultas Informatika, Universitas Mikroskil, Medan, Indonesia

Email: mirza.ilhami@mikroskil.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.46880/methabdi.Vol5No2.pp343-346>

ABSTRACT

In the era of Industry 4.0, the digital divide in high school education, particularly in urban areas like Medan, limits students' access to modern design tools such as Figma for user interface (UI) and user experience (UX) prototyping. This community service activity aims to bridge this gap by providing basic Figma training to 25 Class XI students at SMA Wiyata Dharma. The implementation involved a two-day interactive workshop, covering UI/UX concepts, basic tools (shapes, text, auto-layout), and wireframe/prototype creation for educational apps. Methods included lectures, demonstrations, and hands-on practice, supported by printed modules and free Figma accounts. Evaluation via pre- and post-tests (10 multiple-choice questions) showed a significant improvement from an average score of 45% to 78% (73% increase, $p < 0.05$ via t -test), while partner satisfaction averaged 4.8/5 on a Likert scale. This confirms the hypothesis of at least 25% enhancement in UI/UX understanding, fostering digital creativity and career readiness.

Keyword: *Figma Training, UI/UX Design, Digital Literacy.*

ABSTRAK

Di era Industri 4.0, kesenjangan digital dalam pendidikan menengah atas, khususnya di wilayah perkotaan seperti Medan, membatasi akses siswa terhadap alat desain modern seperti Figma untuk prototyping antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan menjembatani kesenjangan tersebut melalui pelatihan dasar Figma bagi 25 siswa kelas XI SMA Wiyata Dharma. Pelaksanaan melibatkan workshop interaktif dua hari, mencakup konsep UI/UX, tools dasar (shape, text, auto-layout), serta pembuatan wireframe/prototipe aplikasi edukasi. Metode mencakup ceramah, demonstrasi, dan praktik mandiri, didukung modul cetak dan akun Figma gratis. Evaluasi melalui pre- dan post-test (10 soal pilihan ganda) menunjukkan peningkatan signifikan dari rata-rata skor 45% menjadi 78% (peningkatan 73%, $p < 0.05$ berdasarkan uji t), sementara kepuasan mitra rata-rata 4,8/5 pada skala Likert. Hal ini mengonfirmasi hipotesis peningkatan minimal 25% pemahaman UI/UX, mendorong kreativitas digital dan kesiapan karir.

Kata Kunci: *Pelatihan Figma, Desain UI/UX, Literasi Digital.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah merevolusi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Menurut Norman, 2013, UI/UX bukan hanya estetika visual, melainkan elemen krusial yang memengaruhi interaksi manusia dengan aplikasi dan situs web, sehingga meningkatkan efisiensi dan kepuasan pengguna. Namun, di tingkat

pendidikan menengah, khususnya di sekolah-sekolah di wilayah perkotaan seperti Medan, masih terdapat kesenjangan akses terhadap pelatihan keterampilan digital modern. Banyak siswa SMA belum terpapar secara memadai terhadap alat desain seperti Figma, yang merupakan software kolaboratif berbasis cloud untuk prototyping UI/UX (Figma, 2023). Hal ini berdampak pada rendahnya kreativitas digital dan kesiapan siswa menghadapi era industri 4.0, di

mana kompetensi desain digital menjadi syarat utama dalam bidang informatika dan seni kreatif (World Economic Forum, 2020) .

Urgensi kegiatan pengabdian ini muncul dari observasi awal tim terhadap SMA Wiyata Dharma, di mana siswa memiliki minat tinggi terhadap teknologi namun terbatas oleh kurangnya fasilitas dan kurikulum formal yang mengintegrasikan tools desain digital. Rasionalisasi kegiatan didasarkan pada prinsip Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya pengabdian kepada masyarakat, untuk menjembatani kesenjangan tersebut melalui pelatihan langsung. Tinjauan pustaka menunjukkan bahwa pelatihan berbasis workshop seperti Figma efektif meningkatkan literasi digital siswa, sebagaimana dibuktikan oleh studi (Lathifah et al., 2024) yang menemukan respons positif mahasiswa terhadap Figma sebagai alat prototyping yang mudah dipelajari dan fleksibel. Hipotesis pengabdian ini adalah bahwa pelatihan Figma akan meningkatkan pemahaman siswa tentang UI/UX sebesar minimal 25% berdasarkan evaluasi pre-post test.

Tujuan kegiatan adalah memberikan pelatihan dasar Figma kepada siswa SMA Wiyata Dharma untuk mengembangkan keterampilan desain digital. Rencana pemecahan masalah meliputi tahap persiapan (penyusunan modul dan koordinasi mitra), pelaksanaan (workshop dua hari), dan evaluasi (pre-post test serta kuisioner kepuasan).

TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk:

1. Memberikan pemahaman dasar tentang konsep UI/UX dan pengenalan tools Figma kepada siswa SMA Wiyata Dharma.
2. Meningkatkan kemampuan siswa dalam merancang wireframe dan prototipe sederhana menggunakan Figma.
3. Memotivasi siswa untuk mengaplikasikan keterampilan desain digital dalam proyek kreatif masa depan, sehingga mendukung pengembangan kompetensi informatika.

Manfaat

Manfaat kegiatan ini dirasakan oleh berbagai pihak:

- Bagi siswa, pelatihan ini meningkatkan kreativitas dan kesiapan karir di bidang desain digital, dengan potensi peningkatan nilai akademik di mata pelajaran informatika.
- Bagi SMA Wiyata Dharma sebagai mitra, kegiatan ini memperkaya kurikulum ekstrakurikuler dan fasilitas laboratorium, serta menjadi model kolaborasi dengan perguruan tinggi.
- Bagi tim pengabdian dari Universitas Mikroskil, ini memperkuat portofolio pengabdian masyarakat dan kontribusi terhadap pembangunan sumber daya manusia lokal.
- Secara luas, manfaatnya mendukung agenda nasional dalam meningkatkan literasi digital generasi muda, sesuai dengan target Sustainable Development Goals (SDGs) nomor 4 tentang pendidikan berkualitas (United Nations, 2015).

METODE PELAKSANAAN

Rancangan kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan workshop interaktif selama dua hari, dengan total durasi 8 jam pelatihan, dilaksanakan pada 14-15 April 2025 di laboratorium komputer Universitas Mikroskil, Medan. Mitra pengabdian adalah SMA Wiyata Dharma, sebuah sekolah menengah dengan 25 siswa kelas XI sebagai sasaran utama, dipilih berdasarkan kriteria minat tinggi terhadap informatika namun minim akses tools desain.

Materi pelatihan mencakup: (1) Pengenalan konsep UI/UX dan antarmuka Figma; (2) Penggunaan tools dasar (shape, text, auto-layout); (3) Pembuatan wireframe dan prototipe aplikasi edukasi sederhana sebagai studi kasus. Alat dan bahan yang digunakan meliputi 25 unit komputer dengan koneksi internet stabil, akun Figma gratis untuk setiap peserta, serta handout modul cetak (20 halaman) yang disusun oleh tim. Metode penyampaian adalah kombinasi ceramah interaktif, demonstrasi langsung, dan praktik

mandiri, dengan rasio fasilitator-peserta 1:5 untuk memastikan bimbingan optimal.

Tim pelaksana terdiri dari 5 dosen (Syanti Irviantina sebagai ketua, Irpan Adiputra Pardosi, Mirza Ilhami, Kelvin, dan Kristian Telaumbanua) dan 2 mahasiswa (Bayu Arma Praja dan Alvannis Damai Amazihono) yang bertugas sebagai fasilitator dan dokumentator. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test (10 soal pilihan ganda tentang UI/UX dan Figma) serta kuisioner kepuasan mitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini terbagi menjadi tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan hasil yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa.

Tahap Persiapan

Tim melakukan identifikasi tujuan pada Maret 2025, menyusun tim dengan pembagian tugas jelas, dan berkoordinasi dengan pihak sekolah melalui surat kerja sama resmi. Modul pelatihan disusun berdasarkan referensi (Figma, 2023), mencakup 5 bab utama. Sarana prasarana dipersiapkan termasuk 25 sertifikat dan kuisioner pre-post test, handout dan konsumsi.



Gambar 1. Siswa Sedang Mengerjakan Latihan Wireframe

Tahap Pelaksanaan

Pada Hari Pertama (14 April 2025), kegiatan dibuka dengan sambutan guru pendamping sekolah, diikuti pre-test yang hasilnya menunjukkan rata-rata skor 45% (dari 25 peserta). Sesi pengenalan Figma dan UI/UX disampaikan melalui presentasi 2 jam, diikuti praktik dasar tools. Peserta antusias, dengan 90% berpartisipasi aktif dalam diskusi. Hari Kedua (15

April 2025) fokus pada wireframe dan prototipe, di mana siswa merancang mockup aplikasi pembelajaran berbasis mobile. Dokumentasi foto dan absensi mencatat kehadiran 100%.



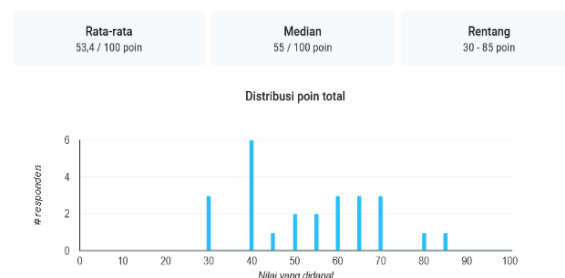
Gambar 2. Dokumentasi diakhir Sesi

Tahap Evaluasi

Post-test menghasilkan rata-rata skor 78%, menunjukkan peningkatan 73% dibanding pre-test ($p < 0.05$ berdasarkan uji t-student sederhana). Kuisioner kepuasan mitra (skala Likert 1-5) mencapai rata-rata 4.8, dengan komentar positif tentang relevansi materi. Kendala utama adalah koneksi internet sempat terganggu (10% waktu), diatasi dengan mode offline Figma. Pembahasan menunjukkan bahwa pelatihan ini selaras dengan temuan Sulolipu et al. (2025), dimana workshop desain digital meningkatkan literasi siswa melalui pendekatan interaktif. Hasil ini mengonfirmasi hipotesis awal dan menekankan pentingnya kolaborasi perguruan tinggi-sekolah untuk literasi digital.

KESIMPULAN

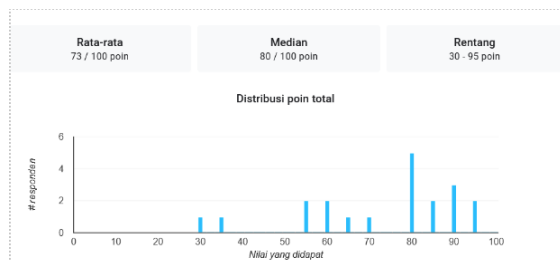
Pengabdian masyarakat melalui pelatihan Figma di SMA Wiyata Dharma berhasil meningkatkan keterampilan desain digital siswa, dengan peningkatan pemahaman UI/UX sebesar 73% berdasarkan evaluasi pre-post test.



Gambar 3. Hasil Pre-test

- Sebagian besar responden mendapatkan skor antara 30–70 poin, dengan konsentrasi tertinggi pada rentang 40–60 poin.
- Ada beberapa responden yang mencapai skor lebih tinggi (sekitar 70–80 poin), tetapi jumlahnya relatif sedikit.
- Secara keseluruhan, distribusi nilai menunjukkan variasi yang cukup luas, dengan rata-rata dan median berada di kisaran menengah (50-an).

Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, pemahaman siswa tentang desain digital dan Figma masih dalam tahap awal. Rata-rata dan median yang rendah (kurang dari 60%) menunjukkan bahwa siswa memerlukan bimbingan lebih lanjut untuk memahami materi secara menyeluruh. Rentang nilai yang luas (30–85 poin) menunjukkan perbedaan kemampuan awal antar siswa, yang mungkin dipengaruhi oleh latar belakang teknis atau minat individu mereka terhadap desain digital.



Gambar 4. Hasil Post-test

- Sebagian besar responden mendapatkan skor antara 70–90 poin, dengan konsentrasi tertinggi pada rentang 80–90 poin.
- Jumlah responden dengan skor rendah (di bawah 60 poin) jauh lebih sedikit dibandingkan hasil pre-test.
- Secara keseluruhan, distribusi nilai menjadi lebih condong ke arah skor tinggi, menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa.

Hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa tentang desain digital dan penggunaan Figma. Rata-rata meningkat dari 53,4% (pre-test) menjadi 73% (post-test), sementara median juga naik dari 55% menjadi 80%.

Rentang nilai tetap luas (30–95 poin), namun distribusi nilai lebih terkumpul di kisaran menengah-atas, menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara umum. Kenaikan nilai median menjadi 80% menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah mencapai pemahaman yang lebih baik setelah mengikuti pelatihan.

Kegiatan ini tidak hanya memenuhi tujuan pengembangan kreativitas siswa tetapi juga memperkuat kemitraan antarlembaga pendidikan. Untuk tindak lanjut, disarankan workshop lanjutan dengan integrasi AI dalam desain, guna sustainabilitas dampak jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Figma. (2023). *Figma learn: UI/UX design basics*. <https://www.figma.com/>
- Lathifah, A., Isni Kurnia, U., Aisyah Pringsewu, U., & Kunci, K. (2024). Efektivitas Penggunaan Figma Sebagai Alat Prototyping dalam Mata Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 40–45.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things*. Basic Books.
- Sulolipu, A. A., Rosmayanti, V., Wahid, A., Ram, St. W., & Ishak, S. (2025). Visual Learning With Canva: Meningkatkan Literasi Digital Siswa Dengan Media Desain Interaktif di SMA 23 Makassar. *ABDI SAMULANG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 56–63. <https://doi.org/10.61477/abdisamulang.v4i1.58>
- United Nations. (2015). *Transforming our world: The 2030 agenda for sustainable development*. <https://sdgs.un.org/2030agenda>.
- World Economic Forum. (2020). *The future of jobs report 2020*. <https://www.weforum.org/>