



# Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Desain Digital Menggunakan Aplikasi Figma di SMPN 1 Samarinda

Ari Fullah<sup>1,\*</sup>, Muhammad Arif Septian<sup>1</sup>, Vandy Rizky Septiawan<sup>1</sup>, M Ibnu Ansari<sup>1</sup>, Muhammad Rizky Haritama Putra<sup>1</sup>, Masna Wati<sup>1</sup>, Novianti Puspitasari<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

## Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit: 18 Juli 2025

Revisi: 15 Agustus 2025

Diterima: 29 Agustus 2025

Diterbitkan: 02 September 2025

## Kata Kunci

Desain, Kreativitas, Digital, Figma, UI/UX

## Correspondence

E-mail: [arifullahtgr@gmail.com](mailto:arifullahtgr@gmail.com)\*

## ABSTRAK

Kemampuan desain digital menjadi keterampilan penting bagi siswa dalam menghadapi tantangan dunia digital, terutama di bidang pendidikan dan kerja. Namun, minimnya pemahaman terhadap konsep desain digital melalui media antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), serta keterbatasan dalam penggunaan aplikasi desain seperti Figma, menjadi hambatan dalam pengembangan kreativitas siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain digital siswa melalui pelatihan pembuatan desain UI/UX menggunakan aplikasi Figma. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif dengan pendekatan pretest dan posttest kepada siswa kelas VIII SMPN 1 Samarinda. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan pelatihan, evaluasi, dan pendampingan lanjutan. Hasil menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 46 pada pretest menjadi 69 pada posttest. Selain itu, sebanyak 66,7% siswa menyatakan sangat puas terhadap materi, dan 59,3% merasa sangat terlibat dalam pelatihan. Simpulan dari kegiatan ini adalah pelatihan Figma terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap desain digital. Kegiatan ini diharapkan menjadi model pelatihan serupa di sekolah menengah guna mendorong literasi digital dan kreativitas siswa.

## Abstract

Creative design concepts have become essential for students in facing the challenges of the digital world, especially in the fields of education and employment. However, a lack of understanding of digital design concepts through user interface (UI) and user experience (UX), as well as limited proficiency in using design applications such as Figma, remains a barrier to students' creative development. This study aims to enhance students' digital design skills through training in UI/UX design using the Figma application. The method used is participatory training with a pretest and posttest approach for eighth-grade students at SMPN 1 Samarinda. The activity was carried out in several stages: preparation, training implementation, evaluation, and follow-up mentoring. The results showed an increase in the students' average score from 46 in the pretest to 69 in the posttest. Additionally, 66.7% of students reported being very satisfied with the material, and 59.3% felt highly engaged in the training. The conclusion of this activity is that Figma training has proven effective in improving students' understanding and interest in digital design. This activity is expected to serve as a model for similar training programs in secondary schools to promote digital literacy and student creativity.

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

## 1. Pendahuluan

Desain digital merupakan bentuk komunikasi yang memanfaatkan media visual, untuk menyampaikan pesan atau informasi secara efektif [1]. Guna mencapai tujuan tersebut, desain

menerapkan beberapa prinsip utama, seperti keseimbangan, kontras, kesatuan, nilai, dan penggunaan warna, yang berperan dalam menciptakan tampilan yang harmonis dan mudah dipahami [2]. Dalam dunia pendidikan, pemahaman terhadap prinsip-prinsip desain ini seharusnya mulai diperkenalkan sejak dini agar siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir visual dan kreativitas siswa. Namun, di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), keterampilan desain digital masih jarang diperkenalkan dalam kurikulum pembelajaran secara formal [3].

Kurangnya integrasi desain digital dalam kurikulum SMP berdampak pada keterbatasan siswa dalam mengembangkan kreativitas siswa. Padahal kemampuan berpikir kreatif sangat penting bagi siswa dalam mengembangkan potensi siswa [4]. Akibatnya, banyak siswa kurang memahami pentingnya desain digital [5]. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengenalkan konsep desain digital menggunakan platform digital yang mudah diakses dan digunakan oleh siswa, salah satunya adalah Figma.

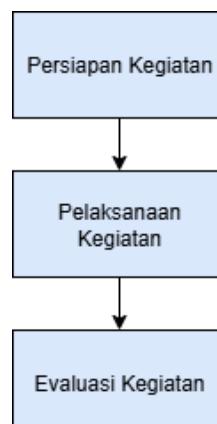
Figma adalah alat desain yang dirancang untuk membuat tampilan aplikasi [6], [7]. Keunggulan Figma terletak pada fitur kolaborasi yang memungkinkan tim untuk bekerja sama dalam satu dokumen, seperti memberikan komentar dan melakukan pengeditan desain secara real time [8]. Selain itu Figma mempunyai fitur yang mendukung perancangan desain aplikasi yaitu prototipe untuk membuat desain menjadi interaktif [9]. Dengan fitur-fitur tersebut, Figma menjadi alat yang efektif untuk belajar desain digital, terutama dalam pembuatan UI/UX [10].

Oleh karena itu, dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, siswa SMPN 1 Samarinda akan diberikan pengenalan dan pembuatan dasar desain digital dengan media antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) menggunakan aplikasi Figma untuk meningkatkan keterampilan visual, berpikir kreatif, dan pemahaman siswa tentang pengalaman pengguna. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat memahami prinsip dasar desain digital yang baik serta menerapkannya dalam berbagai proyek digital, baik di bidang akademik maupun non-akademik.

## 2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan proses pembelajaran yang disebut "learning by doing" menekankan pada upaya untuk belajar sambil beraktivitas secara langsung dalam situasi yang sebenarnya [11]. Siswa SMPN 1, tidak hanya memperoleh teori, tetapi juga pengalaman praktis dalam mendesain. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XII SMP melalui pelatihan pembuatan desain digital melalui media UI/UX menggunakan aplikasi Figma.

Kegiatan dilaksanakan di Jl. Drs. H. Anang Hasyim, Air Hitam, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur. Pelatihan dibagi dalam tiga sesi utama yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Metode Pelaksanaan

### 1. Persiapan Kegiatan

Tahap persiapan terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya observasi sekolah, perjanjian mitra, pembuatan modul, pembuatan pretest dan posttest yang digunakan untuk mengukur efektivitas pelatihan, serta kuesioner untuk menilai kepuasan siswa terhadap kegiatan

### 2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan mencakup pembukaan, pretest, penyampaian materi, praktik desain dengan Figma, posttest, pengisian kuesioner, dan penutupan.

### 3. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan mencakup observasi langsung terhadap keterampilan dan keterlibatan siswa, analisis hasil pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman, serta analisis kuesioner guna menilai tingkat kepuasan dan kualitas pelatihan.

Peserta adalah siswa-siswi kelas XII SMPN 1 yang dipilih oleh pihak sekolah dan diharapkan memiliki minat dalam desain grafis digital. Kegiatan ini dilakukan di ruang laboratorium komputer sekolah dengan fasilitas yang memadai dan akses internet. Materi pelatihan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa SMP. Evaluasi dilakukan melalui angket pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan minat siswa terhadap materi yang disampaikan [12], [13]. Kegiatan diakhiri dengan pengisian kuesioner. Penggunaan kuesioner memungkinkan peneliti untuk mengukur tingkat responsivitas dan partisipasi responden [14].

## 3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan mengenai desain digital melalui media UI/UX menggunakan aplikasi Figma telah diselenggarakan di Kelas VIII SMPN 1 Samarinda sebagai bagian dari upaya untuk memperkenalkan keterampilan desain digital sejak dulu. Kegiatan ini diawali dengan pelaksanaan pretest yang bertujuan untuk mengukur pemahaman awal siswa mengenai konsep dasar Desain Digital dan penggunaan aplikasi Figma. Pretest tersebut terdiri atas sejumlah soal pilihan ganda dan isian singkat yang menguji pengetahuan dasar seperti prinsip desain antarmuka, hierarki visual, serta fungsi-fungsi dasar dalam Figma. Kegiatan pretest dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Pengerjaan Pretest

Setelah pretest, kegiatan dilanjutkan dengan sesi pemaparan materi oleh instruktur. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan konsep desain digital, UI/UX, dan pentingnya desain dalam pengembangan aplikasi, serta cara menggunakan Figma sebagai alat bantu desain, suasana penyampaian materi dapat dilihat pada gambar 3. Dalam sesi ini, siswa tidak hanya menerima materi secara teori, tetapi juga langsung mempraktikkan apa yang telah dipelajari melalui latihan mendesain antarmuka sederhana menggunakan Figma. Hal ini dilakukan agar siswa dapat memahami penerapan konsep secara nyata sekaligus meningkatkan keterampilan teknis mereka.



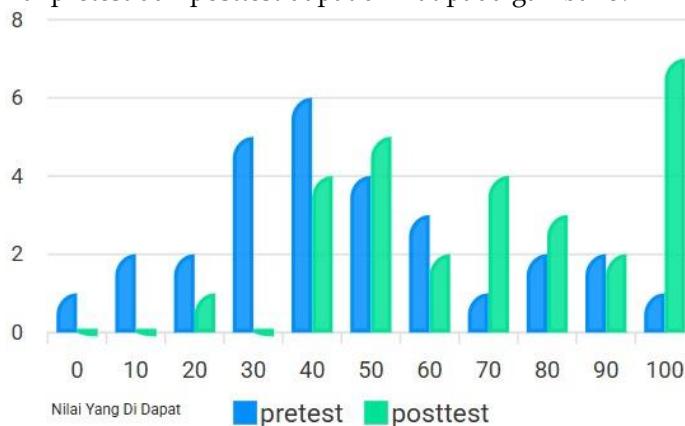
Gambar 3. Pemaparan Materi

Menjelang akhir kegiatan, siswa diminta untuk mengerjakan posttest, seperti yang terlihat pada gambar 4, yang terdiri dari soal-soal yang sama dengan pretest. Tujuannya adalah untuk membandingkan hasil pretest dan posttest guna melihat sejauh mana peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, siswa juga diminta mengisi kuesioner yang bertujuan untuk mengukur tingkat ketertarikan dan antusiasme mereka terhadap penggunaan aplikasi Figma dalam proses pembelajaran. Hasil kuesioner ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang.



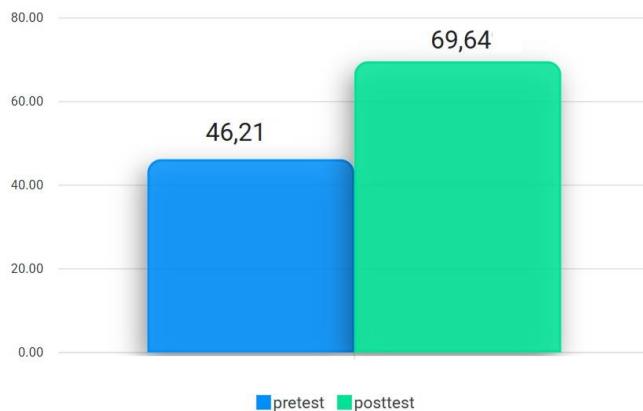
Gambar 4. Pengerjaan Posttest

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan sebelum pelatihan, terlihat bahwa sebagian besar siswa masih memiliki pemahaman yang rendah terkait dasar-dasar desain digital, UI/UX dan penggunaan aplikasi Figma. Hal ini menunjukkan bahwa materi pelatihan masih tergolong baru bagi sebagian besar peserta. Setelah mendapatkan pemaparan materi dan praktik secara langsung, siswa kembali mengerjakan posttest dengan soal yang sama. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan, di mana sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dengan lebih baik dibandingkan saat pretest. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan yang diberikan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dan penggunaan Figma dalam desain digital. Persebaran nilai pretest dan posttest dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Persebaran Nilai Pretest dan Posttest

Rata-rata hasil pretest yang diperoleh siswa adalah 46,21, yang menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi desain digital, UI/UX dan aplikasi Figma masih tergolong rendah. Setelah pelatihan dilaksanakan, terjadi peningkatan rata-rata nilai posttest menjadi 69,64. Selisih peningkatan ini sebesar 23,43 poin, yang setara dengan peningkatan 50,7% dibandingkan nilai rata-rata pretest. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Perbandingan rata-rata pretest dan posttest dapat dilihat pada gambar 6.



**Gambar 6.** Diagram Batang Hasil Posttest

Selain mengukur pemahaman melalui pretest dan posttest, kegiatan pelatihan ini juga diakhiri dengan pengisian kuesioner oleh peserta untuk mengetahui sejauh mana ketertarikan dan kesan mereka terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan. Kuesioner ini terdiri dari berbagai pertanyaan yang mencakup aspek kualitas penyampaian materi, keterlibatan peserta, pemahaman terhadap materi, serta minat untuk belajar lebih lanjut mengenai desain digital, UI/UX dan penggunaan aplikasi Figma.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memberikan tanggapan positif terhadap pelatihan. Sebanyak 66,7% siswa menyatakan "Sangat Puas" terhadap cara pemateri berkomunikasi, diikuti oleh 25,9% yang menjawab "Puas". Dalam hal keterlibatan peserta, 59,3% siswa merasa sangat puas, menandakan interaksi dalam sesi pelatihan berlangsung aktif. Dari segi pemahaman materi, 48,1% siswa merasa materi mudah dipahami, dan 40,7% menjawab "Puas". Sebagian besar peserta juga merasa pelatihan ini bermanfaat, dengan 59,3% menjawab sangat puas dan 29,6% puas. Selain itu, 44,4% siswa merasa sangat puas dan 29,6% puas dalam hal kepercayaan diri untuk mencoba membuat desain sendiri setelah mengikuti pelatihan. Berdasarkan tanggapan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga berhasil membangkitkan minat mereka terhadap bidang desain digital.

#### 4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat mengenai "Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Desain Digital Menggunakan Aplikasi Figma di Smrn 1 Samarinda" terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dasar desain digital dan kemampuan teknis dalam menggunakan Figma. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan nilai rata-rata dari pretest ke posttest, yakni dari 46,21 menjadi 69,64, dengan peningkatan sebesar 23,43 poin atau sekitar 50,7%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa materi pelatihan dan metode pembelajaran yang menggabungkan teori dan praktik langsung mampu membantu siswa memahami dan menerapkan konsep desain secara lebih baik.

Selain peningkatan pemahaman, hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa puas dengan kualitas penyampaian materi, keterlibatan dalam pelatihan, serta manfaat pelatihan bagi kemampuan mereka. Siswa juga menunjukkan rasa percaya diri yang meningkat untuk mencoba membuat desain sendiri setelah pelatihan, yang mengindikasikan minat yang tumbuh terhadap bidang desain digital. Oleh karena itu, pelatihan ini tidak hanya berhasil meningkatkan kompetensi teknis siswa, tetapi juga memotivasi mereka untuk mendalami bidang UI/UX lebih lanjut.

## Daftar Pustaka

- [1] D. F. Surianto *et al.*, "PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi," *Vokatek : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 57–63, 2023, doi: 10.61255/vokatekjpm.v1i2.88.
- [2] S. M. Prasetyo, S. Helda, D. Ismiyati, and M. S. Karim, "Desain Grafis sebagai Media Ungkap Periklanan," *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, vol. 01, no. 6, pp. 1006–1009, 2022.
- [3] T. Wiraseptya, Stefvany, M. Sayuti, E. A. Vernanda, and M. Suardi, "Meningkatkan Keterampilan Desain Komunikasi Visual di Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang," *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, vol. 30, no. 1, pp. 14–19, 2023, doi: 10.35134/jmi.v30i1.142.
- [4] Lestari, M. Nasir, and M. I. Jayanti, "Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Sanggar," *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, vol. 5, no. 4, pp. 1183–1187, 2021, doi: 10.58258/jisip.v5i4.2440.
- [5] H. S. Alam, N. W. N. S. T. Putri, I. W. D. A. Diatmika, I. K. W. B. Dahana, and I. G. N. A. B. Agasthya, "Penggunaan Figma dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Rekayasa," *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 8, no. 01, pp. 96–104, 2025, doi: 10.25134/empowerment.v8i01.11712.
- [6] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, vol. 10, no. 2, pp. 208–219, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [7] B. Kurriawan and M. Romzi, "Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, vol. 05, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [8] R. E. Putri, R. Widya, and Y. Yusman, "Prototype Sistem Informasi Bimbingan dan Konseling Menggunakan Figma," *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi*, vol. 4, no. 2, pp. 540–551, 2023, doi: 10.35870/jimik.v4i2.246.
- [9] M. B. Thoyyib and D. H. Zulfikar, "Desain UI/UX Website Referral untuk Program Gerakan Funding Culture Menggunakan Figma," in *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer dan Sains*, 2023, pp. 232–241.
- [10] A. P. Qirani, P. Dellia, I. I. Laili, S. P. Cahyani, N. Rizqiullah, and A. Zahrial, "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi FIGMA," *Jurnal Media Informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 189–195, 2024.
- [11] D. K. Sari, S. I. Zulfa, and U. F. Azizah, "Proses Pewarisan Budaya Topeng Malangan Melalui Learning By Doing dalam Setting Pembelajaran Informal," *Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, vol. 05, no. 2, pp. 9–21, 2021.
- [12] H. Asnal, Junadhi, M. Jamaris, Mardainis, and Y. Irawan, "J-PEMAS STMIK Amik Riau Workshop UI/UX Design dan Prototyping Dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru," *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 18–25, 2022.
- [13] A. S. Ahmadiyah, R. Sarno, S. C. Hidayati, R. N. E. Anggraini, K. R. Sungkono, and A. Munif, "Pelatihan Desain Antarmuka Mobile Application dengan Figma untuk Meningkatkan Kompetensi Guru MGMP TIK Surabaya," *Sewagati*, vol. 8, no. 4, pp. 1931–1942, 2024, doi: 10.12962/j26139960.v8i4.1216.
- [14] M. A. Algiarry and T. Sutabri, "Analisis Tingkat Kualitas Layanan E-Lapkin Menggunakan Metode E-Servequal pada Pemerintah Kota Palembang," *Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika dan Komputer*, vol. 5, no. 1, pp. 21–31, 2023.