

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi Kondisi dan Identifikasi Masalah

Saat ini peran teknologi sudah menjadi kebutuhan dasar mulai dari anak muda, orang tua, para ahli hingga orang awam (Putra et al., 2022). Hal ini menyebabkan teknologi menjadi kebutuhan dasar manusia untuk mempermudah kegiatannya sehari-hari dan mengoptimalkan pekerjaan (Faisol et al., 2022). Anak-anak menjadi salah satu kelompok pengguna teknologi yang signifikan pada perkembangan teknologi yang pesat saat ini. Meskipun teknologi banyak sekali memberikan berbagai manfaat, seperti sebagai media pembelajaran dan alat komunikasi, akan tetapi terdapat juga dampak negatif yang tidak dapat diabaikan. Anak-anak, pada umumnya, seringkali menghadapi berbagai kesulitan dalam membedakan dan memahami aspek-aspek positif serta negatif dari penggunaan teknologi, sehingga diperlukannya pengawasan dan bimbingan dari orang dewasa.

Salah satu perkembangan dalam dunia teknologi yang sedang naik daun adalah *User Interface* dan *User Experience* (Wardhanie & Rahmawati, 2022). Mengingat semakin pesatnya hal tersebut, profesi sebagai UI/UX designer pun menjadi semakin diminati oleh kalangan muda. Lebih lagi pada era sekarang ini banyak orang menggunakan smartphone (Hasangapan Mikkael et al., 2020), yang menjadikan peran aplikasi smartphone menjadi sangat penting di dalam segala aspek (Indra et al., 2020).

Tools yang biasa digunakan oleh masyarakat yang notabennya bukan desainer untuk mendesain sebuah aplikasi adalah Figma. Figma adalah salah satu aplikasi yang digunakan oleh UI atau *UX designer* dalam membuat tampilan antarmuka untuk website ataupun mobile apps. Berbeda dengan Adobe Photoshop, aplikasi Figma memudahkan beberapa desainer untuk berkolaborasi dan bekerja tim secara bersama dalam dokumen yang sama serta dapat memberikan komentar, saran, bahkan mengubah rancangan desain yang ada dalam waktu yang bersamaan. Selain itu juga Figma bersifat real time dimana setiap perubahan akan tersimpan secara otomatis (Suryaningsih et al., 2020).

Mengingat popularitas Figma sebagai alat desain digital yang dapat digunakan oleh berbagai kelompok usia, termasuk remaja, pekerja profesional korporat, freelancer di bidang kreatif serta IT, potensi Figma sebagai media pembelajaran kreatif untuk anak-anak menjadi sangat menonjol. Dengan antarmuka yang intuitif serta fitur-fitur vektor yang mudah digunakan, Figma dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan IT pada anak-anak.

Akan tetapi, hambatan signifikan ditemukan pada minimnya kesadaran dan keterjangkauan terhadap alat digital seperti Figma di lingkungan siswa sekolah dasar, terutama di SD Muhammadiyah 11 Surabaya. Banyak siswa di sekolah ini belum memiliki pengalaman ataupun pelatihan dalam menggunakan alat desain digital yang inovatif seperti Figma. Kondisi ini berpotensi menghambat perkembangan kreativitas dan keterampilan teknologi mereka, yang merupakan aspek penting dalam pendidikan modern.



Gambar 1. Gambaran Lokasi Mitra

Selain itu, adanya kekurangan dalam program pembelajaran yang terintegrasi untuk mengasah keterampilan digital di tingkat dasar, terutama dalam format yang menarik dan interaktif. Hal ini mengakibatkan adanya kesenjangan dalam mempersiapkan siswa untuk keterampilan masa depan yang berkaitan dengan teknologi dan desain.

Mengingat kondisi tersebut, pelatihan Figma untuk siswa kelas 6 di SD Muhammadiyah 11 Surabaya menjadi inisiatif yang sangat berarti. Program ini tidak hanya menyediakan pengetahuan baru dan relevan bagi siswa sebagai persiapan untuk masa depan, tetapi juga membuka jalan bagi mereka untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam lingkungan digital yang aman dan edukatif.

B. Rencana Program yang Akan Dilaksanakan

Program ini bertemakan “Tingkatkan Kreativitas Bersama Figma: Sosialisasi Desain Digital di SD Muhammadiyah 11 Surabaya” yang merupakan langkah strategis dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas pada generasi muda. Program ini dilaksanakan pada tanggal 4

Desember 2023, mulai pukul 08.30 hingga 11.00. Agenda dimulai dengan pembagian siswa ke dalam kelompok-kelompok untuk mengerjakan proyek mockup, yang merupakan sebuah aktivitas yang bertujuan untuk mengasah keterampilan kolaboratif dan kreatif para siswa. Kemudian diikuti oleh sambutan dari kepala sekolah dan ketua pelaksana. Setelah itu, diadakan sesi pengenalan mengenai materi Figma, di mana para siswa akan diajarkan dasar-dasar dari penggunaan aplikasi Figma.

Kegiatan utama program ini adalah praktek pembuatan mockup tampilan aplikasi. Proses ini akan dibagi menjadi dua tahap, yang pertama siswa akan mengkonseptualisasikan dan menggambar desain mockup mereka pada kertas dengan bantuan spidol. Kegiatan ini dirancang untuk mendorong pemikiran kreatif dan memfasilitasi pemahaman konsep desain sebelum menerapkannya pada platform digital, yaitu Figma. Kemudian pada tahap kedua merupakan penerapan konsep yang telah dibuat pada kertas ke dalam aplikasi Figma. Siswa menggunakan perangkat yang telah disediakan oleh panitia untuk mengubah sketsa kertas menjadi desain digital yang interaktif.

Pada program ini, kami juga mengintegrasikan unsur kompetitif di mana kreasi mockup terbaik dinilai oleh juri dan akan diberikan penghargaan. Hal ini diharapkan dapat membangkitkan semangat kompetitif dan motivasi tinggi di antara para siswa. Kegiatan ini juga merupakan kesempatan yang baik bagi mereka untuk membangun keterampilan pada aspek teknis dan estetika dalam desain UI/UX yang akan membantu mereka untuk masa depan dalam era digital yang berkembang pesat.

Maka dari itu, program pelatihan Figma ini tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan baru bagi siswa, tetapi juga membuka peluang bagi mereka untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi kreatif mereka dalam lingkungan digital yang mendukung dan edukatif.

C. Solusi Permasalahan

Berdasarkan dari analisis situasi terdapat beberapa point utama dan permasalahan yang bisa diidentifikasi sebagai berikut:

1. Minimnya kesadaran dan akses terhadap teknologi desain seperti Figma

Siswa di SD Muhammadiyah 11 Surabaya tidak memiliki pengalaman atau pelatihan dalam menggunakan alat desain digital inovatif seperti Figma. Keterbatasan aksesibilitas dan kurangnya kesadaran tentang teknologi desain di lingkungan sekolah dasar menghalangi kreativitas dan keterampilan teknologi mereka.

2. Kurangnya program yang terintegrasi secara menyeluruh untuk mengasah keterampilan digital di tingkat dasar

Kurangnya program yang terintegrasi secara menyeluruh untuk mengasah keterampilan digital di tingkat dasar, terutama yang disajikan dalam format yang menarik dan interaktif. Kekurangan dalam mempersiapkan siswa untuk keterampilan desain dan teknologi masa depan.

Solusi untuk permasalahan tersebut bisa meliputi sebagai berikut.

1. Pelatihan dan edukasi mengenai Figma

Dalam rangka mengatasi kurangnya pemahaman dan akses terhadap teknologi desain seperti Figma, diperlukan pendekatan melalui pelaksanaan

program pelatihan yang teratur yang ditargetkan kepada siswa di SD Muhammadiyah 11 Surabaya. Fokus dari program ini akan difokuskan pada penggunaan alat desain digital, khususnya Figma, dan dapat diperkaya melalui kerjasama dengan pihak luar seperti mahasiswa atau profesional dalam bidang desain. Program ini bertujuan untuk menyajikan sesi pembelajaran yang dinamis serta mendorong pemahaman yang lebih mendalam mengenai fungsi alat desain ini (Cardona, 2021).

2. Pengembangan kurikulum terintegrasi

Untuk mengatasi kekurangan program pembelajaran digital di tingkat dasar, solusinya adalah merancang kurikulum yang menyeluruh. Kurikulum ini harus cocok dengan pemahaman siswa dan menggunakan metode pembelajaran menarik, seperti pembelajaran berbasis proyek. Hal ini akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik bagi siswa, membekali mereka dengan keterampilan teknologi dan desain untuk masa depan (Boulet, 2023).

3. Kolaborasi dengan Institusi Pendidikan Tinggi

Kerjasama dengan perguruan tinggi penting untuk memperdalam pemahaman siswa tentang teknologi desain. Mengundang mahasiswa/i dari bidang desain atau teknologi untuk memberikan pelatihan kepada siswa SD akan memberikan pandangan baru dan menginspirasi mereka tentang dunia desain dan teknologi.

4. Pemanfaatan Potensi Figma sebagai media pembelajaran kreatif

Untuk memanfaatkan Figma sebagai alat pembelajaran kreatif, diperlukan pendekatan yang lebih jelas. Penggunaan Figma yang mudah

dipahami perlu difokuskan pada fitur vektor dan antarmuka sederhana. Dengan cara ini, siswa bisa lebih efektif mengenal konsep desain dalam lingkungan digital yang aman, yang akan mendukung kreativitas mereka (*Encourage Creativity in the Classroom*, n.d.).

D. Tujuan

1. Memberikan ilmu serta media pembelajaran baru bagi siswa siswi SD Muhammadiyah 11 Surabaya
2. Menjadi wadah eksplorasi baru yang menunjang kreatifitas siswa siswi SD Muhammadiyah 11 Surabaya
3. Sebagai bekal mereka kedepannya di bidang kreatif dan IT

E. Manfaat

- Mahasiswa
 1. Mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung di lapangan yang dapat mengasah keterampilan praktis sesuai dengan bidang studi.
 2. Meningkatkan keterampilan interpersonal, kepemimpinan, dan kerja tim melalui interaksi dengan siswa siswi SD Muhammadiyah 11 Surabaya.
 3. Memperluas wawasan dan pemahaman mahasiswa terhadap realitas sosial, ekonomi, dan budaya di luar lingkungan kampus.
 4. Mengaplikasikan pengetahuan teoritis yang diperoleh di kelas ke dalam situasi nyata, memperkaya pemahaman konsep akademis.
 5. Menyelesaikan masalah nyata di lapangan dapat merangsang kreativitas dan kemampuan mahasiswa dalam menemukan solusi.
- Perguruan Tinggi

1. Membantu perguruan tinggi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa.
 2. Membangun hubungan yang baik antara perguruan tinggi dan masyarakat, memperkuat peran perguruan tinggi sebagai agen perubahan positif.
 3. Menjadi platform untuk penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, serta mendukung misi perguruan tinggi dalam memberikan kontribusi positif bagi masyarakat.
- Masyarakat
 1. Siswa siswi SD Muhammadiyah 11 Surabaya mendapatkan ilmu serta media pembelajaran baru.
 2. Mendapatkan wadah eksplorasi baru yang menunjang kreatifitas siswa siswi SD Muhammadiyah 11 Surabaya.
 3. Siswa siswi SD Muhammadiyah 11 Surabaya mendapatkan bekal di bidang kreatif dan IT untuk kedepannya.