

PKM Pelatihan Figma untuk Meningkatkan Kualitas User Interface Project Mahasiswa Demi Mendukung Hasil *Project-Based Learning*

^{1*}Kurnia Prima Putra,²Dewi Fatmarani Suriyanto,³Wahyu Hidayat M,⁴Jasruddin,⁵Ridwan Daud Mahande

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Makassar

ARTICLE INFO

Article History

Received : 27 Februari 2024

Accepted : 10 April 2024

Published: 18 April 2024

Corresponding author:

Email: fakhri@unm.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.61220/sipakatau>

Copyright © 2023 The Authors



This is an open access article under the
CC BY-SA license

ABSTRAK

Dalam era pembelajaran berbasis proyek (PjBL), kualitas pembelajaran mahasiswa menjadi perhatian utama. Namun, seringkali kualitas antarmuka pengguna (UI) dalam proyek-proyek ini terabaikan. Oleh karena itu, kami mengadakan pelatihan intensif menggunakan Figma untuk meningkatkan kualitas UI dalam proyek PjBL. Dengan pendekatan praktis, mahasiswa diajak untuk lebih terlibat dan memahami konsep desain UI. Pengabdian ini menunjukkan terjadi peningkatan yang signifikan dalam kualitas UI proyek mahasiswa. Mereka tidak hanya lebih aktif berpartisipasi, tetapi juga mampu menerapkan prinsip-prinsip desain yang baik. Temuan ini memberikan harapan baru dalam pengembangan kurikulum dan praktik pengajaran di masa depan, memperkuat kontribusi Figma dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa.

Kata Kunci: Antarmuka Pengguna; Desain Visual; Figma

ABSTRACT

In the era of project-based learning (PjBL), the quality of student learning is a primary concern. However, often the quality of user interface (UI) in these projects is neglected. Therefore, we conducted intensive training using Figma to enhance UI quality in PjBL projects. With a practical approach, students were encouraged to become more engaged and understand UI design concepts better. The results were surprising: there was a significant improvement in the quality of student project UIs. Not only were they more actively involved, but they were also able to apply good design principles. These findings offer new hope in curriculum development and teaching practices for the future, reinforcing Figma's contribution to enhancing student learning quality.

Keywords: User Interface, Visual Design, Figma

1. PENDAHULUAN

Pendekatan pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL) telah muncul sebagai strategi yang signifikan dalam konteks pendidikan tinggi (Barron & Darling-Hammond, 2008). Dengan PjBL, mahasiswa diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam proyek-proyek yang menyerupai tantangan dunia nyata. PjBL dianggap efektif dalam memotivasi mahasiswa untuk belajar secara autentik dan relevan dengan konteks nyata, sehingga menguatkan keterampilan kognitif, keterampilan kolaborasi, dan keterampilan praktis yang penting untuk sukses di tempat kerja (Blumenfeld et al., 1991; Pellegrino & Hilton, 2012). Implementasi PjBL dalam lingkungan pembelajaran yang fleksibel juga dianggap dapat meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan yang kompleks di masa depan (Doppelt, 2009; Thomas, 2000).

Penekanan pada pembelajaran praktik desain dalam konteks PjBL juga menjadi sorotan utama (Kolodner, 2002). Pembelajaran praktik desain memberikan mahasiswa pengalaman langsung dalam merancang solusi untuk masalah dunia nyata, yang penting untuk memperkuat pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip desain yang relevan dengan industri (Larmer & Mergendoller, 2010). Selain itu, penting juga untuk diingat bahwa desain antarmuka pengguna (UI) memainkan peran kunci dalam menentukan keberhasilan suatu produk atau aplikasi (Norman, 2013; Zhang et al., 2009). Desain UI yang baik tidak hanya tentang aspek estetika visual, tetapi juga tentang kemudahan penggunaan dan kemampuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif.

Dalam era digital saat ini, teknologi menjadi aspek penting dalam mendukung pembelajaran dan pengembangan proyek-proyek PjBL (Moursund, 2003). Alat-alat digital, termasuk platform desain UI seperti Figma, dapat menjadi katalisator yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil proyek mahasiswa (Cummings & Mikkelsen, 2017; Lombardi, 2007). Figma, sebagai contoh, memungkinkan kolaborasi dalam waktu nyata dan menyediakan berbagai fitur yang memudahkan pengguna dalam merancang antarmuka pengguna yang menarik dan fungsional.

Namun, meskipun potensi alat-alat digital dalam mendukung pembelajaran telah diakui, masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami secara mendalam tentang bagaimana alat-alat ini dapat diintegrasikan secara efektif dalam konteks PjBL. Selain itu, perlu juga untuk mengeksplorasi bagaimana pelatihan dalam penggunaan alat-alat tersebut dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas hasil proyek mahasiswa dan relevansi dengan kebutuhan industri. Oleh karena itu, penelitian pengabdian masyarakat menjadi relevan dalam konteks ini, karena dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang penggunaan alat-alat digital dalam PjBL dan kontribusi potensialnya dalam meningkatkan pembelajaran mahasiswa.

Dalam konteks penggunaan alat-alat digital seperti Figma dalam PjBL, penting untuk diingat bahwa teknologi dapat menjadi sumber daya yang kuat dalam mendukung pembelajaran, asalkan digunakan dengan bijaksana. Menurut Norman (2013), desain UI yang baik tidak hanya mempertimbangkan aspek visual, tetapi juga fokus pada pengalaman pengguna secara keseluruhan. Hal ini sejalan dengan temuan Zhang et al. (2009) yang menunjukkan bahwa desain UI yang efektif memperhatikan kebutuhan dan preferensi pengguna serta menerapkan prinsip-prinsip psikologi kognitif. Oleh karena itu, pelatihan dalam menggunakan alat-alat desain UI seperti Figma menjadi penting bagi mahasiswa agar mereka dapat mengaplikasikan prinsip-prinsip desain yang sesuai dengan kebutuhan proyek mereka.

Namun, tantangan mungkin muncul dalam mengintegrasikan pelatihan Figma ke dalam kurikulum PjBL yang sudah ada. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Cummings & Mikkelsen (2017), pendidik perlu memperhatikan waktu dan sumber daya yang tersedia untuk memastikan bahwa pelatihan tersebut dapat diimplementasikan secara efektif. Selain itu, Lombardi (2007) menyoroti pentingnya dukungan kontinu dari dosen dan staf administratif dalam memfasilitasi penggunaan alat-alat digital dalam konteks pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya kolaborasi antara dosen, mahasiswa, dan pihak administrasi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung penggunaan teknologi secara optimal.

Dalam konteks ini, riset pengabdian masyarakat memiliki peran yang krusial. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Kolodner (2002), riset pengabdian masyarakat memungkinkan para peneliti untuk terlibat langsung dengan stakeholder di lapangan, seperti dosen, mahasiswa, dan industri, untuk mengidentifikasi tantangan dan peluang dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Dengan melibatkan para pemangku kepentingan secara aktif, riset ini dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana teknologi seperti Figma dapat dioptimalkan untuk mendukung pembelajaran PjBL.

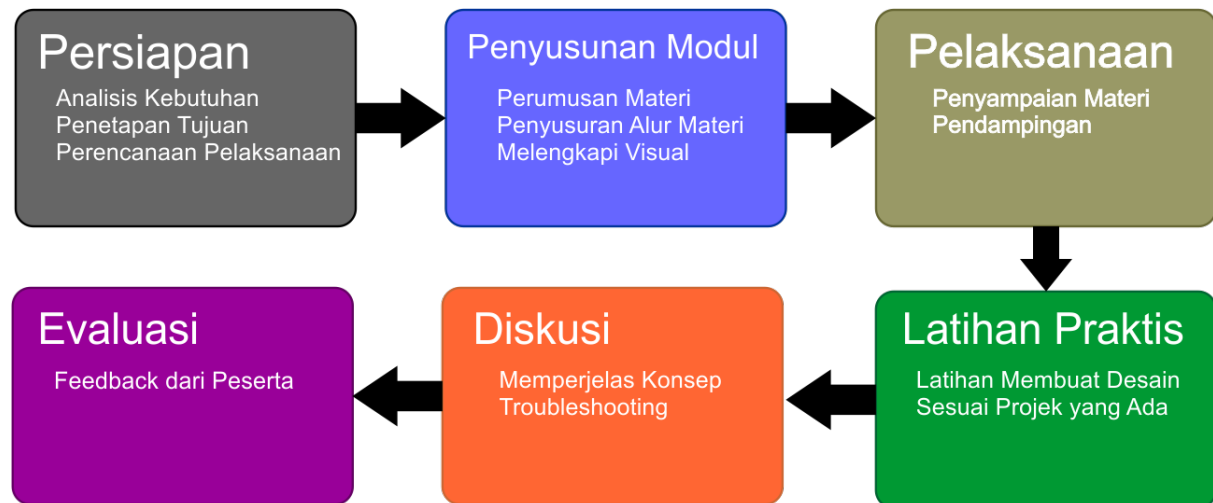
Penting juga untuk mempertimbangkan aspek evaluasi dalam penelitian ini. Menurut Doppelt (2009), evaluasi yang cermat diperlukan untuk menilai dampak pelatihan terhadap pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam desain UI. Melalui penggunaan metode evaluasi yang sesuai, penelitian ini dapat menyediakan bukti yang kuat tentang efektivitas pelatihan Figma dalam meningkatkan kualitas hasil proyek mahasiswa.

Selain itu, penelitian juga dapat memperluas cakupan untuk melibatkan institusi pendidikan yang berbeda dan melihat bagaimana implementasi pelatihan Figma bervariasi di antara berbagai konteks pembelajaran. Penting juga untuk mengintegrasikan perspektif industri dalam penelitian ini. Lombardi (2007) menunjukkan bahwa kerja sama dengan industri dapat memberikan wawasan berharga tentang keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan oleh lulusan di tempat kerja. Dengan melibatkan pemangku kepentingan industri dalam pengembangan dan implementasi pelatihan Figma, penelitian ini dapat memastikan bahwa mahasiswa mendapatkan keterampilan yang relevan dengan tuntutan pasar kerja.

Dengan mempertimbangkan semua faktor ini, penelitian pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PjBL di institusi pendidikan tinggi. Melalui kolaborasi antara akademisi, praktisi industri, dan pemangku kepentingan pendidikan lainnya, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan rekomendasi praktis yang dapat diterapkan di berbagai konteks pembelajaran.

2. METODE

Dalam pelaksanaan Pelatihan Figma untuk Meningkatkan Kualitas User Interface Project Mahasiswa, metode yang diterapkan terstruktur dan interaktif untuk memastikan peserta mendapatkan pengalaman pembelajaran yang maksimal. Metode ini dibagi menjadi 6 tahapan, yaitu Persiapan, Penyusunan Modul, Pelaksanaan, Latihan Praktis, Diskusi, dan Evaluasi.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

- a. Persiapan: Tahap ini melibatkan perencanaan menyeluruh sebelum pelatihan dimulai. Ini termasuk melakukan analisis kebutuhan, menentukan tujuan pelatihan, menyusun jadwal, dan mempersiapkan materi serta peralatan yang diperlukan untuk sesi pelatihan.
- b. Penyusunan Modul: Modul pelatihan disusun dengan cermat untuk mencakup berbagai topik terkait penggunaan Figma, mulai dari pengenalan dasar hingga praktik terbaik dalam desain antarmuka pengguna. Modul ini harus disusun dalam format yang mudah dipahami dan mengikuti alur pembelajaran yang logis.
- c. Pelaksanaan: Tahap ini merupakan saat sesungguhnya pelatihan berlangsung. Fasilitator memandu peserta melalui modul pelatihan dengan memberikan penjelasan, demonstrasi langsung, dan contoh penggunaan Figma secara interaktif. Peserta juga diberi kesempatan untuk mengikuti instruksi dan menyelesaikan tugas-tugas dalam suasana yang mendukung.
- d. Latihan Praktis: Setelah memahami konsep dasar, peserta diberi kesempatan untuk melakukan latihan praktis. Mereka akan diajak untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam merancang antarmuka pengguna menggunakan Figma. Fasilitator memberikan bimbingan dan dukungan selama proses latihan ini.
- e. Diskusi: Setelah sesi latihan, dilakukan diskusi untuk memperjelas konsep yang masih membingungkan dan bertukar pengalaman antara peserta. Diskusi ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk bertanya, berbagi ide, dan memecahkan masalah terkait desain UI dengan dukungan dari fasilitator dan sesama peserta.
- f. Evaluasi: Terakhir, evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta dan efektivitas pelatihan secara keseluruhan. Umpan balik dari peserta diambil untuk perbaikan di masa depan dan peningkatan kualitas pelatihan yang akan datang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk Meningkatkan Kualitas User Interface Project Mahasiswa yang merupakan luaran dari Project-Based Learning. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kondisi saat ini di mana kualitas antarmuka pengguna dari produk yang dikembangkan mahasiswa

masih di bawah kualitas antarmuka dari produk-produk yang beredar di masyarakat. Kegiatan ini akan dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu Persiapan, Penyusunan Modul, Pelaksanaan, Latihan Praktis, Diskusi, dan Evaluasi. Berikut adalah penjelasan dari setiap tahap yang telah dilaksanakan.

3.1 Persiapan

Dalam persiapan pelatihan Figma secara daring, tahap analisis kebutuhan menjadi krusial untuk memastikan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan peserta. Analisis ini mencakup pemahaman mendalam tentang latar belakang peserta, tingkat pengetahuan mereka tentang desain antarmuka pengguna (UI), serta tujuan mereka dalam mengikuti pelatihan ini. Dengan memahami kebutuhan peserta dengan baik, kami dapat menyusun modul pelatihan yang relevan dan efektif, serta menyediakan materi tambahan jika diperlukan. Selain itu, analisis kebutuhan juga membantu dalam menentukan pendekatan pengajaran yang sesuai, apakah peserta memerlukan pemahaman dasar tentang Figma atau ingin fokus pada teknik desain yang lebih canggih. Dengan demikian, analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang penting dalam mempersiapkan pelatihan yang efektif dan memenuhi harapan peserta.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan identifikasi masalah yang dihadapi dosen-dosen pengampu yang menerapkan PjBL. Berdasarkan hasil survei dan diskusi, ditemukan bahwa mayoritas hasil project aplikasi mahasiswa. Selain itu, terdapat jumlah yang signifikan dari mahasiswa yang masih belum memanfaatkan *tools* pengembang antarmuka pengguna secara optimal.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, ditetapkanlah tujuan kegiatan pengabdian ini yaitu untuk meningkatkan kualitas *user interface* dari proyek mahasiswa. Tujuan ini diharapkan dapat membantu mahasiswa-mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk membantu pengembangan aplikasi proyek mereka, serta meningkatkan kualitas antarmuka pengguna dari aplikasi yang mereka buat. Selanjutnya, disusunlah rencana kegiatan pengabdian yang meliputi pelatihan, workshop, dan pendampingan. Kegiatan-kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam bidang literasi digital dan penulisan artikel ilmiah.

Selain itu, ditemukan bahwa aksesibilitas dan fleksibilitas merupakan hal yang signifikan dalam pelatihan ini. Oleh karena itu, kami memutuskan untuk melaksanakan pelatihan secara daring, memberikan kesempatan bagi peserta dari berbagai lokasi untuk bergabung tanpa terkendala oleh batasan geografis atau logistik. Keputusan ini tidak hanya memberikan solusi praktis, tetapi juga memungkinkan peserta untuk belajar dengan lebih nyaman, tanpa harus menghadapi kendala perjalanan atau keterbatasan tempat. Dengan demikian, kami berharap pelatihan ini dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang optimal bagi semua peserta, sehingga mereka dapat fokus sepenuhnya pada pemahaman dan pengembangan keterampilan desain antarmuka pengguna dengan Figma.

Adapun materi kegiatan berdasarkan materi dari (Qadri, n.d.) tentang Desain Antarmuka Pengguna dan Prototyping. Topik-topik yang di bahas dalam materi kegiatan di dasari oleh hasil dari analisis kebutuhan antara lain : Registrasi untuk Pengakesean Figma, Pengenalan *workspace* Figma, Pembuatan dan Penataan Objek Dasar, *Layouting*, *Styling*, dan *Prototyping*

3.2 Penyusunan Modul

Dalam proses penyusunan modul pelatihan untuk pelatihan Figma secara daring, tim penyusun modul memulai dengan melakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan peserta. Analisis ini melibatkan survei kepada calon peserta untuk memahami tingkat pengetahuan mereka tentang desain antarmuka pengguna (UI), serta tujuan mereka dalam mengikuti pelatihan ini. Hasil dari analisis ini kemudian digunakan sebagai panduan utama dalam menentukan konten dan struktur modul pelatihan.

Setelah mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan peserta, tim penyusun modul mulai merancang konten modul secara sistematis. Modul pelatihan disusun sedemikian rupa untuk mencakup berbagai topik terkait penggunaan Figma, mulai dari pengenalan dasar hingga praktik terbaik

dalam desain UI. Setiap topik dalam modul dijelaskan dengan jelas dan disertai dengan contoh praktis agar mudah dipahami oleh peserta. Selain itu, modul juga dirancang dengan mempertimbangkan keragaman peserta, sehingga dapat mengakomodasi berbagai tingkat pengetahuan dan kebutuhan belajar.

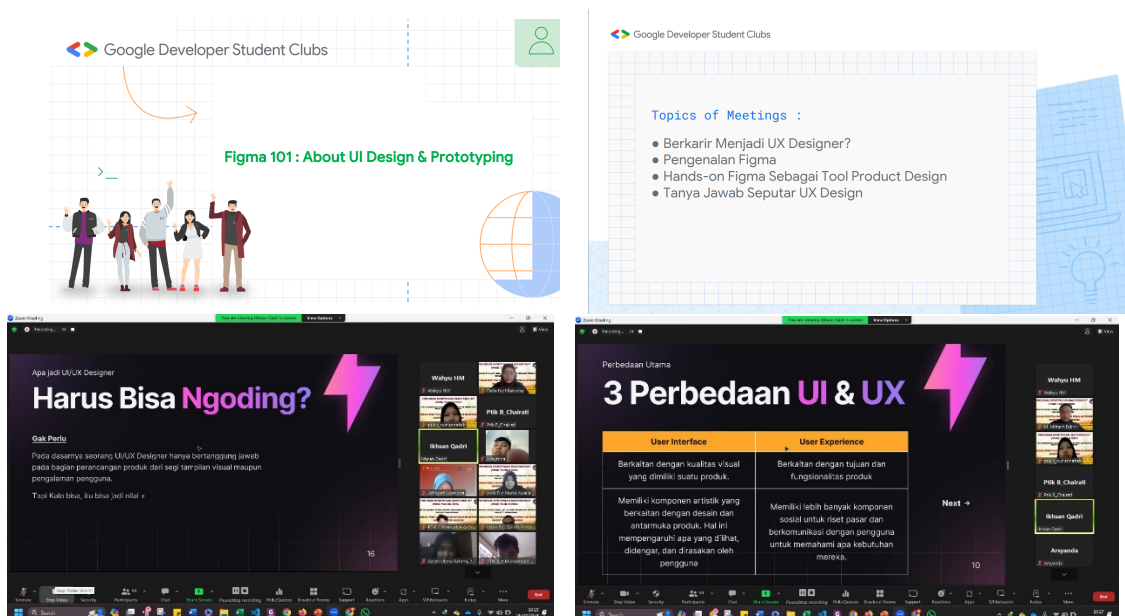
Selama proses penyusunan modul, tim penyusun juga berkolaborasi dengan tim instruktur dan ahli dalam bidang desain antarmuka pengguna. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan dalam modul sesuai dengan praktik terbaik dalam industri dan memberikan nilai tambah yang signifikan bagi peserta. Setiap bagian modul juga diperiksa secara menyeluruh untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pelatihan dan konsistensi dalam penyampaian materi.

Setelah modul pelatihan selesai disusun, dilakukan uji coba internal terhadap modul tersebut. Tim penyusun modul dan tim instruktur melakukan review terhadap konten modul, mengidentifikasi potensi perbaikan, dan melakukan revisi jika diperlukan. Setelah revisi selesai, modul pelatihan siap untuk digunakan dalam sesi pelatihan, dengan harapan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang optimal bagi peserta.

3.3 Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 1 hari dengan melibatkan 95 peserta mahasiswa dari Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar. Kegiatan yang dilaksanakan meliputi:

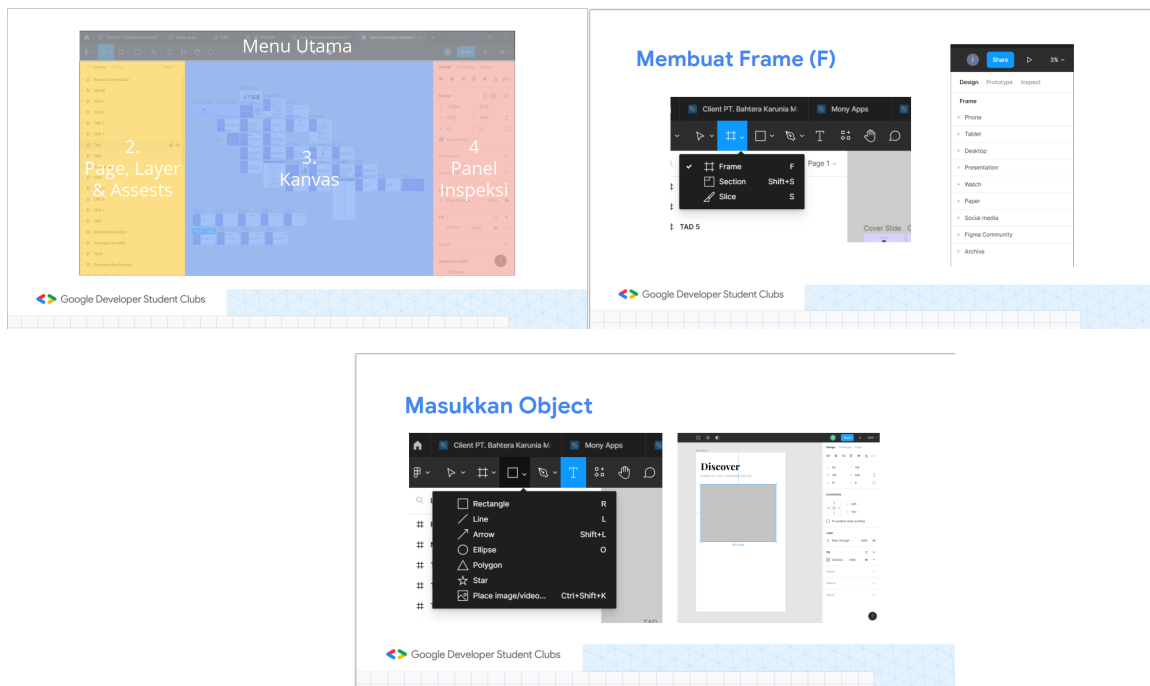
- a. Pelatihan dasar-dasar antarmuka pengguna, seperti persepsi tentang UI/UX designer, hal-hal umum yang diperharikan dalam membangun desain UI, dan beberapa alat bantu desain untuk membantu mahasiswa membangun desain antarmuka pengguna.
 - 1) Materi pertama yang dijelaskan oleh pengabdian adalah tentang kondisi dan kebutuhan desainer UI/UX saat ini.



Gambar 2. Sampul dan Outline Materi

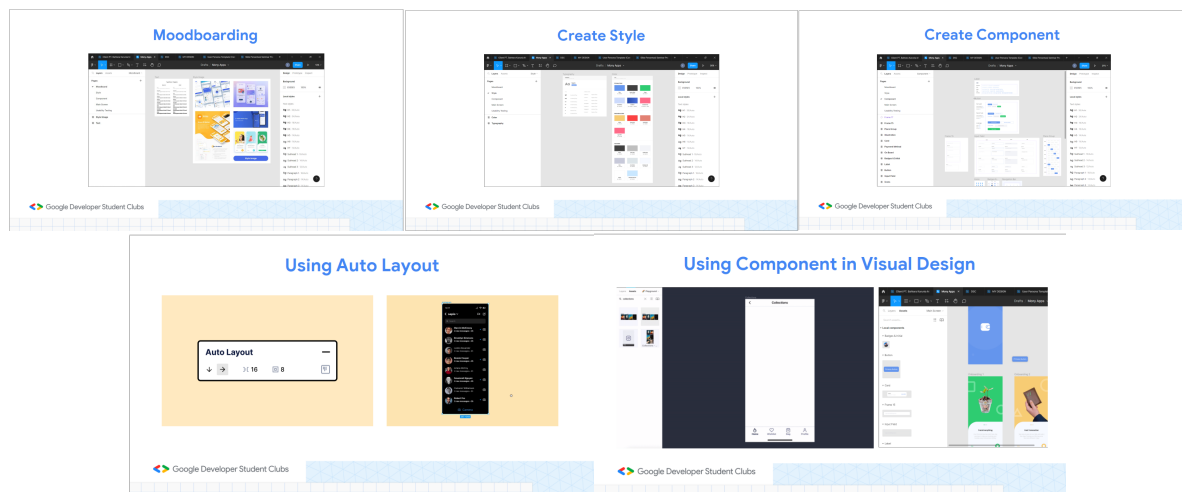
Pada gambar 2 di atas dijelaskan tentang materi awal yang disajikan pengantar tentang outline materi yang akan dijelaskan kepada mahasiswa untuk membuka wawasan tentang kegiatan desain UI/UX yang nantinya dapat diimplementasikan pada proyek yang sedang atau akan dikembangkan oleh mahasiswa.

2) Workshop pengenalan Figma sebagai alat bantu desain antarmuka pengguna.



Gambar 3. Materi Pengenalan Figma

Materi pelatihan pengenalan figma meliputi pengenalan Figma, lingkungan pengerjaan figma, dan dasar pengoperasian objek. Selanjutnya dijelaskan juga tentang *workflow* desain antarmuka pengguna yang dapat dilihat pada Gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. Materi tentang Workflow desain UI menggunakan Figma

Pelatihan ini membahas tentang alur-alur kerja yang digunakan ketika mendesain suatu antarmuka menggunakan figma. Alur kerja desain ini bertujuan untuk memanfaatkan fitur-fitur figma secara optimal dalam mengembangkan suatu desain UI. Materi ini akan membahas cara *moodboardring* efektif, penentuan style, pemilihan komponen dan fitur-fitur lain yang dapat mempermudah mahasiswa dalam membuat suatu desain UI yang tepat sesuai konteks penggunaan.

3) Pendampingan individu dan kelompok untuk membantu mahasiswa mengembangkan desain sesuai ide mereka.

3.4 Latihan Praktis

Selama tahapan latihan praktis dalam pelatihan Figma daring yang kami laksanakan, peserta diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh dalam merancang antarmuka pengguna menggunakan platform Figma. Proses latihan praktis dimulai dengan penyajian kasus nyata atau proyek yang relevan, yang dirancang untuk memungkinkan peserta untuk mengaplikasikan konsep dan keterampilan yang telah mereka pelajari dalam modul pelatihan sebelumnya. Peserta kemudian diberi waktu untuk bekerja secara mandiri atau dalam kelompok, sesuai dengan format yang telah ditetapkan, untuk merancang antarmuka pengguna berdasarkan panduan yang diberikan.

Selama proses latihan praktis, tim instruktur dan fasilitator memberikan bimbingan dan dukungan kepada peserta sesuai kebutuhan. Mereka membantu peserta dalam mengatasi tantangan yang mungkin timbul dan memberikan umpan balik konstruktif untuk memperbaiki kualitas desain mereka. Selain itu, sesi latihan praktis juga menjadi kesempatan bagi peserta untuk berkolaborasi, bertukar ide, dan belajar dari satu sama lain, menciptakan lingkungan yang mendukung dan kolaboratif.

Proses latihan praktis berlangsung dalam suasana yang terstruktur namun fleksibel, yang memungkinkan peserta untuk eksplorasi kreatif dan percobaan berbagai pendekatan dalam desain antarmuka pengguna. Selama sesi latihan, peserta didorong untuk mengembangkan keterampilan mereka dengan menghadapi tantangan yang dihadapi dalam desain UI dan menemukan solusi yang efektif. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis yang mendalam dan relevan bagi peserta, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang kuat tentang penggunaan Figma dalam desain antarmuka pengguna dan siap untuk mengaplikasikan keterampilan mereka dalam proyek-proyek di dunia nyata.

3.5 Diskusi

Selama tahapan diskusi dalam pelatihan Figma secara daring, peserta diberi kesempatan untuk bertukar pengalaman, berbagi ide, dan memperjelas konsep yang mungkin masih membingungkan. Diskusi ini dilakukan dalam suasana yang terbuka dan kolaboratif, yang memungkinkan peserta untuk mengemukakan pertanyaan, berbagi pengalaman, dan memberikan sudut pandang mereka tentang topik yang dibahas.

Tim instruktur dan fasilitator memainkan peran penting dalam memfasilitasi diskusi ini. Mereka membantu menjaga fokus diskusi dan memastikan bahwa semua peserta dapat berpartisipasi dengan nyaman. Selain itu, mereka juga memberikan arahan dan penjelasan tambahan jika diperlukan, sehingga peserta dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang topik yang dibahas.

Selama diskusi, peserta juga diberi kesempatan untuk memecahkan masalah bersama-sama dan mencari solusi untuk tantangan yang dihadapi dalam desain antarmuka pengguna. Hal ini memungkinkan mereka untuk belajar dari pengalaman satu sama lain, serta mendapatkan perspektif yang beragam tentang berbagai pendekatan dalam desain UI.

Diskusi ini juga menjadi waktu yang tepat bagi peserta untuk memberikan umpan balik tentang pengalaman mereka selama pelatihan, serta memberikan saran untuk perbaikan di masa depan. Umpan balik ini sangat berharga bagi penyelenggara pelatihan, karena membantu mereka untuk terus meningkatkan kualitas pelatihan dan memastikan bahwa kebutuhan peserta terus terpenuhi dengan baik. Dengan demikian, proses diskusi tidak hanya menjadi sarana untuk memperdalam pemahaman peserta, tetapi juga untuk memperkuat kolaborasi dan membangun komunitas pembelajaran yang kuat.

3.6 Evaluasi

Evaluasi menjadi tahap kunci untuk mengukur keberhasilan dan dampak pelatihan. Selain itu, survei kepuasan dan wawancara mendalam digunakan untuk mengumpulkan umpan balik peserta terkait kualitas materi pelatihan,

metode pembelajaran, dan manfaat yang diperoleh. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara cermat untuk mengidentifikasi tren, kesuksesan, dan area yang dapat ditingkatkan.

Tabel 1. Hasil Angket

No	Pernyataan Angket	Mean
1	Pelatihan menggunakan Figma secara signifikan meningkatkan efisiensi dalam pengembangan User Interface (UI) proyek saya	3,42
2	Mahasiswa yang telah mengikuti pelatihan Figma memiliki kemampuan yang lebih baik dalam merancang antarmuka pengguna yang menarik dan fungsional.	3,35
3	Figma membantu saya memahami konsep-konsep UI dengan lebih baik daripada metode pembelajaran tradisional.	3,52
4	Penggunaan Figma secara efektif dapat mempercepat proses iterasi dan pengembangan proyek saya yang berbasis UI.	3,38
5	Pelatihan Figma merupakan aspek yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas hasil akhir proyek berbasis pembelajaran bagi saya	3,47

3.7 Tindakan Perbaikan

Berdasarkan hasil angket yang telah disebar, terlihat bahwa pelatihan menggunakan Figma memberikan dampak positif dalam beberapa aspek, namun masih terdapat ruang untuk peningkatan. Untuk meningkatkan efektivitas pelatihan ini, beberapa tindakan perbaikan dapat dilakukan.

Pertama, peningkatan materi pelatihan sangat diperlukan. Meskipun peserta menganggap Figma membantu memahami konsep UI lebih baik daripada metode pembelajaran tradisional (mean 3.52), ada kebutuhan untuk memperluas materi pelatihan. Menambahkan konten yang lebih mendalam dan kompleks, seperti teknik-teknik lanjutan dan studi kasus dari proyek nyata, dapat memberikan mahasiswa wawasan yang lebih luas dan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan Figma dalam berbagai konteks.

Kedua, meningkatkan pendekatan interaktif dan partisipatif dalam pelatihan. Meskipun nilai mean menunjukkan bahwa pelatihan Figma meningkatkan kemampuan merancang UI (mean 3.32), sesi latihan praktis perlu diperpanjang dan diperbanyak. Mengadakan proyek kolaboratif di mana mahasiswa dapat bekerja dalam tim untuk merancang UI akan membantu meningkatkan keterampilan teknis dan kolaborasi mereka. Sesi praktik yang lebih intensif akan memastikan bahwa peserta dapat menginternalisasi konsep UI dengan lebih baik dan menerapkannya dalam proyek mereka.

Ketiga, menyediakan dukungan berkelanjutan bagi peserta setelah pelatihan. Meskipun pelatihan dinilai penting dalam meningkatkan kualitas hasil proyek (mean 3.47), dukungan tambahan seperti program mentorship atau coaching dapat memberikan bimbingan lebih lanjut. Membentuk forum diskusi atau komunitas online juga akan menciptakan jaringan dukungan yang berkelanjutan, di mana peserta dapat bertukar pengalaman dan mendapatkan solusi untuk tantangan yang dihadapi.

Keempat, evaluasi dan feedback rutin perlu diimplementasikan untuk terus meningkatkan pelatihan. Mengadakan survei dan sesi feedback secara berkala akan membantu mengukur efektivitas pelatihan dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Sesi refleksi di mana peserta dapat berbagi apa yang telah mereka pelajari dan tantangan yang mereka hadapi juga akan memberikan wawasan berharga bagi penyelenggara pelatihan.

Kelima, penggunaan teknologi dan alat tambahan dapat mendukung pelatihan. Mengajarkan integrasi Figma dengan alat desain dan manajemen proyek lainnya seperti Adobe XD, Sketch, atau Trello akan

memberikan peserta pemahaman yang lebih holistik tentang proses desain UI/UX. Selain itu, memastikan semua peserta memiliki akses ke perangkat keras dan lunak yang diperlukan untuk menggunakan Figma dengan efektif akan mendukung kelancaran pelatihan.

Terakhir, penyesuaian modul pelatihan berdasarkan kebutuhan individu peserta sangat penting. Beberapa peserta mungkin memerlukan lebih banyak waktu pada dasar-dasar, sementara yang lain mungkin siap untuk mempelajari teknik yang lebih lanjut. Penyesuaian ini dapat membuat pelatihan lebih efektif dan relevan untuk setiap peserta.

Dengan menerapkan tindakan perbaikan ini, diharapkan efektivitas pelatihan Figma dapat ditingkatkan, memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap kemampuan mahasiswa dalam merancang antarmuka pengguna yang menarik dan fungsional. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kualitas hasil proyek mahasiswa, tetapi juga mempersiapkan mereka lebih baik untuk menghadapi tantangan di dunia kerja.

3. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan menggunakan Figma dalam konteks pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL) telah menunjukkan dampak positif terhadap kemampuan mahasiswa dalam merancang antarmuka pengguna (UI). Dari hasil angket, ditemukan bahwa pelatihan ini membantu meningkatkan efisiensi dalam pengembangan UI, kemampuan merancang antarmuka yang menarik dan fungsional, serta pemahaman konsep UI lebih baik dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Selain itu, pelatihan ini juga dianggap mampu mempercepat proses iterasi dan pengembangan proyek serta meningkatkan kualitas hasil akhir proyek mahasiswa. Meskipun hasilnya cukup positif, masih terdapat beberapa area yang perlu ditingkatkan. Nilai rata-rata pada berbagai aspek pelatihan menunjukkan bahwa ada ruang untuk perbaikan agar pelatihan ini dapat memberikan manfaat yang lebih maksimal bagi mahasiswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan langkah-langkah strategis untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pelatihan Figma.

Untuk meningkatkan materi pelatihan, disarankan agar konten yang disampaikan lebih mendalam dan kompleks, mencakup teknik-teknik lanjutan dan studi kasus dari proyek nyata. Ini akan memberikan mahasiswa wawasan yang lebih luas dan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan Figma dalam berbagai konteks. Selain itu, pelatihan harus lebih interaktif dengan memperpanjang sesi praktik dan latihan langsung. Menyertakan proyek kolaboratif di mana mahasiswa dapat bekerja dalam tim untuk merancang UI akan meningkatkan keterampilan teknis dan kolaborasi mereka. Dukungan berkelanjutan juga merupakan aspek penting dalam meningkatkan efektivitas pelatihan. Menyediakan program mentorship atau coaching setelah pelatihan dapat memberikan bimbingan tambahan kepada mahasiswa. Selain itu, membentuk forum diskusi atau komunitas online akan menciptakan jaringan dukungan yang berkelanjutan.

Mengadakan survei dan sesi feedback secara rutin setelah pelatihan juga penting untuk mengukur efektivitas dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Sesi refleksi juga diperlukan untuk memberikan wawasan berharga bagi penyelenggara pelatihan. Dalam hal penggunaan teknologi, disarankan agar pelatihan mengajarkan integrasi Figma dengan alat desain dan manajemen proyek lainnya seperti Adobe XD, Sketch, atau Trello. Memastikan akses ke perangkat keras dan lunak yang diperlukan juga akan mendukung kelancaran pelatihan. Terakhir, penyesuaian modul pelatihan berdasarkan kebutuhan individu peserta juga perlu dilakukan. Ini akan membuat pelatihan lebih efektif dan relevan bagi setiap mahasiswa.

Implementasi saran-saran ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pelatihan Figma dan memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap kemampuan mahasiswa dalam merancang antarmuka pengguna yang menarik dan fungsional. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya

meningkatkan kualitas hasil proyek mahasiswa, tetapi juga mempersiapkan mereka lebih baik untuk menghadapi tantangan di dunia kerja.

REFERENSI

- Barron, B., & Darling-Hammond, L. (2008). Teaching for meaningful learning: A review of research on inquiry-based and cooperative learning. *Bookends*, 39(4), 904-909.
- Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., & Palincsar, A. (1991). Motivating project-based learning: Sustaining the doing, supporting the learning. *Educational psychologist*, 26(3-4), 369-398.
- Cummings, K., & Mikkelsen, S. (2017). The role of digital tools in project-based learning: A case study of Figma in higher education. *Journal of Educational Technology & Society*, 20(3), 255-268.
- Doppelt, Y. (2009). Assessing creative thinking in design-based learning. *International Journal of Technology and Design Education*, 19(1), 55-65.
- Kolodner, J. L. (2002). Facilitating the learning of design practices: Lessons learned from an inquiry into science education. *Journal of Industrial Teacher Education*, 39(3), 9-40.
- Larmer, J., & Mergendoller, J. R. (2010). Seven essentials for project-based learning. *Educational Leadership*, 68(1), 34-37.
- Lombardi, M. M. (2007). Authentic learning for the 21st century: An overview. *EDUCAUSE Learning Initiative*, 1(2007), 1-12.
- Moursund, D. G. (2003). *Project-based learning using information technology* (Rev. ed.). Eugene, OR: International Society for Technology in Education.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. New York, NY: Basic Books.
- Pellegrino, J. W., & Hilton, M. L. (2012). *Education for life and work: Developing transferable knowledge and skills in the 21st century*. Washington, DC: National Academies Press.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.
- Zhang, P., von Dran, G. M., Small, R. V., & Barcellos, V. (2009). *User interface design and evaluation*. Boca Raton, FL: CRC Press.
- Nielsen, J., & Molich, R. (1990). Heuristic evaluation of user interfaces. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 249-256). ACM.
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2016). *Designing the user interface: Strategies for effective human-computer interaction*. Pearson.
- Tullis, T., & Albert, W. (2013). *Measuring the user experience: collecting, analyzing, and presenting usability metrics*. Elsevier.
- Buxton, W. (2010). *Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design*. Elsevier.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.

- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2015). *Interaction design: Beyond human-computer interaction*. John Wiley & Sons.
- Garrett, J. J. (2010). *The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond*. New Riders.
- Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2007). *About face 3: The essentials of interaction design*. John Wiley & Sons.
- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G., & Beale, R. (2003). *Human-computer interaction*. Prentice Hall.
- Krug, S. (2014). *Don't make me think: A common sense approach to web usability*. New Riders.
- Barron, B., & Darling-Hammond, L. (2008). Teaching for meaningful learning: A review of research on inquiry-based and cooperative learning. In *Powerful learning: What we know about teaching for understanding* (pp. 11-44). Jossey-Bass.
- Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., & Palincsar, A. (1991). Motivating project-based learning: Sustaining the doing, supporting the learning. *Educational psychologist*, 26(3-4), 369-398.
- Cummings, J. A., & Mikkelsen, S. (2017). Enhancing project-based learning through social media and online communities. *Journal of Marketing Education*, 39(3), 163-174.
- Doppelt, Y. (2009). Authentic assessment and education for sustainable development. In *Sustainability Science* (pp. 71-82). Springer.
- Kolodner, J. L. (2002). Facilitating the learning of design practices: Lessons learned from an inquiry into science education. *Journal of Industrial Teacher Education*, 39(3), 27-44.
- Larmer, J., & Mergendoller, J. R. (2010). *Project-based learning: Why, how, & what*. Buck Institute for Education.
- Lombardi, M. M. (2007). Authentic learning for the 21st century: An overview. *Educause learning initiative*, 1(2007), 1-12.
- Moursund, D. (2003). *Project-based learning using information technology*. IAP.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.
- Pellegrino, J. W., & Hilton, M. L. (2012). *Education for life and work: Developing transferable knowledge and skills in the 21st century*. National Academies Press.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. Autodesk Foundation.
- Zhang, J., Norman, D. A., & Niederman, F. (2009). Representations in distributed cognitive tasks. *Cognitive science*, 33(2), 301-345.