

LAPORAN AKHIR
NON KULIAH KERJA NYATA TEMATIK MERDEKA BELAJAR
KAMPUS MERDEKA
TINGKATKAN KREATIVITAS BERSAMA FIGMA: SOSIALISASI
DESAIN DIGITAL DI SD MUHAMMADIYAH 11 SURABAYA



Oleh:

Kelompok: 3

Sekolah: SD Muhammadiyah 11 Surabaya

Kecamatan: Krembangan

Kota: Surabaya

Ketua: Fairuz Jawharah, Sistem Informasi, NPM. 20082010097

DPL: Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom, NIP. 19851124 202121 1 003

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
SURABAYA
TAHUN 2023

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR PROGRAM NON KKNT MBKM

Surabaya, 03 Januari 2024

Ketua Kelompok



Fairuz Jawharah
NPM. 20082010097

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Lapangan

Dosen MBKM Program Studi



Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom
NIP. 19851124 202121 1 003



Rizka Hadiwiyanti, S.Kom., M.Kom., MBA
NIP. 19860727 2018032 001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom
NIP. 19851124 202121 1 003

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, kepada kita semua, sehingga penulis dapat membuat laporan akhir MBKM non KKNT 2023. Pada penyusunan laporan akhir MBKM non KKNT ini banyak pihak yang telah membantu. Kami menyadari bahwa KKN tidak akan berjalan dengan baik tanpa bantuan, bimbingan dan pengarahan serta kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini kami menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang memberikan seluruh mahasiswa kesempatan untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai langkah persiapan karier.
2. Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, MMT., IPU, selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Unit LPPM yang telah menyelenggarakan kegiatan KKN.
4. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi.
5. Ibu Mursiah, M.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 11 Surabaya atas dukungan dan perhatiannya selama KKN.
6. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah dengan sabar membimbing dan membantu tim KKN.
7. Seluruh guru dan staff atas kesempatan yang diberikan kepada kami untuk mengabdikan diri di SD Muhammadiyah 11 Surabaya.

8. Seluruh Tim Kelompok 3 Non KKNT MBKM UPN “Veteran” Jawa Timur 2023 atas kerja sama, persahabatan, dan kebersamaan yang telah menjadi momentum tak terhingga.
9. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam melaksanakan kegiatan KKN di SD Muhammadiyah 11 Surabaya.

Kami menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kami mohon kelak dalam melaksanakan KKN laporan ini dapat menjadi sebuah referensi. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Surabaya, 02 Desember 2024

Kelompok 3

DAFTAR ISI

	Hal
LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
RINGKASAN	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi Kondisi dan Identifikasi Masalah	1
B. Rencana Program yang Akan Dilaksanakan	3
C. Solusi Permasalahan.....	5
D. Tujuan.....	7
E. Manfaat	7
BAB II.....	9
METODE PELAKSANAAN.....	9
A. Alur Pelaksanaan.....	9
B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Program	11
C. Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program.....	11

D. Peran dan Tugas Mahasiswa	12
E. Jadwal Pelaksanaan Program	13
BAB III	15
PELAKSANAAN PROGRAM DAN PEMBAHASAN	15
A. Hasil dan Pembahasan.....	15
B. Hambatan dan Tantangan	21
C. Deskripsi Mitra	25
D. Peran serta dan Bentuk Kontribusi Sekolah.....	26
E. Temuan Baru	27
F. Potensi Pengembangan/Keberlanjutan Program	30
G. Perencanaan Pembiayaan (Budgeting)	32
BAB IV	35
PENUTUP.....	35
A. Kesimpulan	35
B. Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN.....	40

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Gambaran Lokasi Mitra	3
Gambar 2. Alur Pelaksanaan	9
Gambar 3. Pembentukan Kelompok Praktik.....	16
Gambar 4. Sambutan oleh Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 11 Surabaya.....	17
Gambar 5. Penyampaian Materi.....	17
Gambar 6. Implementasi Penggunaan Figma	18
Gambar 7. Logo Mitra.....	25
Gambar 8. Peta Lokasi Mitra di SD Muhammadiyah 11, Kecamatan Krembangan, Kota Surabaya, berjarak 17.5km dari UPN "Veteran" Jawa Timur	42
Gambar 9. Dokumentasi Kegiatan	42

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Peran dan Tugas Mahasiswa	12
Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Program	13
Tabel 3. Pemasukan.....	32
Tabel 4. Rekapitulasi Pengeluaran	33
Tabel 5. Total Anggaran	34

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Logbook Kegiatan	40
Lampiran 2. Surat Pengantar.....	41
Lampiran 3. Peta Lokasi	42
Lampiran 4. Luaran-luaran.....	43
Lampiran 5. Penilaian oleh DPL	44

RINGKASAN

Peran teknologi saat ini telah menjadi kebutuhan dasar di berbagai kalangan, termasuk anak muda, orang tua, para ahli, dan masyarakat umum. Meskipun memberikan manfaat besar dalam mempermudah kehidupan sehari-hari dan mengoptimalkan pekerjaan, penggunaan teknologi pada anak-anak juga menimbulkan dampak negatif, memerlukan pengawasan dan bimbingan dari orang dewasa. Perkembangan terkini dalam UI/UX menarik minat kalangan muda untuk memilih profesi sebagai desainer. Figma, sebagai aplikasi desain digital, populer di berbagai usia, termasuk remaja, pekerja profesional, freelancer, dan IT. Potensi Figma sebagai media pembelajaran kreatif untuk anak-anak menjadi signifikan dengan antarmuka intuitif dan fitur vektor yang mudah digunakan. Hambatan muncul pada minimnya kesadaran dan aksesibilitas terhadap Figma di kalangan siswa sekolah dasar, khususnya di SD Muhammadiyah 11 Surabaya. Inisiatif pelatihan Figma untuk siswa kelas 6 di sekolah tersebut menjadi langkah penting untuk mengatasi hambatan, memberikan pengetahuan relevan, dan membuka ruang bagi pengembangan kreativitas dalam lingkungan digital yang aman. Pelatihan dijadwalkan pada 4 Desember 2023, dengan pembentukan kelompok, pengenalan materi Figma, dan praktik membuat mockup aplikasi. Program ditutup dengan penghargaan bagi siswa dengan tampilan mockup terbaik. Dengan demikian, diharapkan bahwa pelatihan ini akan memberikan pemahaman dan keterampilan yang berharga kepada siswa, memberikan dorongan untuk eksplorasi lebih lanjut, dan memberi mereka landasan yang solid untuk menghadapi tantangan teknologi masa depan.