

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dalam era digital ini, peran teknologi tidak dapat diabaikan dan telah menjadi kebutuhan dasar bagi berbagai kelompok masyarakat, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Penggunaan teknologi bertujuan untuk mempermudah kegiatan sehari-hari dan mengoptimalkan pekerjaan. Anak-anak, sebagai pengguna signifikan, terkadang menghadapi kesulitan dalam memahami aspek positif dan negatif dari penggunaan teknologi, sehingga pengawasan dan bimbingan dari orang dewasa menjadi penting. Perkembangan teknologi, seperti *User Interface* dan *User Experience*, membuka peluang baru dalam dunia profesional, terutama profesi sebagai UI/UX designer yang semakin diminati. Popularitas Figma sebagai alat desain digital memberikan kesempatan untuk digunakan sebagai media pembelajaran kreatif, terutama bagi anak-anak. Figma memberikan antarmuka intuitif dan fitur-fitur vektor yang dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan IT pada anak-anak.

Namun, tantangan muncul dalam minimnya kesadaran dan keterjangkauan terhadap alat desain digital seperti Figma di beberapa lingkungan pendidikan dasar. Inisiatif pelatihan Figma untuk siswa kelas 6 di SD Muhammadiyah 11 Surabaya menjadi langkah positif untuk mengatasi hambatan ini. Program ini tidak hanya memberikan pengetahuan baru bagi siswa tetapi juga membuka peluang untuk mengembangkan kreativitas dalam lingkungan digital yang edukatif. Meskipun program pelatihan ini dapat menjadi langkah awal yang baik, perlu diingat bahwa kesenjangan dalam

pemahaman dan keterampilan teknologi di kalangan siswa perlu terus diatasi. Pengembangan program pembelajaran terintegrasi yang menarik dan interaktif menjadi kunci untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan teknologi dan desain di masa depan.

## **B. Saran**

### 1. Pertimbangkan Fasilitas dan Ketersediaan Alat

Pastikan bahwa semua fasilitas dan alat yang dibutuhkan, termasuk laptop dan koneksi internet, tersedia dengan baik untuk semua peserta. Hal ini akan mencegah hambatan teknis yang tidak diinginkan.

### 2. Peningkatan Monitoring dan Bimbingan

Penanggung jawab setiap kelompok memberikan pemahaman yang cukup pada setiap peserta. Bimbingan secara individual dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan Figma.

### 3. Peningkatan Kolaborasi Antara Peserta

Dorong kolaborasi antara siswa dalam kelompok dengan memberikan lebih banyak waktu untuk diskusi dan pemecahan masalah bersama. Ini dapat meningkatkan interaksi sosial dan keterlibatan peserta.

### 4. Evaluasi Pasca-Kegiatan

Lakukan evaluasi pasca-kegiatan untuk mengukur pemahaman dan dampak jangka panjang pada siswa. Dengan memahami dampaknya, kegiatan serupa dapat ditingkatkan di masa depan.

### 5. Promosi Kontinuitas Pembelajaran

Dorong siswa untuk terus menggunakan Figma dan aplikasi desain lainnya sebagai bagian dari pembelajaran kreatif mereka. Ajak mereka untuk terus eksplorasi dan berkreasi dengan teknologi.