

## PENAPSIFITAR (Pengenalan Aplikasi Figma Pintar) untuk membangun Web pada SMP Santa Maria Medan

Sophya Hadini Marpaung<sup>1</sup>, Farrel Rio Fa<sup>2</sup>, Dhea Romantika Marpaung<sup>2</sup>, Hilman Fauzi<sup>1</sup>, Yessica Maria Hutagalung<sup>1</sup>, John Rasta<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Fakultas Informatika, Universitas Mikroskil, Indonesia

<sup>2</sup>Teknik Informatika, Fakultas Informatika, Universitas Mikroskil, Indonesia

Penulis korespondensi : Sophya Hadini Marpaung

E-mail : sophya.marpaung@mikroskil.ac.id

Diterima: 25 September 2024 | Direvisi: 23 Oktober 2024 | Disetujui: 25 Oktober 2024 | © Penulis 2024

### Abstrak

Memberikan pelatihan penggunaan Figma kepada siswa/i SMP Santa Maria Medan (kelas VIII) adalah tujuan dari pelaksanaan kegiatan PkM kali ini. Siswa/i tersebut merupakan sasaran yang paling tepat karena para siswa sudah terbiasa menggunakan peralatan elektronik khususnya komputer. Pelatihan ini juga dapat menjadi modal bagi siswa/i SMP Santa Maria Medan untuk melihat bahwa ilmu pengetahuan berkembang sangat pesat dan tidak terbatas pada mata pelajaran di sekolah saja. Ini juga menjadi penting karena saat ini banyak sekolah tingkat menengah pertama hingga menengah atas yang sudah memiliki website seperti SMP Sutomo 1 Medan dengan situs web <https://sutomo-mdn.sch.id/> atau SMP Methodist 2 dengan situs <https://meth2medan.sch.id> dan disadari pula bahwa kebutuhan akan kemampuan desain sudah semakin penting di dunia pendidikan saat ini, terlihat dari munculnya berbagai kompetisi yang memperlombakan lomba desain web, poster digital, perancangan desain kurikulum belajar yang terpusat yang mengandalkan program komputer, dan lain-lain. Pada kegiatan PkM kali ini, tim PkM memilih Figma sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk memandu seluruh siswa/i karena Figma adalah alat desain kolaboratif terkemuka yang sangat mudah untuk digunakan oleh berbagai entitas, termasuk pemula. Dengan kemudahan tersebut, pelatihan dapat berjalan dengan baik diikuti 56 orang peserta (dibagi menjadi 2 kelas pelatihan selama 3 pertemuan).

**Kata kunci:** figma; pengenalan; pelatihan; SMP; web

### Abstract

Providing training in using Figma to students at Santa Maria Medan Junior High School (class VIII) is the aim of implementing the community service activity at this time. These students are the most appropriate targets because students are used to using electronic equipment, especially computers. This training can also be an asset for students at Santa Maria Junior High School in Medan to see that science is developing very rapidly and is not limited to just school subjects. This is also important because currently many junior high school level already have websites like Sutome Junior High School with <https://sutomo-mdn.sch.id/> or Methodist 2 Junior High School with <https://meth2medan.sch.id> and it is also realized that the need for design skills is increasingly important in the world of education today, as can be seen from the emergence of various competitions that include web design competitions, digital posters, designing a centralized learning curriculum design that relies on computer programs, and so on. In this community service activity, the community service team chose Figma as the software used to guide all students because Figma is a leading collaborative design tool that is very easy to use by various entities, including beginners. With this convenience, the training could run well with 56 participants (divided into 2 training classes for 3 meetings).

**Keywords:** figma; introduction; junior high school; training; web

## PENDAHULUAN

Medan merupakan sebuah kota yang terdapat di provinsi Sumatera Utara. Kota Medan memiliki 21 kecamatan, salah satunya adalah kecamatan Medan Maimun (Badan Pusat Statistik Kota Medan, 2022). Pada kecamatan ini terdapat banyak sekolah mulai dari jenjang PAUD, TK, SD, SMP, hingga SMA/SMK sederajat. Salah satu sekolah yang menjadi mitra PkM (Pengabdian kepada Masyarakat) kali ini adalah SMP Santa Maria Medan yang berlokasi di Jl. Palang Merah No.15 Medan, AUR, kecamatan Medan Maimun, kota Medan Provinsi Sumatera Utara (Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023). Sama seperti sekolah yang ada di kota padat penduduk lainnya, SMP Santa Maria Medan pun mudah dijangkau dengan transportasi umum karena berada di pusat kota Medan. Gambar 1 merupakan foto sekolah SMP Santa Maria yang diambil oleh tim PkM dari *website* sekolah yang menjadi mitra tim PkM kali ini (SMP Santa Maria Medan, 2023).



**Gambar 1.** Foto SMP Santa Maria Medan

Berdasarkan informasi yang didapatkan oleh penulis setelah melakukan wawancara dengan kepala sekolah Ibu Lenni Sitanggang, S.S., pengetahuan siswa-siswi SMP Santa Maria Medan mengenai perkembangan teknologi sangat terbatas, informasi yang mereka dapatkan terbatas hanya melalui mata pelajaran TIK di sekolah. Dengan alasan ini, sekolah melihat bahwa penting bagi mereka untuk membuka kesempatan bagi pihak luar untuk memberikan/membagikan hal-hal baru kepada siswa/i mereka agar siswa/i mengenal dunia yang lebih luas diluar sana.

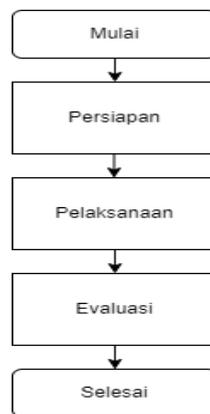
Berdasarkan permasalahan inilah tim PkM memberikan pelatihan penggunaan Figma kepada siswa-siswi SMP Santa Maria Medan khususnya siswa kelas VIII. Siswa-siswi tersebut merupakan sasaran yang paling tepat karena pada kelas tersebut para siswa sudah terbiasa menggunakan peralatan elektronik pada laboratorium TIK di sekolah mereka seperti menggunakan PC, mouse, internet dan lain-lain untuk kebutuhan penelusuran tugas dan aktivitas sejenis. Pelatihan ini juga dapat menjadi modal bagi siswa-siswi SMP Santa Maria Medan untuk melihat bahwa ilmu pengetahuan berkembang sangat pesat dan tidak terbatas hanya pada mata pelajaran di sekolah. Hal ini juga menjadi penting karena saat ini banyak sekolah tingkat menengah pertama hingga menengah atas yang sudah memiliki *website* seperti Sekolah Sutomo 1 Medan dengan situs web <https://sutomo-mdn.sch.id/sutomo1-smp> atau Sekolah Methodist 2 dengan situs <https://meth2medan.sch.id> dan kebutuhan akan desain sudah semakin marak di dunia pendidikan saat ini, misalnya ada berbagai kompetisi yang memperlombakan lomba desain *web*, lomba poster digital, perancangan desain kurikulum belajar yang terpusat yang mengandalkan program komputer, dan lain sebagainya.

PENAPSIFITAR (Pengenalan Aplikasi Figma Pintar) untuk membangun *Web* pada SMP Santa Maria Medan

Pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat kali ini, tim PkM memilih Figma sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk memandu seluruh siswa/siswi karena Figma adalah sebuah alat desain kolaboratif terkemuka yang sangat mudah untuk digunakan oleh berbagai entitas. Figma sendiri dapat digunakan untuk membangun produk dalam berbagai bentuk (Green & Brandon, 2024; Suryanata & Rusdiansyah, 2024). Dengan Figma, pengguna dapat merancang, membuat prototipe, mengembangkan, dan mengumpulkan umpan balik dengan mulus dalam satu kesatuan utuh (Figma, 2023). Dan Figma juga diklaim ramah untuk pemula namun tetap dapat diterapkan sesuai dengan aturan-aturan dalam proses mendesain bahkan juga dimungkinkan untuk berkolaborasi (Santoso, 2023) bahkan tersedia dalam bentuk mobile yang dapat diakses secara mudah, bahkan tersedia dalam bentuk mobile yang dapat diakses secara mudah (Chowdhury Rhea et al., 2023; Hassan Sk Mostain Bellah Shohag, 2023) dan hal ini sangat sesuai dengan kondisi di sekolah Santa Maria Medan saat ini (Amar Ma'ruf et al., 2021; Capone, 2022; Eko Prasetyo et al., 2022; Sanchez et al., 2023).

## METODE

Kegiatan PkM terlaksana dengan baik dari periode juli hingga oktober 2023 dengan total 3 kali pertemuan per tiap kelas (pada PkM ini, siswa/i dibagi menjadi 2 kelas/rombongan belajar). Kegiatan ini dilaksanakan dengan tahapan seperti yang tersaji pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Kegiatan PkM

### 1. Persiapan

Kegiatan persiapan meliputi penentuan topik pelatihan, penyusunan materi pelatihan, koordinasi berkala dengan mitra dan penyusunan berbagai hal yang meliputi *form* evaluasi hingga *feedback* pelatihan dilakukan pada tahapan ini. Tim bekerja sama untuk memastikan semua hal disusun dengan baik

### 2. Pelaksanaan

Pada kegiatan ini, tim PkM memberikan pemaparan materi secara bertahap dari level awal hingga lanjutan disertai dengan simulasi langsung penggunaan Figma di laboratorium komputer SMP Santa Maria Medan.

### 3. Evaluasi

Pada tahapan ini, sebagai bentuk evaluasi awal dan akhir, tim PkM juga menyediakan lembar *pretest* (dibagikan di awal pertemuan) dan *posttest* (dibagikan di akhir pertemuan). Tim PkM juga menyediakan *form* evaluasi/*feedback* yang juga diisi oleh para peserta pada hari terakhir pelatihan. Selain itu, untuk memastikan semua rangkaian pelatihan berjalan dengan baik, tim PkM juga menyediakan salinan materi pelatihan berupa *softcopy*. Pada pelatihan ini, nilai *posttest* yang diharapkan dari setiap siswa adalah minimal 70 agar dapat dianggap berhasil. Dan selain hal-hal tersebut, tim PkM juga membagikan sertifikat partisipasi kepada semua peserta yang berhasil mengikuti pelatihan dari hari 1 hingga hari 3.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

PENAPSIFITAR (Pengenalan Aplikasi Figma Pintar) untuk membangun *Web* pada SMP Santa Maria Medan

Pelaksanaan kegiatan PkM berjalan lancar dari awal hingga akhir. Gambar 3 merupakan dokumentasi pelaksanaan pelatihan selama 3 pertemuan yang telah berjalan dengan baik.



**Gambar 3.** Suasana Pelatihan di Laboratorium Komputer

Gambar 3 menampilkan suasana pelatihan di 1 kelas pelatihan, para siswa antusias mengerjakan beberapa proyek desain yang ditugaskan oleh tim PkM. Selanjutnya, untuk mengakhiri sesi pelatihan pada hari 3, tim PkM beserta seluruh peserta juga melakukan dokumentasi bersama, berikut detailnya (Gambar 4)



**Gambar 3** Foto Bersama Peserta Pelatihan pada Hari III (Rombongan Belajar Kelas Pertama)

Dan selanjutnya, berikut gambar 5 yang merupakan sesi foto bersama bersama seluruh peserta pelatihan di rombongan belajar kelas kedua.



**Gambar 4.** Foto Bersama Peserta Pelatihan pada Hari III (Rombongan Belajar Kelas Kedua)

Setelah melalui proses pelatihan dengan 3 pertemuan di tiap kelas/rombongan belajar, tim PkM melakukan pengecekan hasil *pretest* dan *posttest* para siswa. Berdasarkan hasil evaluasi *pretest* dan *posttest* yang dilakukan tim PkM yang diikuti oleh 56 orang siswa SMP Santa Maria Medan diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* seperti tampak pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Daftar Nilai Hasil Pretest dan Posttest Peserta Pelatihan Figma SMP Santa Maria Medan

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Siswa 1	75	Tidak Mengikuti Post Test
2	Siswa 2	Tidak Mengikuti Pretest	55
3	Siswa 3	75	Tidak Mengikuti Post Test
4	Siswa 4	60	55
5	Siswa 5	75	100
6	Siswa 6	75	85
7	Siswa 7	35	55
8	Siswa 8	75	85
9	Siswa 9	70	Tidak Mengikuti Post Test
10	Siswa 10	30	20
11	Siswa 11	75	85
12	Siswa 12	90	90
13	Siswa 13	70	70
14	Siswa 14	90	85
15	Siswa 15	70	85
16	Siswa 16	70	75
17	Siswa 17	70	70
18	Siswa 18	70	100
19	Siswa 19	55	70
20	Siswa 20	15	15
21	Siswa 21	45	40

22	Siswa 22	85	85
23	Siswa 23	70	Tidak Mengikuti Post Test
24	Siswa 24	70	60
25	Siswa 25	75	100
26	Siswa 26	70	60
27	Siswa 27	55	85
28	Siswa 28	60	85
29	Siswa 29	60	70
30	Siswa 30	70	45
31	Siswa 31	40	15
32	Siswa 32	85	Tidak Mengikuti Post Test
33	Siswa 33	Tidak Mengikuti Pretest	15
34	Siswa 34	70	85
35	Siswa 35	85	Tidak Mengikuti Post Test
36	Siswa 36	75	75
37	Siswa 37	85	70
38	Siswa 38	55	60
39	Siswa 39	55	75
40	Siswa 40	60	45
41	Siswa 41	25	80
42	Siswa 42	35	45
43	Siswa 43	30	30
44	Siswa 44	100	Tidak Mengikuti Post Test
45	Siswa 45	75	100
46	Siswa 46	60	Tidak Mengikuti Post Test
47	Siswa 47	Tidak Mengikuti Pretest	65
48	Siswa 48	Tidak Mengikuti Pretest	30
49	Siswa 49	100	Tidak Mengikuti Post Test
50	Siswa 50	55	Tidak Mengikuti Post Test
51	Siswa 51	85	70
52	Siswa 52	Tidak Mengikuti Pretest	Tidak Mengikuti Post Test
53	Siswa 53	55	65
54	Siswa 54	Tidak Mengikuti Pretest	75
55	Siswa 55	Tidak Mengikuti Pretest	60
56	Siswa 56	Tidak Mengikuti Pretest	60
<b>Nilai Rata-Rata</b>		65,31	65,56
<b>Nilai Tertinggi</b>		100	100
<b>Nilai Terendah</b>		15	15

Tabel 1 yang memuat daftar nilai *pretest* dan *posttest* diatas menunjukkan hasil yang baik, namun sayangnya beberapa siswa/i tidak dapat mengikuti *pretest* dan *posttest* sekaligus karena ada beberapa siswa yang berhalangan hadir karena alasan pribadi (izin sekolah) ketika kegiatan PkM dilaksanakan dan hal inilah yang menjadi sebuah kesulitan bagi tim PkM untuk menentukan bagaimana pencapaian skor akhir untuk seluruh siswa/i setelah adanya rangkaian pelatihan selama 3 sesi pelatihan. Tidak dimungkinkan untuk menarik kesimpulan yang umum jika hanya mengandalkan nilai *pretest* dan *posttest* saja mengingat kondisi semua siswa tidak sama (ada yang mendapatkan *pretest* dan ada yang tidak mendapatkan *treatment posttest*). Namun penting diketahui *pretest* dan *posttest* masih dianggap

menjadi alat pengukuran yang populer hingga saat ini dan mudah digunakan untuk mengukur/mengevaluasi sebuah kejadian/*treatment* (Sulistiyanto et al., 2023; Thai et al., 2023; Vellani et al., 2023) dan terlihat jelas pada tabel 1 diatas cukup banyak siswa/i yang memperoleh perubahan nilai signifikan jika dibandingkan dengan nilai *pretest* sebelum mengikuti rangkaian pelatihan. Dan secara umum penulis menyatakan bahwa rangkaian pelatihan pada PkM ini berjalan dengan baik dan hal ini sesuai pula dengan hasil umpan balik/*feedback* yang diterima oleh tim PkM yang akan tampak pada Tabel 2.

**Tabel 2** Evaluasi *Feedback* untuk Pelaksanaan PkM

Kategori Penilaian	Skala Penilaian					Rata-Rata
	1	2	3	4	5	
<b>Pelayanan</b>						
Dokumen Pendukung ( <i>handout, slide</i> )	1 2%	0 0%	12 26%	22 47%	12 26%	3,94
Durasi Waktu	0 0%	4 9%	12 26%	13 28%	18 38%	3,96
Perlengkapan Presentasi	0 0%	1 2%	13 28%	8 17%	25 53%	4,21
Keramahan Tim Pengabdian	0 0%	0 0%	8 17%	9 19%	30 64%	4,47
Ketanggapan Tim Pengabdian	0 0%	1 2%	5 11%	18 38%	23 49%	4,34
<b>Fasilitator Sesi 1</b>						
Penampilan Fasilitator: Komunikatif	0 0%	0 0%	13 28%	19 40%	15 32%	4,04
Penampilan Fasilitator: Interaktif	0 0%	0 0%	11 23%	20 43%	16 34%	4,11
Penampilan Fasilitator: Penguasaan Materi	0 0%	0 0%	13 28%	16 34%	18 38%	4,11
Penampilan Fasilitator: Penampilan	0 0%	0 0%	9 19%	18 38%	20 43%	4,23
<b>Fasilitator Sesi 2</b>						
Penampilan Fasilitator: Komunikatif	0 0%	0 0%	14 30%	20 43%	13 28%	3,98
Penampilan Fasilitator: Interaktif	0 0%	0 0%	8 17%	23 49%	16 34%	4,17
Penampilan Fasilitator: Penguasaan Materi	0 0%	0 0%	8 17%	19 40%	20 43%	4,26
Penampilan Fasilitator: Penampilan	0 0%	1 2%	10 21%	19 40%	17 36%	4,11
<b>Fasilitator Sesi 3</b>						
Penampilan Fasilitator: Komunikatif	0 0%	0 0%	5 11%	16 34%	26 55%	4,45
Penampilan Fasilitator: Interaktif	0 0%	0 0%	4 9%	23 49%	20 43%	4,34
Penampilan Fasilitator: Penguasaan Materi	0 0%	0 0%	6 13%	14 30%	27 57%	4,45
Penampilan Fasilitator: Penampilan	0 0%	1 2%	10 21%	17 36%	19 40%	4,11
<b>Materi Sesi 1</b>						
Mudah Dipahami	0	0	14	18	15	4,02

	0%	0%	30%	38%	32%	
Bermanfaat	0	2	6	16	23	4,28
	0%	4%	13%	34%	49%	
<i>Up To Date</i>	0	1	10	23	13	4,02
	0%	2%	21%	49%	28%	
<b>Materi Sesi 2</b>						
Mudah Dipahami	1	3	16	16	11	3,70
	2%	6%	34%	34%	23%	
Bermanfaat	0	0	12	17	18	4,13
	0%	0%	26%	36%	38%	
<i>Up To Date</i>	0	1	9	20	17	4,13
	0%	2%	19%	43%	36%	
<b>Materi Sesi 3</b>						
Mudah Dipahami	1	0	9	18	19	4,15
	2%	0%	19%	38%	40%	
Bermanfaat	0	0	5	11	31	4,55
	0%	0%	11%	23%	66%	
<i>Up To Date</i>	0	0	10	14	23	4,28
	0%	0%	21%	30%	49%	
<b>Penilaian Umum</b>						
Penilaian Umum	0	0	5	23	19	4,30
	0%	0%	11%	49%	40%	

Berdasarkan informasi pada tabel 2 diatas, peserta pelatihan yang merupakan siswa/i SMP ini menyatakan pelatihan ini sudah terlaksana dan dapat diikuti dengan baik (secara umum masuk kategori "baik"). Kuesioner *feedback* yang dibagikan kepada para siswa hanya diisi oleh 47 dari 56 orang peserta pelatihan. Kuesioner tersebut disusun dengan menggunakan item skala likert 5 (tidak semua peserta berpartisipasi karena berhalangan hadir ketika proses pengisian evaluasi *form feedback* pada hari ketiga). Hasil pengujian kuesioner menunjukkan bahwa dari sisi pelayanan tim PkM yang meliputi kelengkapan dokumen pelatihan, durasi waktu, perlengkapan bahan presentasi, keramahan anggota tim, hingga ketanggapan semua tim PkM secara berturut-turut berada pada nilai rata-rata 3,94, 3,96, 4,21, 4,47 dan 4,34. Ini artinya dari sisi pelayanan semua item yang diukur sudah diatas rata-rata yaitu >3,5 atau sama dengan cukup baik.

Selanjutnya dari sisi fasilitator (pemateri di hari 1), baik dari sisi komunikatifnya pembicara, kemampuan untuk berinteraksi, penguasaan materi hingga penampilan secara berturut-turut ada pada skor 4,04, 4,11, 4,11, dan 4,23, semua item yang diukur berada pada nilai >4 atau sama dengan baik. Begitupun hasil evaluasi untuk fasilitator di hari 2, baik dari sisi komunikatifnya pembicara, kemampuan untuk berinteraksi, penguasaan materi hingga penampilan secara berturut-turut ada pada skor 3,98, 4,17, 4,26, dan 4,11, semua item yang diukur berada pada nilai >3,5 atau sama dengan cukup baik. Hal yang sama juga untuk penilaian dari sisi fasilitator di hari 3, baik dari sisi komunikatifnya pembicara, kemampuan untuk berinteraksi, penguasaan materi hingga penampilan secara berturut-turut ada pada skor 4,45, 4,34, 4,45, dan 4,11, dan diperoleh hasil bahwa semua item yang diukur berada pada nilai >4 atau sama dengan baik.

Selanjutnya dari sisi penyediaan materi pelatihan yang melihat apakah materi mudah dipahami atau tidak, bermanfaat atau tidak, atau *up to date* atau tidak, diperoleh nilai rata-rata secara berturut-turut pada sesi 1 (hari 1) yaitu 4,02, 4,28, dan 4,02, selanjutnya pada sesi 2 (hari 2) secara berturut-turut berada pada nilai 3,70, 4,13 dan 4,13 dan untuk pertemuan terakhir secara berturut-turut pula berada pada nilai 4,15, 4,55 dan 4,28, dengan demikian dari 3 hari pelaksanaan semua materi baik dari hari 1 sampai hari 3 semuanya berda di rata-rata >3,5 – 4,55 dan sama artinya dengan baik. Dan kesimpulan akhir dari pelaksanaan PkM ini yang dinilai secara umum oleh semua peserta pelatihan adalah PkM ini telah terlaksana dengan baik dengan nilai rata-rata adalah 4,3 atau sama dengan baik. Penulis meyakini

pelatihan ini dapat berjalan dengan lancar karena didukung oleh keaktifan peserta, peserta yang berperan aktif dalam sebuah pelatihan atau proses pembelajaran biasanya cenderung berhasil (Børte et al., 2023; Dessye Parinussa et al., 2023), hal ini juga sejalan dengan sebuah penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa terdapat faktor penting dalam keberhasilan pendidikan siswa yaitu interaksi erat siswa-siswa berupa interaksi kuat dalam pembelajaran bersama rekan-rekannya, siswa dan guru, dan waktu yang sesuai dengan kebutuhan, ketiga alasan ini diklaim memberi kendali kepada siswa atas proses pembelajarannya (Capone, 2022) begitu juga dengan rangkaian pelatihan yang telah terlaksana di SMP Santa Maria ini.

## SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan PkM ini dapat terlaksana dengan baik karena partisipasi penuh dari semua peserta pelatihan. Penulis juga menyimpulkan bahwa evaluasi kegiatan dalam proses pembelajaran adalah proses yang penting, dan pada PkM kali ini, tim PkM telah melakukan 2 hal penting yaitu mengukur kemampuan awal para peserta pelatihan juga kemampuan akhir setelah para peserta mengikuti rangkaian pelatihan selama beberapa pertemuan secara tatap muka.

Dan sehubungan dengan pertemuan atau pelatihan yang terbatas ini, maka penulis menyarankan penting sekali untuk memperpanjang durasi waktu atau pelaksanaan pelatihan untuk kondisi peserta pelatihan yang masih pemula atau baru mengenal konsep Figma dasar agar simulasi yang diberikan bisa lebih banyak dan mahasiswa mendapatkan pengalaman desain yang lebih banyak pula. Dan satu hal penting lainnya yang perlu menjadi perhatian adalah penting untuk memastikan kondisi semua peserta yang terlibat, semua peserta harus mendapatkan perlakuan yang sama (*pretest* dan *posttest* harus diikuti agar dapat ditarik penilaian secara lengkap).

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih pada mitra yaitu SMP Santa Maria Medan yang berkenan menerima tim PkM dari Universitas Mikroskil untuk melaksanakan kegiatan pengabdian ini dari hari pertama hingga hari terakhir pelaksanaan kegiatan. Tim PkM merasa bangga dan bersyukur bisa diterima dengan baik oleh semua siswa/i yang terlibat dalam pelaksanaan pelatihan ini. Terima kasih juga untuk Universitas Mikroskil yang memberikan dukungan penuh atas terlaksananya kegiatan ini baik secara *cash/in kind*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amar Ma'ruf, Anang Sufyan Sauri, & Hisbullah Huda. (2021). Teori dan Desain Kurikulum Pendidikan di SD-SMP di Era Globalisasi. *Educational Journal of Islamic Management (EJIM)*.
- Badan Pusat Statistik Kota Medan. (2022). *Jumlah Penduduk Kota Medan Menurut Kecamatan dan Jenis Kelamin (Jiwa) Tahun 2020-2022*. Badan Pusat Statistik Kota Medan. <https://medankota.bps.go.id/indicator/12/31/1/jumlah-penduduk-kota-medan-menurut-kecamatan-dan-jenis-kelamin.html>
- Børte, K., Nesje, K., & Lillejord, S. (2023). Barriers to student active learning in higher education. *Teaching in Higher Education*, 28(3), 597–615. <https://doi.org/10.1080/13562517.2020.1839746>
- Capone, R. (2022). Blended Learning and Student-centered Active Learning Environment: a Case Study with STEM Undergraduate Students. *Canadian Journal of Science, Mathematics and Technology Education*, 22(1), 210–236. <https://doi.org/10.1007/s42330-022-00195-5>
- Chowdhury Rhea, Johnson Nick, & Iatrides Alexia. (2023). *Theta Tau Theta Gamma Capstone Final Report*. <https://www.lib.umich.edu/collections/deep-blue-repositories>
- Dessye Parinussa, J., Aurum Ningtyas, A., Saeful Rachman, R., & Tannady, H. (2023). Developing Student Emotional Intelligence by Involving the Active Role of Teacher. *Journal on Education*, 05(03).
- Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, P. D. dan P. M. (2023, October). *Data Pokok Pendidikan SMP Santa Maria Medan*. Data Pokok Pendidikan. <https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/C011EA76F58FACA60D2A>

- Eko Prasetyo, S., Jufri, M., Livianti, F., Anggellya, F., & Lim, J. (2022). Pelaksanaan Lomba Desain Poster Melalui Media Digital Pada SMP Harapan Utama Batam. *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*. <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>
- Figma. (2023, October). *How you Design, Align, and Build Matters. Do it together with Figma*. Figma. [www.figma.com](http://www.figma.com)
- Green, T., & Brandon, K. (2024). *Microinteractions in Figma*. In: *UX Design with Figma*. *Design Thinking* (pp. 363–416). Apress. [https://doi.org/10.1007/979-8-8688-0324-6\\_8](https://doi.org/10.1007/979-8-8688-0324-6_8)
- Hassan Sk Mostain Bellah Shohag, I. (2023). *Using Figma as UI/UX Design for Recycle Waste*. Centria University of Applied Sciences.
- Sanchez, R. D., Mae Sanchez, A. P., & Jay Sanchez, J. D. (2023). *Delving into the Integration of Research Subjects in the Junior High School Curriculum from the Learners' Point of View. II*.
- Santoso, M. F. (2023). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. In *Jurnal Infortech* (Vol. 4, Issue 2). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/infortech156>
- SMP Santa Maria Medan. (2023, October). *Profile Sekolah*. SMP Santa Maria Medan. <https://smpsannarmedan.sch.id/profilesekolah/sejarah>
- Sulistiyanto, H., Sumardjoko, B., Izzul Haq, M., Abdul Nasir Zakaria, G., Narimo, S., Astuti, D., Syahriandi Adhantoro, M., Pradana Setyabudi, D., Sidiq, Y., & Ishartono, N. (2023). Impact of Adaptive Educational Game Applications to Improve Student Learning: Efforts to introduce Archipelago Culture in Indonesia Impact of Adaptive Educational Game Applications on Improving Student Learning: Efforts to Introduce Nusantara Culture in Indonesia. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education*, 5(3), 249. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v5i3.23004>
- Suryanata, F., & Rusdiansyah, R. (2024). Website UI/UX Analysis and Redesign using Usability Testing Methods. *Informatics and Software Engineering*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.58777/ise.v2i1.96>
- Thai, N. T. T., De Wever, B., & Valcke, M. (2023). Feedback: an Important Key in the Online Environment of a Flipped Classroom Setting. In *Interactive Learning Environments* (Vol. 31, Issue 2, pp. 924–937). Routledge. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1815218>
- Vellani, S., Maradiaga Rivas, V., Nicula, M., Lucchese, S., Kruizinga, J., Sussman, T., & Kaasalainen, S. (2023). Palliative Approach to Care Education for Multidisciplinary Staff of Long-Term Care Homes: A Pretest Post-Test Study. *Gerontology and Geriatric Medicine*, 9. <https://doi.org/10.1177/23337214231158470>