

## **Pemanfaatan Figma sebagai Alat Desain Kolaboratif untuk Pengembangan Projek Digital di SMA 8 Muhammadiyah Ciputat**

**Aditya Dwi Cahyadi<sup>1\*</sup>, Ahmad Wahyu Tiaro Syaoyi<sup>2</sup>, Alwim Afta Fijaya<sup>3</sup>,  
Chitra Charisma<sup>4</sup>, Fardian Zahri Chaniago<sup>5</sup>, Gilang Maulana Kussay<sup>6</sup>, Nofal Raffif  
Setiawan<sup>7</sup>, Nursyamsiah Fajriah<sup>8</sup>, Rangga Anwar Ramadhan<sup>9</sup>, Rizky Ramadhan Maulana<sup>10</sup>**

<sup>1-10</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipetek  
No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>[adityadwicahyadi12@gmail.com](mailto:adityadwicahyadi12@gmail.com), <sup>2</sup>[ahmadwahyutiarosyaoyi@gmail.com](mailto:ahmadwahyutiarosyaoyi@gmail.com),  
<sup>3</sup>[alwimfijaya@gmail.com](mailto:alwimfijaya@gmail.com), <sup>4</sup>[charismachitra369@gmail.com](mailto:charismachitra369@gmail.com), <sup>5</sup>[fardianlubis@gmail.com](mailto:fardianlubis@gmail.com),  
<sup>6</sup>[gilangkussay1869@gmail.com](mailto:gilangkussay1869@gmail.com), <sup>7</sup>[nofal4314@gmail.com](mailto:nofal4314@gmail.com), <sup>8</sup>[nursyamsiahfajriah1@gmail.com](mailto:nursyamsiahfajriah1@gmail.com),  
<sup>9</sup>[ranggaanwarr21@gmail.com](mailto:ranggaawarr21@gmail.com), <sup>10</sup>[Rizkyramadhanmaulana10@gmail.com](mailto:Rizkyramadhanmaulana10@gmail.com)

(\* : coressponding author)

**Abstrak**– Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih penggunaan Figma, sebuah alat desain kolaboratif berbasis cloud, kepada siswa SMA 8 Muhammadiyah Ciputat. Metode kegiatan meliputi pengenalan teori, praktik langsung, dan evaluasi hasil kerja siswa. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam memahami dasar-dasar desain digital dan bekerja secara tim. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah Figma memberikan solusi efektif untuk mendukung pengembangan projek digital di kalangan siswa sekolah menengah.

**Kata Kunci:** Desain Digital, Kolaborasi, Figma, Pengabdian Masyarakat, Pendidikan Teknologi

**Abstract**– *The implementation of this community service activity aims to introduce and train the use of Figma, a cloud-based collaborative design tool, to students of SMA 8 Muhammadiyah Ciputat. The methods used include theoretical introduction, hands-on practice, and evaluation of students' work. The results of the activity showed an improvement in students' ability to understand the basics of digital design and teamwork. The conclusion of this activity is that Figma provides an effective solution to support the development of digital projects among high school students.*

**Keywords:** *Digital Design, Collaboration, Figma, Community Service, Educational Technology*

### **1. PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi digital telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan dan pengembangan keterampilan. Di era ini, kemampuan untuk bekerja secara kolaboratif dan menguasai alat-alat desain berbasis digital menjadi kebutuhan utama. Menurut Edutopia (2023), alat seperti Figma memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara interaktif, meningkatkan keterampilan kolaborasi, dan mendapatkan pengalaman nyata menggunakan alat yang relevan dengan dunia profesional.

Figma adalah platform desain berbasis cloud yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengedit, dan berbagi desain secara real-time. Microsoft TechCommunity (2023) menjelaskan bahwa kemampuan kolaborasi langsung pada Figma memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran, terutama dalam proyek yang melibatkan banyak pihak. Dengan fitur-fitur seperti prototyping dan desain interaktif, siswa dapat memahami konsep desain secara lebih mendalam dan aplikatif.

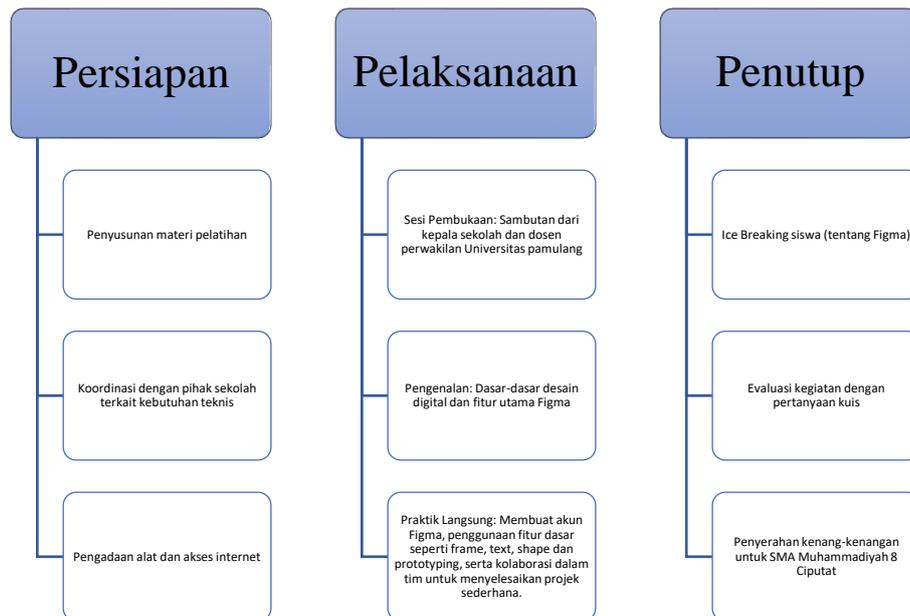
SMA 8 Muhammadiyah Ciputat merupakan institusi pendidikan yang berkomitmen untuk meningkatkan kemampuan teknologi siswanya. Program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk memperkenalkan Figma sebagai alat kolaboratif yang dapat mendukung pengembangan keterampilan desain digital siswa. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan tidak hanya mampu memahami dasar-dasar desain digital, tetapi juga mengasah kemampuan mereka dalam bekerja secara tim dalam lingkungan digital yang dinamis.

Penguasaan keterampilan ini penting mengingat kebutuhan industri terhadap individu yang mampu bekerja dalam tim lintas fungsi dan memiliki pemahaman mendalam tentang desain dan teknologi. Sebagaimana diungkapkan oleh Businessstics (2023), Figma menyediakan peluang bagi

siswa untuk mengembangkan kemampuan desain mereka sambil bekerja pada proyek kolaboratif yang relevan dengan kebutuhan industri masa depan.

Oleh karena itu, kegiatan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin kompetitif. Melalui pengenalan alat seperti Figma, siswa diharapkan dapat lebih siap menghadapi era digital dengan keterampilan yang relevan dan aplikatif.

## 2. METODE PELAKSANAAN



Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan ceramah dan praktik yang sesuai dengan kedua pendekatan pedagogi behaviorisme dan konstruktivisme. Pendekatan behaviorisme memungkinkan pemateri menjadi pusat pembelajaran dan memberikan arahan langsung kepada peserta untuk menyampaikan pengenalan kepada siswa terkait dasar dasar desain digital dan fitur utama yang ada di figma, sedangkan pendekatan konstruktivisme mendorong peserta untuk belajar melalui praktik langsung, dimana peserta dapat mempraktikkan proses mulai dari awal pembuatan akun figma, penggunaan fitur dasar, serta kolaborasi dalam tim untuk menyelesaikan proyek sederhana. Pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang menyeluruh, mulai dari pengenalan teori hingga praktik kolaboratif, sehingga peserta tidak hanya memahami desain digital tetapi juga mengembangkan keterampilan kerja tim yang relevan dengan dunia profesional

Terdapat tiga tahapan dari metode pelaksanaan kegiatan yang dilakukan ini, beberapa tahapannya yaitu sebagai berikut:

### 1. Tahap Persiapan

pada tahap persiapan tim memastikan seluruh kebutuhan teknis dan logistik telah terpenuhi sebelum pelaksanaan kegiatan. Lalu, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk berdiskusi terkait hal-hal pelaksanaan kegiatan seperti tempat pelaksanaan, dan waktu pelaksanaan kegiatan, dan persiapan keikutsertaan siswa dalam kegiatan. Untuk tempat pelaksanaannya dilakukan pada kelas kosong yang sudah tidak terpakai, sementara waktunya, tim akan masuk kedalam kelas yang telah diisi siswa peserta saat waktu yang ditetapkan yaitu pada jam pulang sekolah. Tim kami mempersiapkan berbagai bahan pendukung seperti bahan materi yang telah disesuaikan dan akan disampaikan oleh pemateri kepada siswa selama proses pelaksanaan. Kemudian mempersiapkan alat bantu seperti laptop dan proyektor untuk menunjang proses penyampaian materi agar saat menampilkan materi tersebut peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami isi dari materi.



## 2. Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat “Pemanfaatan Figma sebagai Alat Desain Kolaboratif untuk Pengembangan Projek Digital di SMA 8 Muhammadiyah Ciputat” dilaksanakan pada tanggal 6 November 2024 berlangsung di SMA 8 Muhammadiyah Ciputat dan dilakukan di 1 kelas selama jam pulang sekolah. Kegiatan ini diawali dengan perkenalan diri dari masing masing anggota tim beserta pemberitahuan tujuan kegiatan, dilanjutkan dengan pembukaan acara dimulai dari pemberian sambutan dari kepala sekolah dan dosen perwakilan terkait, pada tahap ini siswa diperkenalkan dengan dasar-dasar beserta fitur utama figma, selain itu siswa juga dibimbing untuk mempraktikkan langsung untuk memperdalam pemahaman terkait materi dan juga membantu agar siswa lebih mudah belajar dengan melakukannya secara langsung (Learning by doing).

Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan dapat memahami dan memanfaatkan Figma sebagai alat design yang mendukung kolaborasi tim secara efisien. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan software design modern sekaligus membangun kemampuan kerja sama dalam tim. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan teknis terkait teknologi tetapi juga pengalaman langsung dalam menyelesaikan proyek digital secara kolaboratif, yang dapat menjadi bekal berharga untuk menghadapi tantangan di dunia pendidikan maupun profesional.



## 3. Tahap Penutup,

Pada tahap terakhir ini kami mengadakan sesi ice breaking terkait materi yang tidak hanya dapat meredakan kebosanan siswa setelah dijejali materi beserta praktek, tetapi juga meningkatkan pengetahuan, setelah itu dengan melakukan pertanyaan kuis dengan siswa untuk memeriksa pemahaman peserta didik dengan memberikan tanya jawab terkait pemahaman penggunaan figma. Selain itu, reward sederhana juga diberikan kepada siswa yang aktif berpartisipasi dan memberikan jawaban terbaik selama sesi kuis sebagai bentuk apresiasi. Tahap penutup diakhiri dengan pemberian sertifikat dan ucapan terima kasih kepada pihak sekolah atas kerja sama yang telah terjalin, serta foto bersama sebagai kenang-kenangan dan untuk mendokumentasikan momen kegiatan.



### 3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini memberikan beberapa hasil signifikan. Siswa SMA 8 Muhammadiyah Ciputat menunjukkan peningkatan dalam kemampuan memahami dasar-dasar desain digital melalui penggunaan Figma. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu membuat desain sederhana secara kolaboratif menggunakan fitur utama Figma, seperti prototyping dan berbagi proyek secara real-time. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik langsung (*learning by doing*) efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa.

Beberapa tantangan ditemukan, seperti keterbatasan waktu pelaksanaan yang hanya berlangsung selama satu sesi, sehingga siswa belum dapat mendalami seluruh fitur Figma. Namun kegiatan pelatihan ini berhasil memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa SMA 8 Muhammadiyah Ciputat dalam memahami dan menggunakan Figma sebagai alat desain digital. Berikut adalah hasil dan pembahasannya:

#### 1. Peningkatan Pemahaman Dasar Desain Digital

Sebelum pelatihan, sebagian besar siswa belum familiar dengan konsep desain digital. Setelah pelatihan, siswa mampu memahami dasar-dasar desain seperti tata letak, penggunaan warna, dan elemen visual.

#### 2. Kemampuan Kolaborasi dalam Tim

Melalui fitur kolaborasi Figma, siswa belajar bekerja sama dalam satu proyek secara real-time. Hal ini meningkatkan komunikasi dan koordinasi antaranggota tim.

#### 3. Hasil Karya Desain

Siswa berhasil membuat prototipe sederhana seperti desain aplikasi dan poster digital. Hasil karya menunjukkan kreativitas dan pemahaman yang baik terhadap materi yang diberikan.

Selain itu, kendala teknis seperti ketersediaan perangkat dan kualitas koneksi internet menjadi hambatan dalam memaksimalkan pembelajaran. Meskipun demikian, antusiasme siswa serta dukungan dari pihak sekolah menjadi faktor kunci keberhasilan kegiatan ini. Kegiatan ini tidak hanya memberikan wawasan teknis tetapi juga memperkuat keterampilan kerja tim siswa. Sebagai langkah lanjutan, pelatihan lebih intensif dengan fokus pada eksplorasi fitur kompleks Figma dan integrasi dengan proyek nyata direkomendasikan untuk meningkatkan hasil yang dicapai.



## **4. KESIMPULAN**

### **4.1 Kesimpulan**

Tiga tahap utama pengabdian kepada masyarakat “Pemanfaatan Figma sebagai Alat Desain Kolaboratif untuk Pengembangan Projek Digital di SMA 8 Muhammadiyah Ciputat”—perencanaan, pelaksanaan, dan penutup—telah diselesaikan dengan baik. Siswa memperoleh pemahaman dasar tentang fitur utama Figma serta keuntungan kolaborasi dalam proyek digital melalui kegiatan ini. Hasil yang dihasilkan mencakup peningkatan kemampuan siswa dalam menggunakan Figma untuk desain grafis, peningkatan pemahaman siswa tentang kerja tim dalam pembuatan proyek digital, dan respons positif siswa terhadap metode pembelajaran interaktif dan berbasis praktik langsung. Keberhasilan kegiatan ini juga didukung oleh dukungan penuh sekolah dan antusiasme siswa.

Pembelajaran interaktif dengan pendekatan learning by doing, penggunaan teknologi modern seperti Figma, dan sesi evaluasi yang melibatkan kuis dan diskusi untuk menilai pemahaman siswa adalah keuntungan dari kegiatan ini. Keberhasilan kegiatan ini juga didukung oleh dukungan penuh sekolah dan antusiasme siswa. Kekurangan kegiatan termasuk waktu pelaksanaan yang terbatas dan hanya dilakukan dalam satu sesi (1 jam kegiatan), sehingga tidak semua siswa dapat mempelajari fitur Figma secara menyeluruh. Selain itu, perangkat yang tersedia dan koneksi internet menjadi kendala teknis bagi tim.

Kegiatan lanjutan, seperti pelatihan tingkat lanjut untuk mengeksplorasi fitur Figma yang lebih kompleks, integrasi proyek nyata sebagai studi kasus, dan penyediaan modul pembelajaran digital untuk memungkinkan siswa belajar secara mandiri setelah kursus, adalah beberapa contoh pengembangan ke depan. Tambahan waktu untuk latihan dan peningkatan fasilitas juga dapat dipertimbangkan untuk mendukung efektivitas kegiatan selanjutnya.

### **4.2 Saran**

Setelah terlaksananya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini terdapat beberapa saran yang telah kami evaluasi secara mendalam dan dapat dilakukan apabila ada pelaksanaan berikutnya yang dapat meningkatkan kualitas dan memberikan dampak maksimal dari hasil kegiatan ini. Pertama, disarankan apabila ada sesi Pengabdian Kepada Masyarakat berikutnya, perlu adanya penyesuaian waktu. Agar siswa selaku peserta diberikan waktu tambahan untuk menyerap informasi dengan lebih baik, dan juga dapat mempraktikkannya masing masing secara mendalam. Kedua, tim juga harus menyediakan alat pendukung tambahan seperti laptop atau penyedia koneksi internet cadangan untuk mengantisipasi kendala teknis yang mungkin terjadi pada saat pelaksanaan. Terakhir, disarankan agar hasil evaluasi kegiatan pada tahap penutup melalui kuis kuis yang diajukan dijadikan acuan dan dilakukan analisis mendalam untuk memperhatikan poin-poin apa saja yang perlu ditingkatkan pada pelaksanaan berikutnya.

Dengan mempertimbangkan rekomendasi ini, diharapkan kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya dapat berjalan lebih baik, memiliki dampak yang lebih besar, dan memberikan manfaat yang dapat lebih berkelanjutan bagi pihak siswa dan pihak sekolah.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak SMA 8 Muhammadiyah Ciputat yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada tim pengajar dan siswa yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Dan kami juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dede Handayani, M.Kom., S.Si., yang telah memberikan pendampingan dan arahan selama pelaksanaan kegiatan ini. Semoga hasil dari program ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan dalam pengembangan keterampilan desain digital siswa.



**APPA : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat**  
**Volume 2, No. 5 Februari 2025**  
**ISSN 3025-0889 (media online)**  
**Hal 617-622**

## **REFERENCES**

- Figma's Contribution to Enhancing Design Education. (2023). BSS. Retrieved from <https://bss.mc>
- Figma for Education: Unlocking Creativity with the Figma Education Plan. (2023). Businessstics. Retrieved from <https://businessstics.com>
- 10 Great Ways to Use Figma in the Classroom. (2023). Microsoft TechCommunity. Retrieved from <https://techcommunity.microsoft.com>
- Figma in World Language Classes. (2023). Edutopia. Retrieved from <https://www.edutopia.org>