

Penguatan Literasi Desain Grafis Digital pada Siswa SMP melalui Pelatihan Berbasis Figma

Deven Christian Aditya¹, Adela Desca Angelica Putri², Gabriela Mitchell Hendri³, Darren Santiago Charlie⁴,
Charlisa Greely⁵, Paulus Mudjihartono⁶

Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl. Babarsari No.43, Janti, Caturtunggal, Kec. Depok,
Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281¹
Email: devklt24@gmail.com

Received 21 December 2025; Revised 6 April 2026 ; Accepted for Publication 29 April 2026; Published 30 July 2026

Abstract — *The graphic design workshop using Figma for students of SMP Stella Duce 1 Yogyakarta was conducted to enhance students' digital literacy, creativity, and critical thinking skills in producing digital design works. This program was initiated due to students' limited ability in digital design and the limited use of digital learning media at school. The workshop aimed to provide students with an understanding of basic graphic design principles and technical skills in using Figma as a collaborative design platform. The method included needs analysis, module development, and hands-on training in the computer laboratory through material presentation, mini challenges, and guided practice in creating digital posters. The results showed that students were able to follow the training flow and successfully produced simple digital poster designs. Evaluation using online questionnaires completed by 17 participants indicated positive responses, with 14 participants (82.4%) stating that the workshop was beneficial and 15 participants (88.2%) affirming that the activity aligned with school's needs. The program is concluded to be effective in strengthening students' digital literacy and design skills, although longer sessions are recommended to optimize practice and project completion.*

Keywords — *Graphic Design, Figma, Digital Learning Media*

Abstrak—Pelatihan desain grafis berbasis Figma bagi siswa SMP Stella Duce 1 Yogyakarta dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan digital, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam membuat karya desain digital. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam mengolah desain grafis serta keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman mengenai prinsip dasar desain grafis dan kemampuan teknis menggunakan Figma sebagai platform desain kolaboratif. Metode pelaksanaan terdiri dari analisis kebutuhan, perancangan modul, serta pelatihan langsung di laboratorium komputer melalui penyampaian materi, mini challenge, dan praktik pembuatan poster digital. Hasil kegiatan menunjukkan siswa mampu mengikuti alur pelatihan dengan baik dan berhasil menghasilkan karya poster digital sederhana. Evaluasi melalui kuisioner oleh 17 peserta menunjukkan respons positif, di mana 14 peserta (82.4%) menyatakan bahwa kegiatan ini bermanfaat dan 15 peserta (88.2%) menilai kegiatan ini sesuai dengan kebutuhan sekolah. Pelatihan ini disimpulkan efektif dalam memperkuat literasi digital dan keterampilan desain siswa, meskipun diperlukan durasi lebih panjang untuk memperdalam proses praktik dan penyelesaian proyek desain.

Kata Kunci—*Desain grafis, Figma, Media Pembelajaran Digital*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan inovasi yang pesat menuntut dunia pendidikan untuk menghadirkan proses pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif [1]. Pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan eksplorasi siswa dalam memahami materi [2]. Sekolah tidak hanya berperan dalam meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga bertanggung jawab dalam mengembangkan keterampilan siswa, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan literasi digital. Integrasi teknologi dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk meningkatkan keterampilan dalam berpikir kritis [3]. Keterampilan ini penting karena siswa dituntut untuk berpikir rasional dan sistematis dalam memahami relasi antara ide dan fakta [4].

Melalui penerapan teknologi, proses pembelajaran dapat diarahkan untuk menumbuhkan kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide dan kreativitas siswa secara visual. Selain itu, pembelajaran digital juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan [5]. Namun, implementasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) masih menghadapi kendala, seperti keterbatasan spesifikasi perangkat keras, kurangnya pemahaman terhadap perangkat lunak yang digunakan, dan keterbatasan akses terhadap sumber daya TIK [6]. Di samping itu, masih terdapat kesenjangan dalam penggunaan teknologi antar siswa, di mana sebagian siswa menunjukkan keterbatasan keterampilan digital, sehingga belum mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran digital secara optimal [7].

Desain grafis menjadi salah satu sarana yang relevan untuk mengekspresikan ide secara visual. Desain grafis merupakan sarana menggabungkan berbagai elemen visual seperti media teks, gambar, warna, atau tata letak untuk menyampaikan informasi visual yang efektif dan menarik [8]. Namun, pada realitanya, banyak siswa di tingkat SMP masih mengalami kesulitan dalam membuat karya desain digital. Sebagian siswa cenderung hanya meniru contoh atau menggunakan template desain tanpa mempertimbangkan keselarasan visual maupun keterkaitan desain dengan tema atau pesan yang ingin disampaikan. Selain itu, kurikulum yang belum sepenuhnya mendukung integrasi pembelajaran desain dapat membatasi kreativitas dan potensi siswa [9].

SMP Stella Duce 1 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang menghadapi tantangan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa beberapa siswa memiliki kemampuan untuk menggambar ilustrasi, seperti anime atau

kartun dengan media kertas. Namun, siswa masih mengalami kesulitan dalam mengubah karyanya dalam bentuk digital. Hal ini menjadi hambatan karena sebagian besar lomba desain pada jenjang SMP mengharuskan siswa untuk menggunakan media digital. Oleh karena itu, pelatihan desain grafis diharapkan dapat membantu siswa untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi, sehingga mampu membuat karya digital yang dapat bersaing dalam ajang lomba maupun proyek sekolah.

Berdasarkan dengan permasalahan tersebut, penggunaan Figma menjadi solusi yang efektif. Figma adalah platform desain berbasis web yang dapat diakses secara gratis dan memiliki antar muka yang intuitif. Selain itu, Figma menawarkan fitur kolaborasi *real-time* yang memungkinkan siswa bekerja sama dalam satu proyek secara bersamaan, sehingga mendukung fleksibilitas dalam proses desain [10]. Figma juga menyediakan fitur desain lainnya, seperti pembuatan *user interface* (UI), desain web, dan prototipe aplikasi [11]. Fitur-fitur ini membuka peluang bagi siswa untuk bereksplorasi di berbagai area desain lainnya.

Penerapan Figma dalam kegiatan pelatihan desain grafis juga akan membantu mengatasi kesenjangan digital dengan memperkenalkan aplikasi desain yang umum digunakan dalam dunia industri kepada siswa. Keterampilan dalam menggunakan teknologi memungkinkan siswa untuk mencari dan mengolah informasi untuk menghasilkan karya desain grafis [12]. Selain itu, penggunaan Figma juga mendorong proses berpikir kreatif serta kolaboratif karena siswa dapat bereksplorasi dan berdiskusi secara *real-time* dalam satu lingkungan kerja.

Penggunaan Figma dalam pelatihan desain grafis juga mendukung penerapan pendekatan *Design Thinking* sebagai metode pemecahan masalah berdasarkan kebutuhan pengguna [13]. Penerapan pendekatan ini mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa [14]. Siswa dapat saling melihat, memberikan evaluasi, dan menyempurnakan hasil karyanya berdasarkan umpan balik yang diperoleh [15].

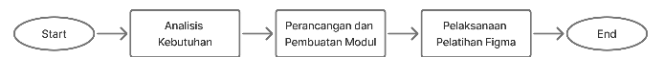
Dengan demikian, pelatihan desain grafis berbasis Figma di ekstrakurikuler desain grafis di SMP Stella Duce 1 Yogyakarta menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan desain grafis siswa. Pelatihan ini mendorong siswa untuk menghasilkan karya desain yang inovatif dan bermakna. Selain itu, kegiatan ini mendukung pengembangan literasi digital, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis yang sangat penting dalam menghadapi perkembangan teknologi.

II. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan desain grafis bagi siswa SMP Stella Duce 1 Yogyakarta. Pelaksanaan kegiatan dirancang secara sistematis dan terstruktur dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan desain grafis siswa dan pemanfaatan media pembelajaran digital. Metode pelaksanaan menggunakan pembelajaran yang seimbang antara teori dengan praktiknya. Di mana siswa tidak hanya memperoleh pemahaman

konseptual, tetapi juga aktif berlatih menggunakan Figma yang diakses secara bersamaan.

Secara umum, tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian meliputi analisis kebutuhan, perancangan dan pembuatan modul pelatihan, serta pelaksanaan pelatihan. Alur tahapan kegiatan tersebut ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Flowchart Metode Pengabdian

A. Analisis Kebutuhan

Tahap pertama dalam pengabdian dilakukan melalui observasi lapangan dan wawancara dengan pihak sekolah di SMP Stella Duce 1 Yogyakarta. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan beberapa permasalahan, yaitu keterbatasan siswa dalam membuat desain grafis dan pemanfaatan media pembelajaran digital yang belum optimal. Permasalahan tersebut menjadi dasar dalam perancangan kegiatan pelatihan, sehingga materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan siswa.

B. Perancangan dan Pembuatan Modul

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada tahap analisis kebutuhan, disusun modul pelatihan desain grafis yang berfokus pada pembelajaran teori dasar dan praktik menggunakan aplikasi desain grafis Figma. Figma dipilih karena mudah dipelajari dan diakses oleh siswa dalam jenjang SMP dan dapat digunakan secara bersamaan (*real-time*). Pembagian materi pada modul pelatihan akan dibagi sebagai berikut:

1. Prinsip-prinsip dasar desain grafis, berfokus pada tata letak, tipografi, ikon, penggunaan warna, dan penyusunan elemen visual, seperti hierarki visual, konsistensi, keterbacaan, kontras, serta antar muka, sehingga siswa mampu menciptakan desain yang konsisten. Dengan pemahaman tersebut, siswa diharapkan mampu menghasilkan karya dengan visual yang menarik dan mengandung prinsip desain yang baik.
2. Tutorial dasar penggunaan aplikasi Figma, mencakup fitur-fitur dasar pada aplikasi, cara pemakaiannya, dan implementasinya dalam pembuatan desain. Modul akan dirancang supaya siswa dapat mengenal dan memahami penggunaan Figma, termasuk berbagai *tools*, fitur, dan fungsi utama yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembuatan desain grafis. Melalui pelatihan ini, siswa dapat menjadi lebih familiar dan mampu memanfaatkan Figma sebagai media desain yang kreatif, kolaboratif, dan mudah untuk diakses.
3. Praktik pembuatan poster digital sederhana yang akan dijelaskan secara detail dan bertahap. Melalui praktik secara langsung, siswa dapat mempelajari penerapan teknik desain, mulai dari pengaturan *layout*, memilih

elemen visual yang menarik, dan menghasilkan karya digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Gambar 2 merupakan contoh poster digital yang akan dibuat oleh siswa pada pelatihan.



Gambar 2. Target Poster Digital Yang Dikehendaki Pada Pelatihan

4. Mini *challenge* yang diadakan selama kegiatan pelatihan berlangsung supaya pembelajaran lebih interaktif dan tidak membosankan.

Solusi ini dirancang supaya tidak hanya ditujukan untuk menyelesaikan masalah yang terdapat dalam kegiatan ekstrakurikuler, tetapi juga untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui pelatihan ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan teknis, literasi digital, dan menumbuhkan kreativitas dalam menciptakan karya desain. Dengan demikian, penerapan pelatihan ini berpotensi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Pemanfaatan Figma sebagai media pembelajaran digital turut mendukung peningkatan kemampuan desain grafis siswa.

C. Pelaksanaan Pelatihan Figma

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam satu pertemuan tatap muka langsung di laboratorium komputer SMP Stella Duce 1 Yogyakarta yang dihadiri oleh siswa yang berasal dari anggota ekstrakurikuler desain grafis, guru pengampu, tim pengabdian, dan dosen pembimbing pengabdian. Pertemuan berdurasi sekitar 75 menit dan terdiri dari 3 bagian utama, yaitu pemaparan materi prinsip dasar desain grafis menggunakan presentasi yang interaktif, mini *challenge* untuk mengecek pemahaman mengenai materi, dan praktik langsung dengan panduan modul digital menggunakan Figma untuk mengukur pemahaman dan kemampuan siswa dalam membuat desain grafis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian dilaksanakan di laboratorium komputer SMP Stella Duce 1 Yogyakarta pada hari Selasa, 11 November 2025, bertepatan dengan jadwal ekstrakurikuler desain grafis. Pengabdian berlangsung selama kurang lebih 1 jam lebih 15 menit. Laboratorium dipilih sebagai tempat pelaksanaan pengabdian karena kegiatan ini membutuhkan penggunaan

perangkat komputer. Kegiatan ini dihadiri oleh 17 peserta, guru TIK SMP Stella Duce 1 Yogyakarta.

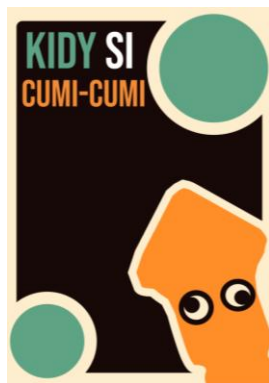
Pengabdian dimulai dengan pengenalan singkat anggota tim pengabdian dan dilanjutkan dengan pemaparan materi mengenai prinsip dasar desain grafis. Setelah itu, tim pengabdian mengadakan mini *challenge* dengan meminta siswa untuk menjawab sejumlah pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. Bagi siswa yang dapat memberikan jawaban dengan tepat diberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi.

Pada sesi berikutnya, tim pengabdian memperkenalkan Figma sebagai platform yang akan digunakan untuk membuat poster digital. Setelah penjelasan singkat mengenai fungsi dan *tools* dasar Figma, kegiatan dilanjutkan dengan pembuatan poster. Siswa dipandu langkah demi langkah agar poster yang dibuat dapat sesuai dengan modul, mulai dari membuat *frame*, mengatur *layout*, memilih warna, memasukkan teks, hingga penambahan elemen lainnya. Pada Gambar 3 diperlihatkan suasana pelatihan, di mana siswa bekerja pada komputer masing-masing dan mengikuti demonstrasi yang ditayangkan melalui proyektor. Selama kegiatan, proses pembelajaran berlangsung interaktif dan komunikatif, dengan adanya siswa yang merasa kebingungan atau tertinggal dapat bertanya dan meminta bantuan kepada tim pengabdian. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan teknologi mampu meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan sejalan dengan pendapat Richard E. Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa [16].



Gambar 3. Praktik pembuatan poster digital menggunakan Figma

Proses pelatihan berlangsung secara bertahap, sehingga siswa berhasil menghasilkan poster digital masing-masing. Salah satu hasil karya peserta pengabdian yang telah dibuat pada sesi pelatihan tampak pada Gambar 4. Selama kegiatan berlangsung, terlihat bahwa sebagian besar siswa mampu menerapkan prinsip desain yang telah disampaikan.



Gambar 4. Hasil Karya Salah Satu Peserta

Evaluasi pengabdian dilakukan setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai dilaksanakan. Pengisian kuesioner dilakukan secara *online* melalui Google Forms yang dapat diakses peserta melalui QR Code. Kuesioner tersebut mencakup empat aspek utama, yaitu perencanaan dan persiapan, pelaksanaan kegiatan, manfaat dan dampak, serta kinerja tim pengabdian. Secara umum, hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian berjalan dengan baik, relevan dengan kebutuhan sekolah, dan memberikan dampak positif bagi peserta.

Pada aspek perencanaan dan persiapan, mayoritas peserta memberikan penilaian positif. Sebanyak 13 peserta (76.5%) menjawab sangat setuju dan 4 peserta (23.5%) setuju bahwa kegiatan pengabdian telah disampaikan dengan jelas oleh tim pengabdian. Selain itu, pelatihan desain grafis dinilai relevan dengan kebutuhan sekolah. Hal ini terlihat dari 9 peserta (52.9%) menilai kegiatan ini sangat sesuai, 6 peserta (35.3%) setuju, dan 2 peserta (11.8%) netral. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan pembelajaran siswa dalam bidang desain grafis.

Peserta juga merasa dapat mengikuti alur kegiatan dengan baik, dengan hasil kuesioner menunjukkan bahwa 7 peserta (41.2%) sangat setuju, 8 peserta (47.1%) setuju, dan 2 peserta (11.8%) netral. Penilaian ini menyatakan bahwa pelaksanaan pelatihan berlangsung dengan terstruktur. Selain itu, penilaian terhadap durasi pengabdian, mayoritas peserta memberikan penilaian bahwa durasi pelaksanaan pelatihan sesuai dan tidak terlalu panjang atau terlalu singkat. Pernyataan ini mendapatkan respons 4 peserta (23.5%) menilai sangat setuju, 11 peserta (64.7%) setuju, dan 2 peserta (11.8%) netral. Hasil penilaian aspek persiapan dan perencanaan ini ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Aspek Perencanaan dan Persiapan

Indikator	Sangat Setuju	Setuju	Netral
Kejelasan penyampaian	13 (76.5%)	4 (23.5%)	0
Relevansi materi	9 (52.9%)	6 (35.3%)	2 (11.8%)
Alur kegiatan	7 (41.2%)	8 (47.1%)	2 (11.8%)
Durasi	4 (23.5%)	11 (64.7%)	2 (11.8%)

Pada aspek manfaat dan dampak, dapat dikatakan bahwa pengabdian ini berhasil memberikan wawasan baru dan pengalaman desain grafis untuk peserta terkait penggunaan Figma. Sebanyak 16 peserta (94.1%) memilih sangat setuju, sedangkan 1 peserta (5.9%) netral bahwa kegiatan ini memberikan pemahaman serta pengalaman baru. Penilaian terhadap peningkatan motivasi belajar juga terlihat positif, dengan 9 peserta (52.9%) sangat setuju, 5 peserta (29.4%) setuju, dan 4 peserta (17.6%) netral. Ini menunjukkan bahwa kegiatan ini mampu mendorong siswa untuk lebih tertarik mempelajari desain grafis menggunakan Figma. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ginting dkk. yang menyatakan bahwa fitur kolaboratif dan antarmuka Figma yang intuitif mampu meningkatkan pemahaman praktis serta memotivasi siswa untuk mengeksplorasi kreativitas [17].

Pernyataan pengabdian ini bermanfaat bagi peserta menghasilkan respons sebanyak 12 peserta (70.6%) menyatakan sangat setuju, 2 peserta (11.8%) setuju, dan 3 peserta (17.6%) netral. Hal ini menggambarkan bahwa kegiatan ini telah memberi dampak positif bagi peserta dengan memberikan wawasan baru, meningkatkan semangat, dan bermanfaat. Selain itu, peserta merasa materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan pembelajaran sekolah, sehingga dapat dikatakan kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi siswa dan relevan. Hasil penilaian aspek manfaat dan dampak ini oleh peserta pelatihan ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Aspek Manfaat Dan Dampak

Indikator	Sangat Setuju	Setuju	Netral
Wawasan baru	16 (94.1%)	0	1 (5.9%)
Motivasi belajar	9 (52.9%)	5 (29.4%)	4 (17.6%)
Manfaat kegiatan	12 (70.6%)	2 (11.8%)	3 (17.6%)

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan pengabdian berjalan dengan baik dan mendapatkan respons yang positif baik dari peserta maupun guru TIK. Namun, masih terdapat beberapa tantangan dan hambatan yang ditemui selama kegiatan berlangsung. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah keterbatasan waktu. Banyaknya siswa yang bertanya dan membutuhkan pendampingan menyebabkan waktu pada sesi tutorial sedikit terhambat. Kondisi ini sejalan dengan temuan Pratama dkk. yang menyatakan bahwa keterlibatan mentor atau pendamping sangat krusial dalam pembelajaran desain grafis, dan tanpa pendampingan yang intensif maka siswa cenderung kesulitan memahami materi [18]. Hal ini mengakibatkan pembuatan poster tidak dapat diselesaikan hingga tahap akhir karena tingginya kebutuhan interaksi dalam waktu yang terbatas.

Meskipun demikian, kegiatan tetap memberikan manfaat yang signifikan karena siswa memperoleh dasar-dasar pemahaman desain grafis dan mendapatkan pengalaman langsung menggunakan Figma. Ke depannya, diharapkan durasi kegiatan ini dapat diperpanjang atau diadakan dalam

beberapa hari agar materi dapat tersampaikan secara menyeluruh dan berlangsung optimal.

IV. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian pelatihan desain grafis menggunakan Figma bagi siswa SMP Stella Duce 1 Yogyakarta berhasil meningkatkan pemahaman serta kemampuan siswa dalam menghasilkan karya desain grafis. Melalui penyampaian materi prinsip dasar desain, adanya *challenge* yang interaktif, serta praktik secara langsung, siswa mampu menciptakan karya visual yang kreatif dan sesuai dengan prinsip desain. Penggunaan Figma sebagai media desain juga mendukung proses pembelajaran karena mudah diakses dan memungkinkan kolaborasi secara *real-time*, sehingga membantu mengatasi kesenjangan digital yang sebelumnya menjadi kendala.

Keberhasilan dari pelatihan ini didukung oleh hasil kuesioner, di mana 14 peserta (82.4%) menyatakan bahwa pelatihan desain grafis ini bermanfaat dan 15 peserta (88.2%) merasa bahwa pelatihan sesuai dengan kebutuhan sekolah. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang diberikan relevan dan memberikan dampak positif bagi peserta. Apabila kegiatan serupa dilakukan, disarankan agar direalisasikan ke dalam beberapa sesi dengan durasi minimal 2 jam demi tercapainya tujuan kegiatan secara maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas dukungannya selama proses kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada SMP Stella Duce 1 Yogyakarta yang telah memberikan izin, dukungan, saran, serta fasilitas yang diberikan, sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Selanjutnya, ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada dosen pembimbing dan dosen pengampu mata kuliah Sosio-Informatika atas arahan dan bimbingan selama proses pelaksanaan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Kurniawan, Indra; Zabeta, "ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR," *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 11, no. 1, pp. 258–267, 2025.
- [2] N. et al. Latifah, "Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD," *J. Ilm. Dan Karya Mhs.*, vol. 1, no. 3, pp. 103–115, 2023.
- [3] B. Wisudojati, M. K. Iswadi, A. M. Aminullah, and A. Laelatunnufus, "Peningkatan Keterampilan Literasi Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Menengah Melalui Integrasi Teknologi Pendidikan," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 9, pp. 1815–1821, 2024.
- [4] A. S. Fajriati, M. A. Humaira, and I. Efendi, "Hambatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Aplikasi Quizizz," vol. 3, pp. 5036–5047, 2024.
- [5] N. G. A. P. WIDIASTARI and R. D. PUSPITA, "Penggunaan

Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Inpres 2 Namburu," *J. Inov. Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 4, pp. 1–23, 2024.

- [6] Y. Dahlan, V. E. Picauly, A. Rehalat, P. Ekonomi, and U. Pattimura, "ANALISIS KENDALA PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI OLEH GURU EKONOMI DI SMA NEGERI 31 MALUKU TENGAH," *J. INDOPEdia*, vol. 1, pp. 310–318, 2023.
- [7] S. M. Sinambela *et al.*, "Kesenjangan Digital dalam Dunia Pendidikan Masa Kini dan Masa Yang Akan Datang (Studi Kasus di SMP N 35 Medan)," vol. 2, no. 3, 2024.
- [8] T. W. M. Hgl, F. N. Siregar, M. Edyanto, C. Z. Wiatantri, and K. Wulandari, "Pelatihan Desain Grafis Digital dengan Canva untuk Siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo," vol. 4, no. 1, pp. 64–75, 2025.
- [9] A. Fullah *et al.*, "Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Desain Digital Menggunakan Aplikasi Figma di SMPN 1 Samarinda," *Jannah J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 01, no. 03, pp. 237–242, 2025.
- [10] A. Alfina, A. Lathifah, and U. I. Kurnia, "Efektivitas Penggunaan Figma Sebagai Alat Prototyping Dalam Mata Kuliah Interaksi Manusia Dan Komputer," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 40–45, 2024, doi: 10.30604/diteksi.v3i2.1629.
- [11] Hita Hita, Djoni Djoni, Culita Culita, and Roni Yunis, "Pemanfaatan Figma dalam Perancangan User Interface E-Commerce," *Nusant. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 3, pp. 104–111, 2024, doi: 10.55606/nusantara.v4i3.3047.
- [12] N. Z. Putri, "Konsep Kesenjangan Digital dan Faktor yang Mempengaruhi Kesenjangan Digital," *FTSP Ser.*, pp. 398–402, 2023.
- [13] N. R. Hayati, M. Ependi, R. A. Putra, and M. Wilda, "DESIGN THINKING : AN ANALYSIS IN BUSINESS EDUCATION," *KOMITMEN J. Ilm. Manaj.*, vol. 5, no. 1, pp. 25–33, 2024.
- [14] H. Syakh Alam, N. Suaryani, A. Widiarti, D. Astawa, B. Dahana, and G. B. Ngurah Agung, "Penggunaan Figma dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Siswa Menengah Kejuruan Rekayasa," *Empower. J. Pengabd. Masy.*, vol. 8, no. 01, pp. 96–104, 2025, doi: 10.25134/empowerment.v8i01.11712.
- [15] N. Kimseng, D. Ade, I. Vuthy, R. Wahyuni, and D. Setiyadi, "UI / UX Development Using Figma based on Inclusive Design," *JINAV J. Inf. Vis.*, vol. 4, no. 2, pp. 227–234, 2023.
- [16] J. Nurhatmi, "Teori Multimedia Pembelajaran: Landasan Kognitif dan Implikasi Desain Instruksional," *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*, vol. 1, no. 2, pp. 91–117, 2025.
- [17] S. H. N. Ginting, F. Ruziq, and M. R. Wayahdi, "Pelatihan Mendesain Website Menggunakan Figma pada Siswa – Siswi SMK Swasta Jambi Medan," *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 23–28, 2023.
- [18] R. S. A. Pratama, C. A. Putra, and A. Riadin, "Analisis Kesulitan Peserta Didik pada Pembelajaran Multimedia Materi Desain Grafis pada Kelas XI SMKN 2 Kasongan," *MARTYVEL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 21–25, 2023.

PENULIS



Deven Christian Aditya, prodi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Adela Desca Angelica Putri, prodi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Gabriela Mitchell Hendri, prodi Informatika, Fakultas
Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Darren Santiago Charlie, prodi Informatika, Fakultas
Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Charliya Greely, prodi Informatika, Fakultas
Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Paulus Mudjihartono, prodi Informatika, Fakultas
Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta