



Meningkatkan Kompetensi Guru SMK Hidayah Semarang Dalam Bidang Design UiUx Menggunakan Figma Untuk Media Pembelajaran

Mohammad Burhan Hanif*¹, Krida Pandu Gunata², Khoirudin³

Universitas Semarang^{1,2,3}

hanifburhan@usm.ac.id¹, kridapandu@usm.ac.id², khoirudin@usm.ac.id³

Informasi Artikel

Diterima : 18-12-2023

Direview : 20-12-2023

Disetujui : 25-12-2023

Kata Kunci

aplikasi figma, uiux,
desain grafis.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi guru SMK Hidayah Semarang menggunakan aplikasi FIGMA. SMK Hidayah Semarang merupakan lembaga pendidikan menengah kejuruan yang memiliki fokus pada peningkatan keterampilan praktis siswa dalam berbagai bidang, termasuk teknologi informasi. Dalam era digitalisasi saat ini, keterampilan desain antarmuka pengguna (UI/UX) menjadi semakin penting, karena antarmuka yang baik memengaruhi pengalaman pengguna pada aplikasi dan situs web. Kompetensi guru dalam desain UI/UX akan berdampak langsung pada pengalaman belajar siswa. Guru yang mampu mengajarkan desain UI/UX dengan baik akan membantu siswa memahami bagaimana menciptakan antarmuka yang mudah digunakan dan menarik secara visual, meningkatkan daya tarik pembelajaran. Melalui pengembangan kompetensi guru dalam desain UI/UX, SMK Hidayah dapat memperoleh reputasi sebagai lembaga yang mampu menghasilkan siswa dengan keterampilan yang relevan dengan tuntutan industri, serta memiliki pemahaman dalam desain UI/UX yang dapat memberikan nilai tambah dalam dunia kerja..

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi dasar dalam menciptakan Sumber Daya Manusia yang dapat bersaing secara global. SMK Hidayah Semarang merupakan lembaga pendidikan menengah kejuruan yang memiliki fokus pada peningkatan keterampilan praktis siswa dalam berbagai bidang, termasuk teknologi informasi. Dalam era digitalisasi saat ini, keterampilan desain antarmuka pengguna (UI/UX) menjadi semakin penting, karena antarmuka yang baik memengaruhi pengalaman pengguna pada aplikasi dan situs web. Seiring dengan perkembangan teknologi, banyak guru di SMK Hidayah mungkin memiliki keterbatasan dalam pemahaman dan keterampilan dalam desain UI/UX. Bisa jadi sebagian besar guru belum memiliki pengalaman atau pelatihan yang memadai dalam desain UI/UX, serta mungkin belum akrab dengan alat desain seperti Figma.

Kemajuan teknologi telah mengubah cara interaksi manusia dengan teknologi. Oleh karena itu, kurikulum di SMK Hidayah perlu diupayakan untuk tetap relevan dan sesuai dengan tuntutan industri. Integrasi desain UI/UX ke dalam kurikulum dapat membantu siswa

memahami prinsip-prinsip penting dalam menciptakan antarmuka yang menarik dan fungsional. Kompetensi guru dalam desain UI/UX akan berdampak langsung pada pengalaman belajar siswa. Guru yang mampu mengajarkan desain UI/UX dengan baik akan membantu siswa memahami bagaimana menciptakan antarmuka yang mudah digunakan dan menarik secara visual, meningkatkan daya tarik pembelajaran. Siswa saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sangat digital. Mereka memiliki pengalaman dan ekspektasi tertentu terhadap antarmuka aplikasi dan situs web. Dengan melibatkan siswa dalam memberikan umpan balik terhadap desain yang diajarkan oleh guru, dapat membantu menyempurnakan pendekatan desain yang diajarkan.

Perlu dievaluasi ketersediaan sarana dan prasarana di SMK Hidayah, termasuk fasilitas komputer dan akses internet yang memadai untuk mendukung pengajaran desain UI/UX menggunakan Figma. Ketersediaan waktu dan dukungan dari pihak sekolah juga menjadi faktor penting dalam pelaksanaan pelatihan dan pengembangan kompetensi guru. Melalui pengembangan kompetensi guru dalam desain UI/UX, SMK Hidayah dapat memperoleh reputasi sebagai lembaga yang mampu menghasilkan siswa dengan keterampilan yang relevan dengan tuntutan industri, serta memiliki pemahaman dalam desain UI/UX yang dapat memberikan nilai tambah dalam dunia kerja.

Dalam pelaksanaannya, PKM ini dilaksanakan dalam rangkaian kegiatan untuk memberikan pengetahuan tentang meningkatkan kompetensi Guru di SMK Hidayah Semarang di bidang desain UI/UX ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak. Kegiatan ini juga akan meningkatkan nilai tambah sekolah ke masyarakat. Rangkaian kegiatan yang akan dilakukan meliputi inventarisasi permasalahan yang dialami SMK Hidayah Semarang, melakukan perancangan metode pembelajaran, melakukan sosialisasi dan pelatihan terhadap metode yang telah dibuat, evaluasi kegiatan, dan pelaporan hasil kegiatan

2. METODE

Metode yang dilakukan pertama adalah mengidentifikasi masalah permasalahan mitra Guru SMK Hidayah Semarang yaitu termasuk dalam bidang kurangnya pengetahuan tentang pemanfaatan Design UI/UX menggunakan Figma untuk membantu meningkatkan pembelajaran kepada siswa.

Pendekatan metode yang akan diterapkan yaitu melakukan kegiatan diawali dengan memberi pengetahuan dasar tentang desain UI/UX. Dilanjutkan dengan memberi pengetahuan tentang aplikasi Figma. Tahapan akhir di berikan pelatihan secara langsung tentang penggunaan desain UI/UX menggunakan aplikasi Figma untuk membuat media pembelajaran yang interaktif.

Metode yang diterapkan pada model kegiatan ini melalui pendekatan metode praktikum langsung pada objek pengabdian dan metode pendekatan ceramah. Setiap peserta secara individu menggunakan satu unit komputer selama melakukan praktik penggunaan desain UI/UX menggunakan aplikasi Figma berlangsung.

Kegiatan pelatihan ini bertempat di SMK Hidayah Semarang dengan Peserta sebanyak 14 orang yang akan dilaksanakan pada bulan antara september 2023 akhir. Kegiatan diaplikasikan pada satu hari dengan durasi waktu pelatihan selama empat jam, terdiri dari :

-30 menit persiapan.

-60 menit untuk penjelasan dasar desain UI/UX.

-60 menit penjelasan dasar interface aplikasi Figma.

-60 menit pembuatan desain UI/UX menggunakan aplikasi Figma untuk media pembelajaran.

Sedangkan Mitra program pengabdian kepada masyarakat ini yaitu sebuah pengajar sekolah yang bernama SMK Hidayah Semarang yang dalam hal ini berperan sebagai subjek atau target dan sekaligus sebagai objek pengabdian masyarakat. Sebagai subjek mitra akan berperan aktif dalam kegiatan pengabdian program kegiatan yang diberikan oleh tim PKM secara keseluruhan diantara sebagai berikut:

1. Sebagai peserta pelatihan kegiatan PKM.

2. Berperan aktif dalam praktek pembuatan media pembelajaran dengan UI/UX memaikai aplikasi Figma.

3. Terlibat dalam merencanakan program kegiatan, merancang jadwal kegiatan, dan ikut dalam kegiatan pelatihan seluruhnya sampai dengan tahap evaluasi.

Selanjutnya akan dilakukan evaluasi capaian tingkat keberhasilan kegiatan pelatihan pengabdian dilakukan secara menyeluruh melalui kuisioner pada awal kegiatan (pre test) dan untuk akhir kegiatan dilakukan post test. Program Indikator Kriteria Instrumen Penyuluhan, pelatihan, dan evaluasi dalam pemanfaatan desain UI/UX menggunakan Figma untuk media pembelajaran, Tingkat Pengetahuan, Tingkat pemahaman, Terciptanya pengetahuan baru, Terjadinya pemahaman pemanfaatan desain UI/UX menggunakan Figma untuk media pembelajaran.

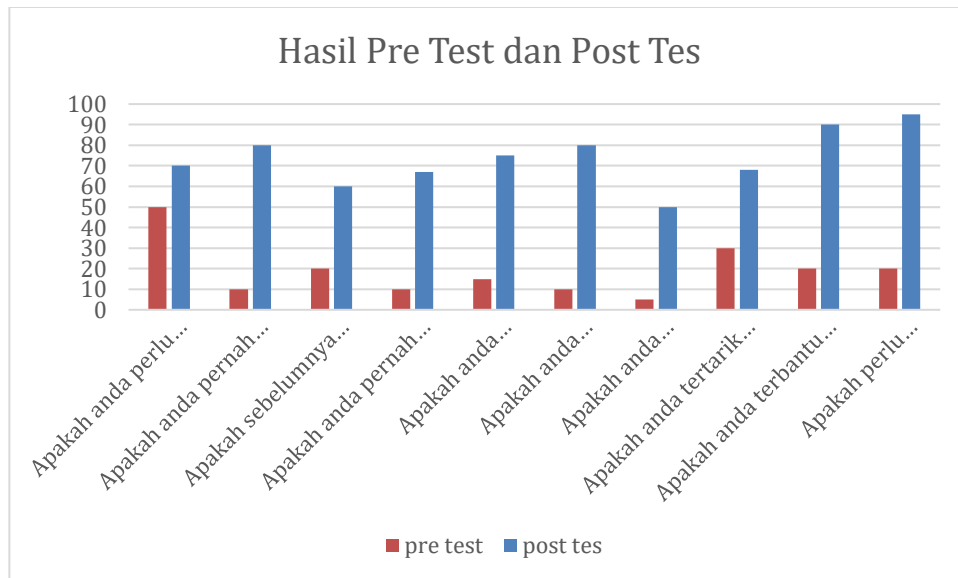
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang sudah diperoleh pada akhir kegiatan pengabdian ini adalah para peserta peningkatan pemanfaatan desain UI/UX menggunakan Figma untuk media pembelajaran guru SMK Hidayah Semarang mendapatkan pengetahuan yang baru. Selain itu peserta mendapatkkan peningkatan keterampilan baru dalam membuat media pembelajaran siswa yang memanfaatkan desain UI/UX menggunakan aplikasi Figma.



Gambar 1. Foto Bersama Peserta

Antusiasme peserta pengabdian tergolong menunjukkan hasil yang baik karena grafiknya menunjuk hasil yang bagus yang disajikan dalam grafik berikut ini :



Gambar 2. Hasil Pre Tes dan Pos Tes

Hasil kuisioner secara keseluruhan yang terdiri dari 10 pertanyaan post test dan pre test yang kenaikannya sekitar 43,5% persen.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan salah satunya. Tenaga pengajar guru SMK Hidayah Semarang yang dalam kegiatan ini menjadi peserta objek pelatihan telah mendapatkan suatu pelatihan peningkatan keterampilan baru pada teknologi berupa penggunaan desain UI/UX dalam aplikasi Figma untuk pembelajaran. Peserta pelatihan pada pengabdian kali ini telah mengetahui bagaimana cara memanfaatkan teknologi aplikasi Figma untuk desain UI/UX dalam membuat media pembelajaran siswa. Seluruh peserta pelatihan pengabdian secara inplisit sepakat telah memperoleh kemampuan dan keterampilan baru untuk bisa memanfaatkan teknologi aplikasi Figma untuk desain UI/UX dalam membuat media pembelajaran siswa. Untuk saran dalam pengabdian berikutnya karena pada pelatihan ini dikhususkan hanya kepada guru SMK Hidayah Semarang. Untuk itu cakupannya objeknya masih dirasa kurang cukup. Maka untuk pengabdian lanjut kedepannya sasaran objek pelatihan dapat dilakukan perluasan untuk siswa serta tenaga pendukung dan stakeholder lainnya

DAFTAR PUSTAKA

Adharani, Y., Latifah, R., Meilina, P., & Rosanti, N. (2020). Pelatihan Pembuatan Flyer Promosi untuk Menunjang Digital Marketing pada Klinik Kesehatan. Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ, 93–102.

- Choirina, P., Tjiptady, B. C., Fadliana, A. F., Rohman, M., Wahyudi, F., & Darajat, Pangestuti P. (2022). Peningkatan Marketing UMKM Dengan Pelatihan Desain Grafis Untuk Karang Taruna Desa Plandi, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Malang. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(1), 8–16. <https://doi.org/10.33379/icom.v2i1.1195>
- Lestyowati, J. (2021). Flyer Pembelajaran Di Era Baru : Analisis Penyusunan dan Publikasi Learning Flyer in the New Era : Analysis of Creation and Publication. *Jurnal Administrasi Publik*, XVII(2), 211–231.
- Minarni, M., & Yunita, S. (2022). Pelatihan Desain dan Video Grafis Untuk Meningkatkan Promosi Digital OPD di Kotawaringin Timur. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 5(1), 33–42.
- Prasetyo, F., Natong, A., & Tabrani, M. (2022). Pelatihan Membuat Desain Grafis Yang Menarik Untuk Promosi Produk Dan Event Masyarakat Desa Pasirsari. *Abdimas*, 1(2), 58–62.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sugiyanto, L., MT, T. A., & Handoko, A. (2021). Analisis Desain Poster Media Promosi Diklat 3 in 1. *Jurnal Desain Sekolah Tinggi Desain Interstudi*, 143–155.
- Ulansari, R., Hartanto, S. R., Setyaningrum, L., Suharyanto, S., & Kurahmadan, T. (2022). PEMBUATAN IKLAN DENGAN CANVA PADA PELATIHAN DI RPTRA. *INTIMAS Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 55–61.