

## Pelatihan aplikasi figma untuk meningkatkan kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran di SD Islam Nabilah

Nadia Widari Nasution<sup>1</sup>, Fidya Farasalsabila<sup>2</sup>, Dely Indah Sari<sup>1</sup>, I Made Sondra Wijaya<sup>1</sup>, Alvendo Wahyu Aranski<sup>2</sup>, Rifa'atul Mahmudah Burhan<sup>2</sup>, Zainul Munir<sup>3</sup>, Regi Mayangsari<sup>2</sup>, Syahelma Fithri<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Bisnis Digital, Sekolah Ekonomi, Bisnis dan Manajemen, Institut Teknologi Batam, Indonesia

<sup>2</sup>Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Batam, Indonesia

<sup>3</sup>Teknik Komputer, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Batam, Indonesia

Penulis korespondensi : Nadia Widari Nasution

E-mail : widari@iteba.ac.id

Diterima: 24 April 2026 | Direvisi: 09 Juni 2026 | Disetujui: 09 Juni 2026 | Online: 30 Juni 2026

© Penulis 2026

### Abstrak

Perkembangan teknologi menuntut guru untuk lebih inovatif dalam merancang media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Namun, kendala teknis dan keterbatasan keterampilan desain seringkali menjadi hambatan. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru di SD Islam Nabilah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi Figma. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif, meliputi pemaparan materi, demonstrasi, dan pendampingan praktik langsung pembuatan desain media ajar. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan teknis para guru dalam mengoperasikan fitur-fitur Figma untuk merancang visual yang interaktif, seperti Game Interaktif. Evaluasi pasca-pelatihan membuktikan bahwa aplikasi Figma sangat efektif digunakan untuk menciptakan variasi media pembelajaran, sehingga antusiasme dan kreativitas guru dalam mengajar mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 85,6%.

**Kata Kunci:** figma; game interaktif; kreativitas guru; pelatihan; media pembelajaran

### Abstract

Technological developments require teachers to be more innovative in designing engaging learning media for students. However, technical constraints and limited design skills often pose obstacles. This training aims to enhance the creativity of teachers at Nabilah Islamic Elementary School in developing digital-based learning media using the Figma application. The method used was participatory training, including material presentation, demonstrations, and hands-on assistance in designing teaching media. The results of the activity showed an increase in teachers' understanding and technical skills in operating Figma features to design interactive visuals, such as Interactive Games. Post-training evaluations proved that the Figma application was very effective in creating a variety of learning media, so that teachers' enthusiasm and creativity in teaching experienced a significant increase to 85.6%.

**Keywords:** figma; interactive games; teacher creativity; training; learning media

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mewujudkan suatu suasana pembelajaran dan pengembangan diri baik secara fisik maupun non fisik yang dapat diterapkan di kehidupan berkeluarga, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan juga merupakan wahana yang harus dilalui

peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri.

Guru merupakan pendidik profesional yang memiliki tugas utama mendidik dan membimbing peserta didik di sekolah. Seorang guru harus memiliki 4 kompetensi utama yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (Ramadhani Mukhlis et al., 2023).

Permainan adalah jendela dunia bagi anak-anak. Melalui permainan, mereka tidak hanya bersenang-senang, tetapi juga aktif belajar dan memahami lingkungan sekitar. Kegiatan ini merangsang berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari kognitif, sosial-emosional, fisik, hingga bahasa. Saat bermain, anak-anak dilatih untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengelola emosi. Selain itu, permainan juga membantu meningkatkan keterampilan motorik, koordinasi, dan kreativitas anak (Mayang Sari, 2024).

Tanpa ada media pembelajaran yang baik pastinya pesan yang diberikan dari pendidik kepada peserta didik tidak bisa diterima dengan baik. Media Pembelajaran sebaiknya berupa media yang interaktif seperti media berbasis game atau biasa dikenal dengan game based learning (Mualif et al., 2024).

Kompetensi profesional merupakan kompetensi wajib yang dimiliki oleh guru, karena kompetensi ini merupakan kompetensi untuk menguasai materi pembelajaran secara luas. Pengembangan kompetensi profesional bisa didapatkan melalui pelatihan hingga workshop yang diselenggarakan baik internal maupun external (Sudjoko, 2020).

Salah satu fungsi dari pelatihan desain adalah guna membuat sebuah brand dan tampilan dari aplikasi menjadi lebih menarik dan menjual. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa perusahaan yang merk terkenal dapat menghasilkan lebih banyak keuntungan atau pendapatan dari pengakuan merk tersebut. Dengan kata lain, konsumen beranggapan bahwa produk dengan merk terkenal memiliki kualitas yang lebih baik dibandingkan dengan merk yang kurang terkenal.

Media pembelajaran interaktif merupakan produk digitalisasi dan inovasi teknologi dalam bidang pendidikan yang digunakan oleh guru-guru kepada siswa dengan cara menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar, animasi, video game, audio, serta video. Media pembelajaran yang interaktif membuat siswa tidak hanya sekedar melihat teks atau gambar maupun hanya mendengar suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian pembelajaran. Media interaktif membantu pengembangan dan emosional, perkembangan bahasa, kognitif dan pengetahuan umum, dan pendekatan terhadap pembelajaran siswa.

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Namun, kurangnya pengetahuan dan kemampuan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) guru SD tersebut membuat tim pengabdian untuk menyelenggarakan pelatihan dengan materi fundamentals UI/UX menggunakan Figma.

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 antar muka yang mudah digunakan dan menarik secara visual, meningkatkan daya tarik pembelajaran. Siswa saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sangat digital (Ahmadiyah et al., 2024).

Dalam pelaksanaannya, pengabdian ini dilaksanakan dalam rangkaian kegiatan untuk memberikan pengetahuan tentang meningkatkan kompetensi Guru di SD Islam Nabilah di bidang desain UI/UX ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak. Dengan pelatihan ini, guru tidak hanya akan mengenal fitur-fitur Figma, tetapi juga mampu menggunakannya secara mandiri (Muhiddah et al., 2025).

Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun di tempat yang berbeda (Ridho, 2022). Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi Figma tersebutlah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX

Pelatihan aplikasi figma untuk meningkatkan kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran di SD Islam Nabilah

*Designer* untuk membuat prototype website atau aplikasi dengan waktu yang tercepat dan efektif. Uraian permasalahan, analisis situasi, solusi dan metode pelaksanaan dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Permasalahan, Analisis Situasi, Solusi dan Metode Pelaksanaan

Permasalahan	Analisis Situasi	Solusi	Metode Pelaksanaan
Pengetahuan dan kemampuan desain UI dan UX Guru SD masih tergolong rendah	Kualitas desain <i>Wireframe</i> dan <i>Prototype</i> yang kurang baik dan kurang menarik	Meningkatkan kemampuan dan pengetahuan dalam bidang desain UI dan UX	Pelatihan desain UI dan UX menggunakan Figma secara online

Media pembelajaran interaktif merupakan produk digitalisasi dan inovasi teknologi dalam bidang pendidikan yang digunakan oleh guru-guru kepada siswa dengan cara menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar, animasi, video game, audio, serta video. Media pembelajaran interaktif membuat siswa tidak hanya sekedar melihat teks atau gambar maupun hanya mendengar suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian media pembelajaran interaktif yang membantu pengembangan emosional, perkembangan bahasa, kognitif atau pengetahuan umum, dan pendekatan terhadap pembelajaran siswa (Dwi et al., 2024).

Pembelajaran yang menggunakan komputer dan perangkat lunak dalam lingkungan belajar yang membantu siswa meningkatkan keterampilan komunikasi dan sikap mereka tentang belajar. Siswa yang menggunakan teknologi pendidikan dan perangkat lunak sering ditemukan menggunakan lebih kompleks pola bicara dan tingkat yang lebih tinggi dari komunikasi verbal, sedangkan siswa yang hanya membaca cerita dengan suara keras dan menyoroti kata-kata dan frasa mengalami penurunan kemampuan membaca.

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Jadi, pemilihan media itu perlu dilakukan agar kita dapat menentukan media yang terbaik, tepat dan sesuai kebutuhan, kondisi sasaran didik dan tujuan yang akan dicapai.

Banyak media yang dapat membantu peranan guru dalam memperlancar interaksi pembelajaran antara guru dan siswanya. Salah satu aplikasi yang sangat membantu dalam pembelajaran yaitu Canva (Raibowo et al., 2024). Akan tetapi, aplikasi ini juga perlu modul atau tata cara penggunaan terutama pada guru yang belum mengerti tentang penggunaan aplikasi tersebut. Pada penerapan modul digital interaktif ini akan ditunjang dengan model pembelajaran yang tepat, yaitu model *discovery learning* (Serevina & Nasbey, 2023).

Salah satu keunggulan menarik dari aplikasi Figma, selain memiliki fitur yang lengkap layaknya Adobe XD, adalah kemampuannya untuk mendukung kolaborasi tim secara real-time (Muhiddah et al., 2025). Peran aplikasi Figma saat ini sangat diakui di berbagai jurnal terindeks sinta atau tingkat nasional maupun internasional. Oleh karena itu, para guru diharapkan dapat meningkatkan keterampilan yang mengedepankan teknologi, salah satunya membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Figma.

## METODE

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam beberapa tahap. Secara singkat tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

### Persiapan dan Koordinasi

Dalam tahapan persiapan, tim pengabdian menyusun skema dalam pelaksanaan dari program kerja yang akan dilaksanakan. Selain itu, timn pengabdian juga melaksanakan koordinasi dengan pihak-

Pelatihan aplikasi figma untuk meningkatkan kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran di SD Islam Nabilah

pihak terkait seperti kepala sekolah dan salah satu guru di SD Islam Nabilah selama rentang waktu 1 minggu. Kegiatan ini sangat penting dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan seperti aplikasi Figma sebagai penunjang media pembelajaran untuk siswa.

### Penyusunan Rencana dan Jadwal Kegiatan

Pada tahap ini, tim pengabdian menyusun jadwal kegiatan pelatihan. Kegiatan pelatihan akan dilaksanakan selama 1 hari dalam durasi 2 jam. Pelatihan ini diikuti oleh guru-guru berjumlah 20 orang.

### Pelaksanaan Pelatihan

Sebelum dimulai kegiatan praktikum diawali dengan pengenalan aplikasi Figma. Pengenalan dilakukan untuk membantu guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Figma. Kontribusi mitra pada kegiatan ini ditunjukkan dengan menyediakan salah satu peralatan pendukung yaitu Proyektor dan Laptop. Disamping itu, para guru bersedia untuk mengikuti pelatihan dan siap membuat bahan ajar menggunakan aplikasi Figma untuk bisa diterapkan di lingkungan sekolah. Target yang dicapai dalam pelatihan ini berupa 1 materi bahan ajar yang dibuat oleh para guru. Para guru diberi tugas untuk membuat media pembelajaran pada sub pokok bahasa pelajaran yang diampunya.

### Evaluasi Pembuatan Media Pembelajaran

Pada akhir kegiatan akan dilakukan evaluasi untuk mengetahui kemampuan pemahaman guru-guru melalui kuesioner dan bukti penyelesaian bahan ajar dari masing-masing guru. Aspek penilaian penggunaan aplikasi Figma dalam media pembelajaran mencakup evaluasi teknis, pedagogis, fungsionalitas, terutama untuk desain UI/UX, modul digital, dan pembelajaran kolaboratif. Figma dinilai efektif karena fitur kolaborasi *real-time* dan kemampuan *prototyping* yang detail.

Berikut adalah rincian aspek penilaian penggunaan Figma dalam media pembelajaran:

1. Aspek Penguasaan Alat & Fitur Figma (*Technical Skill*)
  - Pemahaman Workspace
  - Teknik Dasar Desain
  - Penggunaan Komponen
  - Manajemen Aset
2. Aspek Pemahaman UI/UX (Desain Antarmuka & Pengalaman Pengguna)
  - Pembuatan *Wireframe*
  - Pembuatan *Mockup*
  - Penerapan *User Experience*
  - Konsistensi Desain
3. Aspek Interaktivitas Media (*Prototyping*)
  - Interaksi antar Frame
  - Efek Transisi
  - Animasi (*Smart Animate*)
4. Aspek Kolaborasi dan Manajemen Proyek (*Collaboration*)
  - Kolaborasi *Real-Time*
  - Fitur Komentar
  - Berbagi File (*Sharing*)
5. Aspek Kreativitas Dalam Desain Digital
  - Inovasi Konsep
  - Orisinalitas
  - Efektivitas Visual

Dengan metode pelaksanaan terstruktur ini, diharapkan program pengabdian “Pelatihan Aplikasi Figma Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Di SD Islam Nabilah” dapat berjalan dengan efektif dan bermanfaat.

Pelatihan aplikasi figma untuk meningkatkan kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran di SD Islam Nabilah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan oleh tim terdiri dari dosen sebagai pembicara dan mahasiswa sebagai tenaga teknis. Berdasarkan observasi langsung, wawancara, dan pelaksanaan tanya jawab kepada peserta pelatihan selama kegiatan dapat menghasilkan hasil sebagai berikut:

1. Peningkatan pengetahuan dan pemahaman pada guru-guru tentang penggunaan aplikasi Figma.
2. Peningkatan pengetahuan dan pemahaman guru-guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Suasana kegiatan pendampingan teknis penggunaan aplikasi Figma dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Pendampingan Teknis Penggunaan Aplikasi Figma

Contoh Media Pembelajaran Menggunakan Figma, yaitu: Aplikasi Mobile Edukasi (*Prototyping*), Junior Knowledge and Quest (Game Interaktif), FigJam untuk Kolaborasi Kelas, Infografis & Presentasi Interaktif, dan Materi Edukasi Visual.

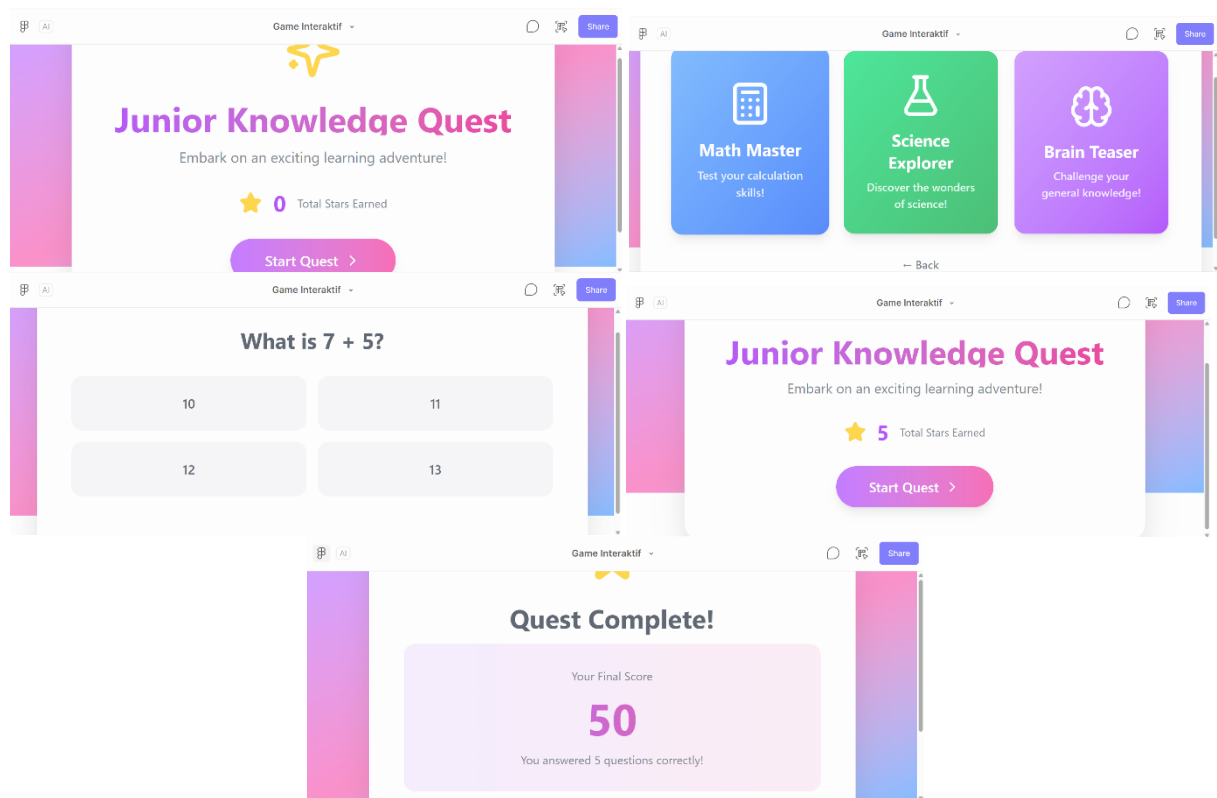
Untuk memberikan gambaran desain yang jelas tentang antarmuka dari Game Interaktif, menggunakan desain prototype yang dibuat dengan figma. Figma merupakan aplikasi desain berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat desain prototype dari suatu interface aplikasi mobile dan website. Di dalam desain yang dibuat terdapat beberapa aspek yang harus di perhatikan sebagai berikut:

- a. Desain user interface yang mudah dipahami, responsif dan intuitif
- b. Tampilan menu login dan register yang simple dan mudah dipahami

### Desain Prototype Game Interaktif Menggunakan Aplikasi Figma

Berikut hasil desain prototype game interaktif yang terdiri dari menu Math Master, Science Explorer, dan Brain Teaser. Math Master merupakan aplikasi permainan teka-teki edukatif berbasis Android/iOS yang dirancang untuk mengasah kemampuan matematika dan otak melalui kuis interaktif. Science Explore merupakan aplikasi kuis cepat dan menarik yang dirancang untuk menguji, meningkatkan, dan merevisi pengetahuan sains melalui pertanyaan-pertanyaan yang cepat dan menyenangkan, dan Brain Teaser merupakan bentuk permainan atau teka-teki yang dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir, logika, memori, dan kreativitas pemain secara menyenangkan. Hasil Prototype Game Interaktif dapat dilihat pada Gambar 2.

Pelatihan aplikasi figma untuk meningkatkan kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran di SD Islam Nabilah



**Gambar 2.** Hasil Prototype Game Interaktif

(Sumber : <https://www.figma.com/make/IpCxJnoroNj0ZRqsGJ8GW8/Game-Interaktif?p=f&t=J7fEDq27bngSu2yl-0>)

### Evaluasi Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif

Untuk mengevaluasi dan mengukur hasil pelatihan aplikasi Figma, melalui kuesioner yang diisi oleh peserta didik dimana kuesioner dibagikan oleh Tim PkM. Skala pengukuran pada penelitian ini adalah Skala Likert, dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Skala Likert Jawaban Kuisisioner

No.	Kriteria	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Cukup	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Skala pengukuran ini menyatakan nilai variabel yang dinyatakan dalam bentuk angka, sehingga lebih akurat, dan efisien. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian tertentu. Dengan menggunakan Skala Likert, setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pernyataan positif dan negatif.

Adapun variabel-variabel yang diukur dijelaskan dalam beberapa indikator dan sub indikator. Sub indikator ini dijadikan sebagai dasar untuk menyusun item-item instrumen yang berupa pernyataan dalam sebuah komentar.

Indikator dan sub indikator penguasaan Figma (*technical skill*) adalah ukuran kemampuan teknis seseorang dalam menggunakan perangkat lunak desain berbasis *cloud* ini, yang umumnya mencakup aspek pembuatan *wireframe*, perancangan antarmuka, dan prototipe interaktif. Indikator dan Sub Indikator Penguasaan Alat & Fitur Figma (*Technical Skill*) dapat dilihat pada Tabel 3.

Pelatihan aplikasi figma untuk meningkatkan kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran di SD Islam Nabilah

**Tabel 3.** Indikator dan Sub Indikator Penguasaan Alat & Fitur Figma (*Technical Skill*)

No.	Indikator	Sub Indikator
1	Pemahaman Workspace	Kemampuan memahami antarmuka ( <i>frame, layer, toolbar</i> )
2	Teknik Dasar Desain	Kemampuan membuat frame, bentuk, dan menggunakan <i>vector networks</i>
3	Penggunaan Komponen	Kemampuan menggunakan kembali elemen desain ( <i>Components &amp; Instances</i> ) untuk konsistensi
4	Manajemen Aset	Kemampuan mengelola gambar, ikon, dan tipografi dalam desain

Indikator dan Sub Indikator Pemahaman UI/UX (Desain Antarmuka & Pengalaman Pengguna) berpusat pada kegunaan (*usability*), efisiensi, dan kepuasan pengguna dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Indikator dan Sub Indikator Pemahaman UI/UX (Desain Antarmuka & Pengalaman Pengguna)

No.	Indikator	Sub Indikator
1	Pembuatan <i>Wireframe</i>	Kemampuan merancang kerangka kasar tata letak media pembelajaran ( <i>low-fidelity</i> )
2	Pembuatan <i>Mockup</i>	Kemampuan membuat desain visual akhir ( <i>high-fidelity</i> )
3	Penerapan <i>User Experience</i>	Kemampuan memastikan kemudahan navigasi bagi pengguna
4	Konsistensi Desain	Kemampuan menerapkan warna dan font yang seragam

Dalam pengembangan *prototyping* media interaktif, indikator dan sub-indikator merujuk pada aspek-aspek penilaian kelayakan (validasi ahli dan pengguna). Indikator dan Sub Indikator Interaktivitas Media (*Prototyping*) dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Indikator dan Sub Indikator Interaktivitas Media (*Prototyping*)

No.	Indikator	Sub Indikator
1	Interaksi antar Frame	Kemampuan menghubungkan layar desain untuk simulasi alur aplikasi
2	Efek Transisi	Kemampuan menggunakan fitur transisi agar prototipe terasa seperti aplikasi nyata
3	Animasi ( <i>Smart Animate</i> )	Kemampuan membuat elemen bergerak untuk meningkatkan daya tarik visual

Indikator kolaborasi dalam manajemen proyek adalah ukuran kemampuan tim dalam menyatukan visi, berbagi tugas, dan berkomunikasi secara efektif untuk mencapai tujuan bersama. Indikator dan Sub Indikator Kolaborasi dan Manajemen Proyek (*Collaboration*) dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Indikator dan Sub Indikator Kolaborasi dan Manajemen Proyek (*Collaboration*)

No.	Indikator	Sub Indikator
1	Kolaborasi <i>Real-Time</i>	Kemampuan mengerjakan satu file desain secara bersamaan dengan tim
2	Fitur Komentar	Kemampuan memberikan masukan ( <i>feedback</i> ) langsung pada desain
3	Berbagi File ( <i>Sharing</i> )	Kemampuan membagikan prototype ( <i>link</i> ) untuk diuji coba pengguna lain

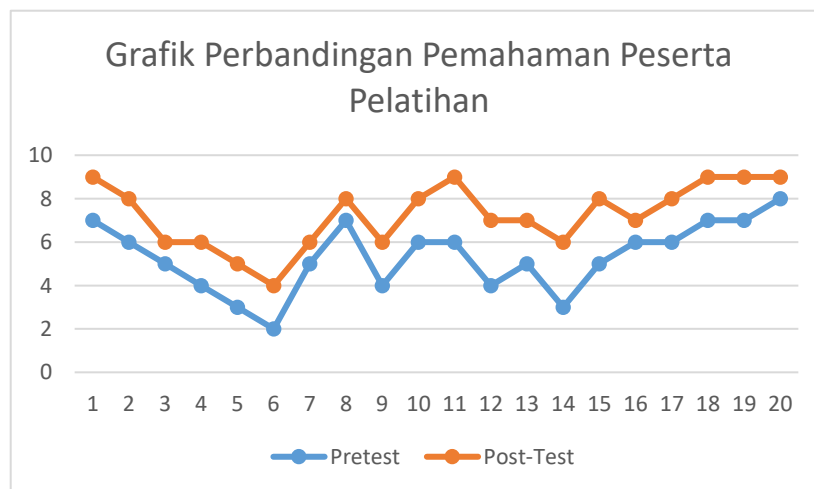
Kreativitas dalam desain digital adalah kemampuan memecahkan masalah dan menyampaikan pesan melalui visual, yang diukur melalui 4 indikator utama: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*),

keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Indikator dan Sub Indikator Kreativitas Dalam Desain Digital dapat dilihat pada Tabel 7.

**Tabel 7. Indikator dan Sub Indikator Kreativitas Dalam Desain Digital**

No.	Indikator	Sub Indikator
1	Inovasi Konsep	Kemampuan dalam keberanian mengeksplorasi ide baru
2	Orisinalitas	Kemampuan membuat tata letak unik untuk materi pembelajaran
3	Efektivitas Visual	Kemampuan menyampaikan materi dengan jelas dan menarik dalam bentuk desain

Penggunaan indikator ini diaplikasikan dalam metode *Project-Based Learning* untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis digital. Performa peserta pelatihan dalam pengerjaan *pretest* dan *post-test* ditampilkan pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Grafik Perbandingan Pemahaman Peserta Pelatihan Pretest dan Post-Test

Sedangkan aspek keterampilan peserta, peserta telah mampu menerapkan materi dasar desain antarmuka pengguna sesuai dengan studi kasus yang diberikan. Peserta terlebih dahulu melakukan analisis fitur-fitur yang perlu diakomodasi, lalu membuat wireframe tiap fitur, sampai dengan prototype akhir.

Umpan balik yang diberikan peserta pada lima kategori: relevansi tema dengan pelatihan, tutor support, tutor, modul pelatihan, dan evaluasi pelatihan. Hasil pengukuran evaluasi dengan Skala Likert dapat dilihat pada Tabel 8.

**Tabel 8.** Hasil Pengukuran Evaluasi dengan Skala Likert

No.	Kategori	Pertanyaan	Umpan Balik	Rata-Rata
1.	Evaluasi Materi & Kurikulum	Apakah materi pelatihan Figma yang disampaikan sudah sesuai dengan ekspektasi Anda?	4.5	4.30
		Bagian materi mana yang menurut Anda paling bermanfaat? (Misalnya: Auto Layout, Components, Prototyping)	4.2	
		Bagian materi mana yang dirasa terlalu cepat atau sulit dipahami?	4.0	
		Apakah urutan materi sudah logis dan mudah diikuti?	4.2	

Pelatihan aplikasi figma untuk meningkatkan kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran di SD Islam Nabilah

No.	Kategori	Pertanyaan	Umpan Balik	Rata-Rata
		Apakah contoh kasus/ proyek yang diberikan relevan dengan kebutuhan desain Anda?	4.6	
2.	Evaluasi Instruktur / Pengajar	Seberapa jelas instruktur menjelaskan konsep-konsep teknis di Figma?	4.5	4.45
		Apakah instruktur memberikan contoh praktik secara langsung (live demo) dengan baik?	4.5	
		Seberapa cepat instruktur merespons pertanyaan dan membantu kesulitan peserta?	4.4	
		Apakah instruktur menguasai fitur-fitur Figma terbaru?	4.4	
3.	Evaluasi Teknis & Fasilitas	Apakah durasi pelatihan ini sudah cukup? (Terlalu singkat/Pas/Terlalu Lama)	4.0	4.13
		Apakah panduan (modul/rekaman) yang diberikan membantu untuk belajar mandiri?	4.2	
		Bagaimana kualitas koneksi dan platform pelatihan yang digunakan?	4.2	
4.	Dampak & Penerapan	Berapa nilai yang Anda berikan (1-5) untuk tingkat kepercayaan diri Anda menggunakan Figma setelah pelatihan ini?	4.0	4.25
		Apakah Anda sudah memahami cara kolaborasi tim menggunakan Figma (Fitur Sharing/Commenting)	4.6	
		Apa saja fitur Figma yang belum diajarkan tetapi ingin Anda pelajari lebih lanjut?	4.3	
		Apakah Anda akan merekomendasikan pelatihan ini kepada rekan kerja/teman?	4.1	
Rata-Rata				<b>4.28</b>

Jawaban disajikan dalam 4 (empat) pilihan yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, cukup, setuju, sangat setuju. Keempat pilihan jawaban direpresentasikan dalam lima Skala Likert dari 1 sampai dengan 5 dimana nilai 1 menunjukkan sangat tidak setuju dan nilai 5 menunjukkan sangat setuju. Berdasarkan tabel tersebut, secara keseluruhan rata-rata performa pelatihan Figma pada empat kategori sebesar 4,28 dari skala 5, yaitu sebesar 85,6%.

## SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan aplikasi Figma terbukti efektif sebagai solusi inovatif dalam digitalisasi pendidikan. Program ini berhasil membekali para guru di SD Islam Nabilah dengan keterampilan teknis desain antarmuka, sehingga mampu menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif, profesional, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Untuk memastikan keberlanjutan program dan hasil yang maksimal, berikut adalah rekomendasi tindakan lanjutan: 1). Pendampingan Lanjutan: Sekolah perlu mengadakan sesi klinik atau pendampingan lanjutan secara berkala untuk memecahkan kendala teknis yang dihadapi guru saat praktik langsung; 2). Penyusunan Modul Praktis: Tim pelatih sebaiknya menyusun modul panduan singkat (*step-by-step*) khusus pembuatan media ajar dasar berbasis Figma yang mudah diakses kapan saja; 3). Integrasi Kurikulum: Manajemen SD Islam Nabilah diharapkan mendorong para guru untuk mengintegrasikan desain dari Figma ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) harian; 4). Kolaborasi Antar Guru: Guru yang telah menguasai Figma dapat membentuk komunitas belajar (kelompok kerja guru) internal untuk berbagi praktik baik (*best practice*) dan aset desain.

Pelatihan aplikasi figma untuk meningkatkan kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran di SD Islam Nabilah

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kepada LPPM Institut Teknologi Batam yang telah mendanai kegiatan pengabdian dengan nomor kontrak (*contract number*: 008/LPPM/KPKM-ITEBA/X/2025) dan rekan-rekan yang membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Selain itu, ucapan terimakasih kepada kepala sekolah dan guru-guru SD Islam Nabilah yang sudah bersedia menjalin kerjasama sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berjalan dengan sukses dan lancar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadiyah, A. S., Sarno, R., Hidayati, S. C., Anggraini, R. N. E., Sungkono, K. R., & Munif, A. (2024). Pelatihan Desain Antarmuka Mobile Application dengan Figma untuk Meningkatkan Kompetensi Guru MGMP TIK Surabaya. *Sewagati*, 8(4), 1931–1942. <https://doi.org/10.12962/j26139960.v8i4.1216>
- Dwi, V., Romadhoni, N., Tahir, M., Pratama, D. W., Rifai, A. B., Andini, F. F., Rohmah, A., & Hamidillah, A. A. (2024). Pelatihan Desain UI/UX untuk Siswa Kelas XI TKJ SMKN 3 Bangkalan Menggunakan Figma UI/UX Design Training for Class XI TKJ SMKN 3 Bangkalan Students Using Figma. In *Desember* (Vol. 2024, Number 2). <https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/japamas163>
- Mayang Sari, B. (2024). Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, 2049–2058. <https://jurnaledukasia.org>
- Mualif, A., Haswan, F., & Nopriandi, H. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Game Interaktif Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako. 9(2), 499–510.
- Muhiddah, A., Novia, L., Noni, N., Mahmud, R., Bahasa Inggris, P., & Bahasa dan Sastra, F. (2025). B A K T I : Pelatihan Pembuatan Modul Digital Interaktif dengan Menggunakan Figma di SMK Telkom Makassar Training on Making Interactive Digital Modules Using Figma at SMK Telkom Makassar. *BAKTI: J. Peng. Kpd Mas.* 1, 5(1), 2025. <https://doi.org/10.51135/baktivol5iss1pp59-69>
- Raibowo, S., Ilahi, B. R., Wijanarko, A., & Hiasa, F. (2024). Pelatihan Menjadi Guru Kreatif Dengan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva, Figma, Wordwall Di Era Merdeka Belajar. 4(2), 286–294.
- Ramadhani Mukhlis, I., Azi Laga, S., Suprianto, G., Hermansyah, D., Anang Karyawan, M., Suprianto, H., & Hayam Wuruk Perbanas Jl Wonorejo Utara, U. (2023). Pelatihan UI/UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur. In *Jurnal Kemitraan dan Pemberdayaan Masyarakat: III* (Number 1).
- Ridho, M. F. (2022). WORKSHOP DAN PELATIHAN DESAIN UI/UX MOBILE APPS MENGGUNAKAN FIGMA KEPADA ANGGOTA UKM AOKLAH PRODUCTION Tri Sugihartono 1 , R a h m a t S u l a i m a n 2 , S a r w i n d a h 3 , M a r i n i 4 , A h m a d P a k i h A l K a y e s s . 3.
- Serevina, V., & Nasbey, H. (2023). PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL INTERAKTIF DENGAN MODEL DISCOVERY LEARNING PADA MATERI PENGUKURAN. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, XII. <https://doi.org/10.21009/03.1201.PF29>
- Sudjoko. (2020). Kompetensi Profesional bagi Seorang Guru dalam Manajemen Kelas. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 12(1), 1–15. <https://doi.org/10.37640/jip.v12i1.202>