



## Pelatihan Pembuatan Modul Digital Interaktif dengan Menggunakan Figma di SMK Telkom Makassar

### Training on Making Interactive Digital Modules Using Figma at SMK Telkom Makassar

Audyna Muhiddah<sup>1</sup>, Lely Novia<sup>2\*</sup>, Nurdin Noni<sup>3</sup>, Rahmat Mahmud<sup>4</sup>, Selviyani<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,5</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Makassar, 90224, Indonesia

<sup>4</sup>SMK Telkom Makassar, Makassar, 90224, Indonesia

\*E-mail Penulis Korespondensi: [novia.xena@gmail.com](mailto:novia.xena@gmail.com)

#### Abstrak

**Kata Kunci:**

Pelatihan; Figma;  
Modul Digital;  
Pembelajaran  
Interaktif; Teknologi  
Pendidikan;

Pelatihan penggunaan aplikasi Figma untuk pembuatan modul digital interaktif di SMK Telkom Makassar bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka dengan pendekatan partisipatif, mencakup empat tahapan utama: pengenalan aplikasi Figma, demonstrasi penggunaan, praktik dan diskusi, serta evaluasi melalui kuesioner daring. Sebanyak 26 guru dari berbagai bidang keahlian mengikuti pelatihan ini. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta mengalami peningkatan pemahaman terhadap fitur-fitur Figma, merasa mampu mengimplementasikannya dalam penyusunan modul ajar, serta berkomitmen menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar. Fitur seperti FigJam dan Prototype menjadi fitur favorit karena mendukung kolaborasi dan interaktivitas. Berdasarkan data evaluasi dan umpan balik peserta, pelatihan ini terbukti efektif karena berhasil mencapai tujuan meningkatkan keterampilan desain digital guru yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan serta dapat diaplikasikan secara nyata dalam kegiatan belajar mengajar.

#### Abstract

**Keywords:**

Training; Figma;  
Digital Module;  
Interactive Learning;  
Educational  
Technology;

The training on the use of Figma for developing interactive digital modules at SMK Telkom Makassar aimed to enhance teachers' competencies in designing technology-based learning media. This face-to-face training applied a participatory approach consisting of four main stages: introduction to Figma, usage demonstration, hands-on practice and discussion, and evaluation through an online questionnaire. A total of 26 teachers from various disciplines participated. Evaluation results showed that most participants improved their understanding of Figma's features, felt capable of applying them in module development, and were committed to integrating them into teaching practices. Features such as FigJam and Prototype were favored for promoting collaboration and interactivity. Based on evaluation data and participant feedback, this training has proven effective as it successfully achieved the goal of enhancing teachers' digital design skills relevant to the advancement of educational technology and can be practically applied in teaching and learning activities.

e-ISSN: 2798-3684 | Copyright © 2025 Author(s)

**License:**  This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

**Article info:** Received: 10 Maret 2025 | Accepted: 09 April 2025 | Online: 03 Mei 2025

**How to cite this article:** Muhiddah, A., Novia, L., Noni, N., Mahmud R., & Selviyani., (2025). Pelatihan Pembuatan Modul Digital Interaktif dengan Menggunakan Figma di SMK Telkom Makasar. *Bakti: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 59-69. <https://doi.org/10.51135/baktivol5iss1pp59-69>

## 1. Pendahuluan

Era digital saat ini perkembangan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan khususnya dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi telah memudahkan dalam proses pembelajaran dengan berbagai aplikasi dan platform digital yang sudah tersedia sehingga membantu guru dalam merancang materi ajar yang lebih interaktif dan menarik. Kehadiran perangkat elektronik, aplikasi edukatif, dan platform digital memungkinkan siswa untuk memperoleh akses terhadap sumber belajar secara lebih efisien dan praktis. (Aima *et al.*, 2024)

Perkembangan ini mendorong terjadinya pergeseran dalam penggunaan media pembelajaran, dari yang semula berbasis cetak menuju media digital yang lebih fleksibel dan mudah diakses. Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, penggunaan media pembelajaran juga mengalami pergeseran dari media cetak ke media digital, seperti modul elektronik. Menurut (Wahyuadi & Sujatmiko, 2024), penggunaan modul yang biasa digunakan untuk media pembelajaran digantikan oleh e-modul (Elektronik-modul) yang merupakan media pembelajaran berbentuk modul namun bisa diakses dari berbagai device baik itu Smartphone, Laptop, PC, dan alat komunikasi digital modern lainnya. E-modul interaktif adalah bentuk modul pembelajaran digital yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta menyenangkan bagi penggunanya.

Sejalan dengan tren tersebut, kebutuhan akan alat desain yang mendukung pembuatan media ajar digital juga semakin meningkat. Salah satu aplikasi desain berbasis web yang kini banyak dimanfaatkan dalam pengembangan media ajar adalah Figma. Aplikasi ini merupakan salah satu *design tool* modern yang umum digunakan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) pada berbagai platform, seperti aplikasi mobile, desktop, dan website (Al-Faruq *et al.*, 2022). Figma merupakan perangkat lunak yang memungkinkan para penggunanya untuk melakukan desain tampilan secara bersama-sama dalam waktu nyata atau real-time (Pramudita *et al.*, 2021). Figma menawarkan kemudahan dalam proses desain karena mendukung kolaborasi secara real-time antar pengguna hanya dengan menggunakan peramban (browser), tanpa memerlukan instalasi perangkat lunak tambahan.

Figma pertama kali diperkenalkan kepada publik melalui versi beta pada penghujung tahun 2015, kemudian secara resmi meluncurkan versi publik pada akhir 2016, serta mulai mengimplementasikan model layanan berbayar pada tahun 2017 (Aryaputra *et al.*, 2021). Keberadaan Figma yang semula tersedia secara gratis dalam waktu yang cukup lama menjadi strategi efektif dalam penggunaan media ajar. Dengan fitur-fitur yang intuitif dan fleksibel, Figma kini menjadi salah satu aplikasi desain yang diandalkan dalam pembuatan media ajar digital yang menarik dan interaktif.

Dengan berbagai kelebihan yang dimiliki, Figma tidak hanya mempermudah proses desain, tetapi juga menawarkan fitur-fitur unggulan yang mendukung produktivitas dan kerja sama tim secara efisien. Salah satu keunggulan menarik dari aplikasi Figma, selain memiliki fitur yang lengkap layaknya Adobe XD, adalah kemampuannya untuk mendukung kolaborasi tim secara real-time. Figma memungkinkan beberapa anggota tim bekerja secara bersamaan dalam satu file desain, meskipun mereka berada di lokasi yang berbeda. Setiap anggota dapat memberikan komentar, menyarankan perubahan, melihat proses pengeditan, serta mengubah desain secara langsung dan serentak (Tazkiyah & Arifin, 2022). Aplikasi Figma menyediakan sejumlah fitur utama yang dapat memudahkan desainer pemula dalam membuat prototipe aplikasi, di antaranya fitur desain, fitur prototyping, dan fitur sistem desain (Wardhanie &

Lebdaningrum, 2022). Figma menawarkan berbagai jenis animasi dan sangat sesuai untuk merancang aplikasi yang akan diimplementasikan pada platform Android, iOS, maupun dalam bentuk website (Hidajatulloh, 2023). Selain itu, Figma juga menyediakan beragam template yang dapat digunakan sesuai kebutuhan desain.

Namun demikian, keberadaan teknologi seperti Figma belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal oleh para guru di satuan pendidikan. Dalam menghadapi perkembangan era digital yang semakin pesat, dibutuhkan langkah konkret untuk mengembangkan kemampuan guru dalam merancang dan menyusun buku digital. Berdasarkan uji pendahuluan (*preliminary test*), kami melakukan diskusi dengan guru pamong dan Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum SMK Telkom Makassar untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan penggunaan aplikasi Figma oleh para guru. Hasil diskusi menunjukkan bahwa penggunaan Figma masih belum familiar, terutama di kalangan guru non-teknik. Selain itu, melalui form pendaftaran workshop, kami menanyakan kepada calon peserta apakah mereka pernah menggunakan Figma sebelumnya, dan sebagian besar menjawab belum pernah serta menyatakan baru ingin belajar. Temuan ini mengonfirmasi perlunya pelatihan dasar penggunaan Figma dalam kegiatan workshop.

Menurut (Raibowo *et al.*, 2024), untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif, diperlukan pemanfaatan teknologi terkini yang relevan dan mudah diakses. Sejalan dengan itu, penggunaan aplikasi seperti Figma dapat menjadi salah satu solusi strategis untuk membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Dengan demikian, pelatihan berbasis Figma menjadi langkah penting dalam menjembatani kebutuhan guru terhadap inovasi pembelajaran dan peningkatan keterlibatan siswa di dalam kelas.

Sebagai bentuk respon terhadap kebutuhan tersebut, pelatihan penggunaan aplikasi Figma menjadi salah satu solusi strategis yang dapat diterapkan. Dengan pelatihan ini, guru tidak hanya akan mengenal fitur-fitur Figma, tetapi juga mampu menggunakannya secara mandiri dalam merancang e-modul. Studi terdahulu menunjukkan bahwa guru yang mengikuti pelatihan serupa mampu memberikan kontribusi lebih efektif dalam menghadapi tantangan teknologi pembelajaran serta meningkatkan pengalaman belajar siswa (Ahmadiyah *et al.*, 2024). Figma sendiri telah diakui sebagai platform desain yang efisien dalam proses prototyping, pembuatan layout antarmuka, dan desain interaktif untuk kebutuhan pembelajaran (Suriyanto *et al.*, 2023.; Dafitri *et al.*, 2023).

Oleh karena itu, pelatihan Figma bagi guru di SMK Telkom Makassar diharapkan menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk memberdayakan guru agar mampu mendesain modul ajar interaktif dengan pendekatan teknologi yang aplikatif, kolaboratif, dan sesuai dengan zaman.

## 2. Pelaksanaan dan Metode

Kegiatan pelatihan ini menggunakan pendekatan partisipatif dan praktik langsung dengan tujuan utama meningkatkan pemahaman serta keterampilan guru dalam merancang modul ajar berbasis digital menggunakan aplikasi Figma. Figma adalah sebuah platform desain antarmuka berbasis cloud yang dikembangkan sejak tahun 2016 dan populer dalam dunia desain digital karena kemampuannya untuk kolaborasi secara real-time dan kemudahan akses melalui browser tanpa perlu instalasi perangkat lunak khusus (Figma, 2024, <https://www.figma.com>). Penggunaan

Figma sangat relevan bagi guru SMK Telkom Makassar karena mendukung pengembangan modul pembelajaran yang modern dan interaktif, sesuai dengan kurikulum yang menekankan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi era digital.

Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara sistematis melalui empat tahapan utama, yaitu: pengenalan Figma, demonstrasi penggunaan, praktik dan diskusi bersama peserta, serta evaluasi kegiatan. Pelatihan diselenggarakan secara tatap muka dalam satu pertemuan intensif yang dirancang untuk memaksimalkan hasil dalam waktu terbatas. Peserta pelatihan terdiri dari para guru SMK Telkom Makassar yang diharapkan dapat langsung menerapkan keterampilan ini dalam proses pembelajaran.

Pada tahap pertama, tim pelaksana memberikan pengantar materi mengenai aplikasi Figma dengan tujuan memberikan landasan konseptual kepada peserta sebelum memasuki praktik teknis. Tahap berikutnya adalah demonstrasi penggunaan Figma, di mana fasilitator memperagakan tahapan penggunaan aplikasi tersebut sambil peserta menyimak dan memperhatikan. Selanjutnya, pada sesi praktik dan diskusi, para guru mencoba berbagai fitur Figma serta mendapat kesempatan untuk bertanya, menyampaikan kendala teknis, dan berbagi ide.

Setelah pelatihan selesai, tim pelaksana menyiapkan evaluasi menggunakan kuesioner berbasis Microsoft Forms yang terdiri dari 10 pertanyaan terbagi dalam empat tema utama. Data hasil evaluasi akan dikumpulkan dan dianalisis untuk dibuat laporan kegiatan pelatihan.

Setelah pelatihan selesai, tim pelaksana menyiapkan evaluasi melalui kuisisioner berbasis *Microsoft Form* yang terdiri dari 10 pertanyaan yang dibagi dalam 4 tema utama dalam isi dari kuisisioner. Hasil evaluasi data akan dikumpulkan dan membuat laporan dari kegiatan pelatihan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan penyusunan modul ajar berbasis digital menggunakan aplikasi Figma telah dilaksanakan pada hari Jumat, 25 April 2025, bertempat di Aula Mess SMK Telkom Makassar. Kegiatan berlangsung mulai pukul 13.30 Wita hingga selesai. Kegiatan ini diikuti oleh 24 guru dari berbagai bidang keahlian. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Figma sebagai alat bantu desain modul ajar berbasis digital. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru dapat menyusun bahan ajar yang lebih visual, interaktif, dan sesuai perkembangan teknologi pendidikan. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk memberikan wawasan baru mengenai pemanfaatan aplikasi *cloud* dalam mendukung proses pembelajaran yang kreatif dan kolaboratif.

Kegiatan dimulai dengan sesi pengenalan aplikasi Figma yang disampaikan oleh tim pelaksana kepada para peserta pelatihan. **Gambar 1** memperlihatkan suasana saat sesi presentasi materi berlangsung, yang merupakan tahap awal dari kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Figma di SMK Telkom Makassar. Dalam sesi ini, peserta diberikan pemahaman dasar mengenai Figma sebagai aplikasi desain berbasis *cloud* yang dapat digunakan untuk membuat berbagai bentuk media pembelajaran digital. Tim pelaksana memaparkan materi secara sistematis, dimulai dari fungsi utama Figma dalam mendesain *e-module*, antara lain desain yang lebih interaktif dan menarik, akses serta pengeditan kapan saja, kemampuan untuk dibagikan kepada siswa dalam format dokumen interaktif, dan kompatibilitas dengan berbagai format pembelajaran digital.

Keunggulan-keunggulan inilah yang turut menjadikan Figma sebagai pilihan utama para desainer UI/UX dalam merancang prototipe aplikasi atau website secara cepat dan efisien (Muhyidin *et al.*, 2020).

Kemudian dilanjutkan dengan eksplorasi fitur-fitur utama seperti Home Page dan Art Board yang menjadi dasar dalam perancangan antarmuka modul digital interaktif. Selain itu, peserta juga diperkenalkan pada berbagai fitur penting dalam Figma yang mendukung proses desain kolaboratif dan interaktif, seperti FigJam, yang merupakan papan tulis digital untuk brainstorming ide secara visual, serta fitur *Prototype* yang memungkinkan pengguna membuat simulasi interaktif dari desain antarmuka tanpa perlu menulis kode. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa *Prototype* umumnya dirancang sebagai model yang digunakan untuk keperluan demonstrasi atau sebagai tahapan dalam proses pengembangan sebuah software (Kurniawan & Romzi, 2022).

Presentasi ini disambut dengan antusias oleh peserta, terlebih saat ditunjukkan bagaimana Figma dapat digunakan secara efisien dalam mendesain e-modul. Kehadiran Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum (Wakasek Kurikulum) beserta para guru sebagai peserta menunjukkan dukungan penuh terhadap program peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Tampak dalam dokumentasi, para peserta menyimak materi dengan serius, didukung oleh suasana ruangan yang tertata rapi dan penggunaan perangkat visual berupa layar proyektor, sehingga memudahkan peserta dalam memahami materi yang disampaikan secara menyeluruh.



**Gambar 1.** Penyampaian materi pengenalan Figma, Keunggulan Figma, Eksplorasi Fitur-fitur Figma.

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi langsung yang dipandu oleh pemateri. Dalam sesi ini, memperlihatkan langkah-langkah penggunaan Figma secara bertahap, mulai dari pembuatan proyek baru, penggunaan frame atau halaman kerja, penempatan elemen-elemen seperti teks, gambar, hingga penyusunan tata letak sederhana untuk modul ajar dengan penjelasan disampaikan secara interaktif,

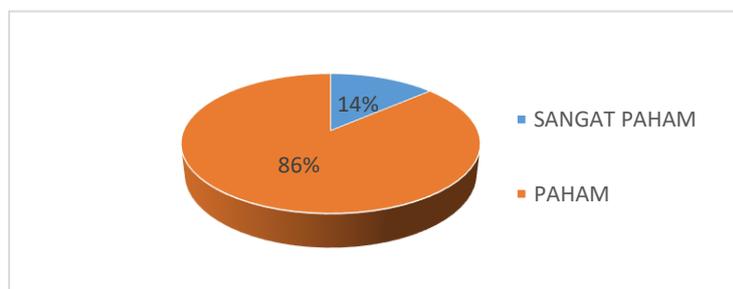
Demonstrasi dilakukan dengan metode partisipatif, di mana peserta tidak hanya mendengar menjadi pendengar tetapi secara langsung terlibat dalam praktik penggunaan Figma menggunakan perangkat masing-masing. Dalam pelatihan guru, pendekatan demonstrasi partisipatif bertujuan untuk membangun keterampilan teknis dasar sebelum guru menerapkan praktik secara mandiri (Alam *et al.*, 2025). Peserta mengikuti alur demonstrasi sambil bereksplorasi secara mandiri, sehingga mereka dapat membangun pemahaman berdasarkan pengalaman nyata. Kegiatan partisipatif ini menciptakan suasana pelatihan yang dinamis dan

kolaboratif, karena peserta dapat langsung mencoba fitur-fitur Figma dan mengembangkan ide desain modulnya masing-masing.

Sesi berikutnya yaitu diskusi, yang bertujuan untuk menggali lebih jauh pemahaman peserta serta menyelesaikan berbagai kendala teknis yang dihadapi selama praktik. Pemateri bersama peserta membahas secara langsung berbagai aspek dari penggunaan Figma dalam konteks pembelajaran, serta mendiskusikan potensi pengembangan modul ajar digital ke depan. Dalam sesi ini, peserta dipersilakan untuk bertanya, menyampaikan pengalaman serta memberikan masukan berdasarkan praktik yang telah dilakukan.

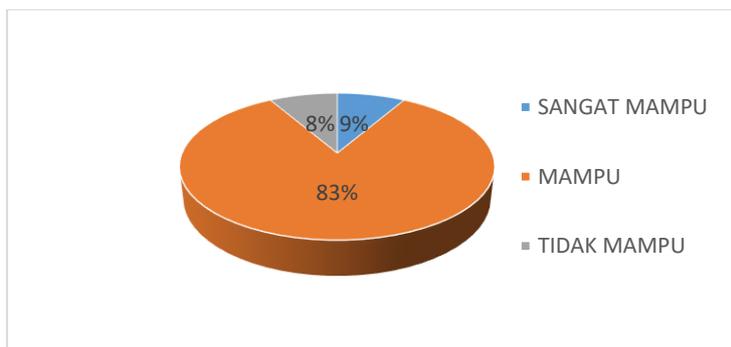
Pelatihan ditutup dengan evaluasi kegiatan, yang dilakukan menggunakan instrumen kuisioner berbasis *Microsoft Forms*. Evaluasi terdiri dari 10 butir pertanyaan yang terbagi dalam 4 tema utama, yaitu: (1) Pemahaman terhadap fitur-fitur Figma, (2) Kemampuan peserta setelah praktik pembuatan modul, (3) Implementasi dan tindak lanjut, (4) Fitur Figma yang paling disukai beserta alasannya,

Tema pertama berisi pemahaman fitur-fitur Figma terhadap guru-guru dengan pertanyaan tertutup. Dalam Tema ini, guru-guru diminta untuk menyatakan tingkat pemahaman mereka terhadap fitur-fitur dasar Figma yang telah dijelaskan sebelumnya. Sebagaimana ditampilkan pada **Gambar 2**, sebanyak 86% responden menyatakan “paham” dan 14% menyatakan “sangat paham” terhadap pernyataan tersebut. Tidak ada responden yang memilih “tidak paham” maupun “sangat tidak paham”, yang menunjukkan bahwa seluruh peserta merasa telah memahami fitur-fitur dasar Figma yang dijelaskan dalam pelatihan. Hasil ini mengindikasikan bahwa pengenalan fitur dalam sesi awal pelatihan cukup efektif dalam membangun pemahaman peserta, Meskipun jumlah ini belum dominan, hal ini menunjukkan adanya peluang yang menjanjikan untuk semakin meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam penguasaan fitur-fitur Figma.



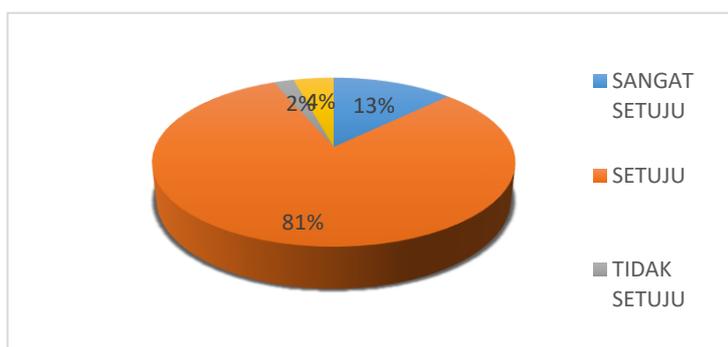
**Gambar 2.** Persentase pemahaman fitur-fitur Figma

Tema kedua membahas kemampuan peserta setelah praktik pembuatan modul dengan pertanyaan tertutup. Berdasarkan data yang ditampilkan pada **Gambar 3**, sebanyak 83% peserta menyatakan bahwa mereka merasa mampu membuat modul menggunakan Figma setelah mengikuti pelatihan ini. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memperoleh manfaat signifikan dari kegiatan ini. Selain itu, 9% peserta menyatakan sangat mampu, yang mencerminkan tingkat kepercayaan diri yang tinggi dalam memahami dan menguasai materi yang telah dipraktikkan. Namun demikian, terdapat 8% peserta yang menyatakan tidak mampu. Hal ini terjadi karena adanya kendala yang mungkin dihadapi oleh sebagian kecil peserta.



**Gambar 3.** Persentase kemampuan peserta setelah praktik pembuatan modul

**Gambar 4** menunjukkan bahwa sebanyak 81% peserta menyatakan “setuju”, yang menunjukkan bahwa mayoritas merasa pelatihan ini relevan dan berniat mengaplikasikan Figma kedalam pembuatan modul mereka. Sebesar 13% peserta memilih “sangat setuju”, yang mengindikasikan adanya komitmen tinggi untuk langsung mengimplementasikan keterampilan yang baru diperoleh. Sementara itu, hanya 2% peserta yang “tidak setuju”, dan 4% lainnya tidak memberikan jawaban atau tidak menyatakan pendapat secara jelas. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diselenggarakan tidak hanya memberikan pemahaman konseptual, tetapi juga membangkitkan keinginan peserta untuk langsung mempraktikkan ilmu yang diperoleh. Tingginya persentase peserta yang menyatakan setuju dan sangat setuju menjadi indikasi kuat bahwa tindak lanjut dari pelatihan ini berpeluang secara nyata dalam dunia kerja mereka.



**Gambar 4.** Persentase implementasi dan tindak lanjut

Tema keempat membahas tentang fitur Figma yang paling disukai oleh peserta. Sebagian peserta memilih Figjam sebagai fitur yang paling mereka sukai karena fitur ini mendukung kolaborasi antar siswa dan guru secara real time dan mempermudah guru dalam memantau pengerjaan tugas siswa. Sebagian lainnya memilih fitur Prototype sebagai fitur favorit mereka, karena dengan menggunakan fitur ini para guru dapat membuat modul yang lebih interaktif.

Hasil kuesioner pelatihan pembuatan modul interaktif dengan menggunakan Figma di SMK Telkom menunjukkan bahwa pelatihan ini memberikan dampak positif yang signifikan. Mayoritas peserta merasa paham terhadap fitur-fitur Figma, mampu mengaplikasikannya dalam pembuatan modul, dan berkomitmen untuk mengimplementasikannya di lingkungan kerja. Respon positif yang tinggi, baik dalam aspek pemahaman, keterampilan, maupun niat tindak lanjut, mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan kompetensi guru. Fitur-fitur seperti *FigJam* dan *Prototype* menjadi favorit karena mendukung kolaborasi dan interaktivitas dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, pelatihan ini efektif dan relevan untuk mendukung transformasi digital di dunia pendidikan.



**Gambar 5.** Foto bersama Peserta Pelatihan dengan Tim Pelaksana Pelatihan

**Gambar 5** memperlihatkan momen kebersamaan seluruh peserta pelatihan pembuatan modul digital interaktif menggunakan Figma yang berlangsung di SMK Telkom Makassar. Dalam foto tersebut, terlihat para guru SMK Telkom Makassar berpose bersama tim pelaksana dari perguruan tinggi setelah selesainya kegiatan pelatihan. Dua pemateri utama duduk di barisan depan pada posisi ketiga dan keempat dari kanan, mengenakan almamater berwarna oranye. Sementara itu, penulis korespondensi kegiatan ini tampak duduk di barisan depan paling kanan, mengenakan pakaian berwarna pink. Dokumentasi ini menjadi penutup kegiatan yang berlangsung secara partisipatif, penuh semangat, dan didukung oleh antusiasme tinggi dari seluruh peserta.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelatihan Pembuatan Modul Interaktif Dengan Menggunakan Figma di SMK Telkom Makassar menunjukkan bahwa mayoritas peserta memperoleh peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan Figma. Sebagian besar guru menyatakan setuju dan sangat setuju terhadap berbagai aspek pelatihan, mulai dari penguasaan fitur, kemampuan praktik, hingga kesiapan mengimplementasikan Figma dalam pembuatan modul ajar. Selain itu, fitur-fitur seperti *FigJam* dan *Prototype* menjadi favorit peserta karena mendukung interaktivitas dan kolaborasi dalam pembelajaran digital. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan dampak positif yang signifikan dalam membekali guru dengan keterampilan desain berbasis teknologi digital. Pelatihan ini tidak hanya memperkuat kompetensi profesional guru di era digital, tetapi juga membuka peluang untuk terus mengembangkan inovasi dalam proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, pelatihan serupa sangat direkomendasikan untuk dilanjutkan atau dikembangkan dalam skala yang lebih luas.

#### Kontribusi Penulis

A.M sebagai penulis utama, bertanggung jawab atas perancangan program pelatihan, koordinasi pelaksanaan, dan penulisan naskah laporan atau artikel. Pada saat kegiatan A.M. berperan sebagai pembawa acara (MC) dalam kegiatan workshop sekaligus sebagai anggota tim asistensi mengajar yang turut merancang kebutuhan teknis pendukung kegiatan. L.N berperan sebagai dosen pembimbing lapangan yang membimbing, mengarahkan, dan mengoordinasikan tim asistensi mengajar dalam pelaksanaan kegiatan, membantu dalam penyusunan materi pelatihan dan pelaksanaan sesi praktik penggunaan Figma. N.N bertugas sebagai evaluator atau analis, yang melakukan monitoring dan evaluasi efektivitas pelatihan serta mengumpulkan data umpan balik dari peserta. R.M berkontribusi dalam mengembangkan modul digital atau pendampingan teknis

selama pelatihan berlangsung, serta mendukung kelancaran kegiatan. Sementara itu, S berperan sebagai pemateri pertama dalam workshop, sekaligus sebagai anggota tim asistensi mengajar yang terlibat dalam perumusan konsep dan rancangan kegiatan serta penyusunan artikel.

### **Ucapan Terima Kasih**

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh guru SMK Telkom Makassar yang telah berpartisipasi aktif dalam pelatihan pembuatan modul ajar berbasis digital menggunakan aplikasi Figma. Antusiasme, semangat belajar, serta kontribusi Bapak dan Ibu guru dalam setiap sesi, mulai dari pengenalan hingga praktik langsung, telah menjadi bagian penting dalam kesuksesan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra, Ketua Jurusan Bahasa Inggris, dan Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Inggris atas kerja sama dan dukungannya yang telah memfasilitasi terselenggaranya kegiatan ini dengan baik. Semoga pelatihan ini dapat memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan kompetensi guru serta mendorong penerapan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

### **Pendanaan**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bersumber dari pembiayaan mandiri.

### **Pernyataan Konflik Kepentingan**

Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan dalam artikel, dan menyatakan tidak menggunakan teknologi intelegensi buatan (*artificial intelligence*) dalam penulisan artikel ini.

### **Daftar Pustaka**

- Aima, Z., Anggraini, V., Edriati, S., Putri, A., Alma, S. H., & Syahwa, K. A. (2024). Pelatihan penyusunan buku digital menggunakan platform Book Creator. *Beujroh: Jurnal Pemberdayaan dan Pengabdian pada Masyarakat*, 2(1), 69–83. <https://doi.org/10.61579/beujroh.v2i1.53>
- Ahmadiyah, A. S., Sarno, R., Hidayati, S. C., Anggraini, R. N. E., Sungkono, K. R., & Munif, A. (2024). Pelatihan desain antarmuka mobile application dengan Figma untuk meningkatkan kompetensi guru MGMP TIK Surabaya. *Sewagati*, 8(4). <https://doi.org/10.12962/j26139960.v8i4.1216>
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan UI/UX Semarang virtual tourism dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Alam, H. S., Suaryani, N., Astawa, D., Dahana, B., & Agung, G. B. N. (2025). Penggunaan Figma dalam meningkatkan kreativitas siswa siswa menengah kejuruan rekayasa. *Empowerment*, 8(1), 96–104. <https://doi.org/10.25134/empowerment.v8i01.11712>
- Aryaputra, R. S., Fadilla, F., Lubis, R. Y., & Rahmadian, J. (2023). Cara mudah memahami desain untuk pemula dalam penggunaan Figma. *Eureka Media Aksara*.

- Dafitri, H., Panggabean, E., Wulan, N., Lubis, A. J., Khairani, S., & Humaira, A. P. (2023). Pelatihan pembuatan desain UI/UX website UMKM profile Labscarpe dengan aplikasi Figma: Pelatihan desain UI/UX website UMKM. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2.2), 1972–1980. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/718>
- Figma. (2024). *About Figma*. Retrieved May 26, 2025, from <https://www.figma.com>
- Hidajatulloh, A. F. (2023). *Pengembangan e-modul untuk pembelajaran tata rias geriatri pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMKN 27 Jakarta* [Skripsi, Universitas Negeri Jakarta]. UNJ Repository. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/40183>
- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan UI/UX aplikasi manajemen penelitian dan pengabdian kepada masyarakat menggunakan aplikasi Figma. *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 5(1), 1–7. <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jsim/article/view/109>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX aplikasi My CIC layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208–219. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan aplikasi Figma dalam membangun UI/UX yang interaktif pada program studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Raibowo, S., Ilahi, B. R., Wijanarko, A., & Hiasa, F. (2024). Pelatihan menjadi guru kreatif dengan pembuatan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva, Figma, Wordwall di era Merdeka Belajar. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 4(2), 286–294. <https://doi.org/10.33369/journalinovasi.v4i2.30328>
- Surianto, D. F., Wahid, M. S. N., Parenreng, J. M., Wahid, A., Zain, S. G., Edy, M. R., & Risal, A. A. N. (2023). PKM pelatihan Figma untuk desain prototipe sistem informasi. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.61255/vokatekjpkm.v1i2.88>
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada website Laboratorium Energy menggunakan aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78. <https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.513>
- Wahyuadi, M. A. A., & Sujatmiko, B. (2024). Rancang bangun e-modul interaktif dengan model problem based learning untuk meningkatkan kompetensi merancang dan mengkonfigurasi jaringan pada mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 9(1), 166–173. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v9i1.60816>

Wardhanie, A. P., & Lebdaningrum, K. (2022). Pengenalan aplikasi desain grafis Figma pada siswa-siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo (Introduction to the Figma graphic design application for Multimedia students at SMK PGRI 2 Sidoarjo). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 165–174. <https://doi.org/10.35912/jpm.v3i3.1536>