

PELATIHAN PEMBUATAN DESAIN WEB DAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF

M. Rudi Sanjaya^{*1}, Dwi Rosa Indah², Annisa Khoiriah³

^{*1,2}Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya

³STIK Siti Khadijah Palembang

email: m.rudi.sjy@ilkom.unsri.ac.id^{*1}, indah812@gmail.com², annisakhrsjy@gmail.com³.

Abstrak

Pengetahuan, pemahaman tentang sebuah tren teknologi masih kurang, sehingga perlunya pemahaman tren teknologi, supaya memudahkan proses dalam pembelajaran dengan pembelajaran yang inovatif, Teknologi adalah hasil dari penerapan ilmu pengetahuan untuk menciptakan alat, sistem, dan proses yang bertujuan mempermudah kehidupan manusia serta meningkatkan efisiensi dalam berbagai aspek. Dengan perkembangan yang pesat, teknologi telah menjadi fondasi utama dalam mendorong inovasi terutama dalam bidang Pendidikan, Adapun tujuan dari kegiatan ini menghasilkan atau dapat membuat desain web dan media pembelajaran yang inovatif, metode pengabdian kepada Masyarakat dengan menggunakan metode pendampingan, sosialisasi. Adapun hasil kegiatan pengabdian pengabdian kepada masyarakat berupa pembuatan desain web dan pembuatan media pembelajaran inovatif Dimana 28 responden jika $n-2$ maka hasil 26 adalah 0.3739 dibulat menjadi 0.374 dengan signifikan 5%, hasil pengujian validitasnya adalah 0.561, 0.571, 0.519, 0.793, 0.646, 0.722, 0.422, 0.831, 0.570, 0.771 menunjukkan di atas 0.30 maka di nyatakan valid, sedangkan pada uji realibilitas di atas 0.70 maka dinyatakan reliabel.

Kata Kunci : Desain Web, Figma, Canva, Aplikasi.

Abstract

Knowledge, understanding of a technology trend is still lacking, so that it is necessary to understand technology trends, in order to facilitate the process of learning with innovative learning, Technology is the result of the application of science to create tools, systems, and processes that aim to facilitate human life and increase efficiency in various aspects. With rapid development, technology has become the main foundation in driving innovation, especially in the field of Education, The purpose of this activity is to produce or be able to create innovative web designs and learning media, community service methods using mentoring methods, socialization. The results of community service activities in the form of web design and innovative learning media creation Where 28 respondents if $n-2$ then the result of 26 is 0.3739 rounded to 0.374 with a significance of 5%, the results of the validity test are 0.561, 0.571, 0.519, 0.793, 0.646, 0.722, 0.422, 0.831, 0.570, 0.771 indicates above 0.30 then it is stated valid, while in the reliability test above 0.70 it is stated reliable.

Keywords : Web Design, Figma, Canva, Application

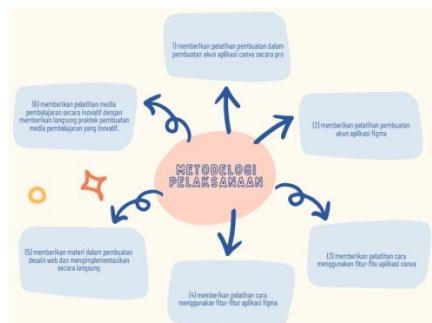
PENDAHULUAN

Ponpes miftahul Jannah terletak peninjauan kab. OKU, pondok pesantren di tuntun untuk selalu berkembang dari zaman ke zaman dalam dunia teknologi. Adapun teknologi sangat peran dalam memajukan dunia Pendidikan(Ir. Lukman Syafie, S.Si. et al., 2022), khususnya di pondok pesantren miftahull Jannah. Dengan tren teknologi dapat mempermudahkan pekerjaan dalam dunia Pendidikan, salah satu pemanfaatan menggunakan teknologi yaitu fasilitas lengkap berbasis aplikasi untuk mempermudah pihak sekolah dan juga seperti memberikan pembelajaran yang inovatif saat mengajar(Krisdiana et al., 2022), sehingga santri-santriawan tidak bosan dalam mendapatkan materi yang inovatif, salah satu teknologi yang tren saat memfaatkan aplikasi berupa aplikasi figma dan canva, dimana aplikasi sangat penting memahami dalam proses membuat perancangan web dan media pembelajaran yang inovatif di Ponpes miftahul Jannah di desa peninjauan. Menurut hasil observasi dan wawancara secara langsung kepala sekolah MA (Madrasah Aliyah) di pondok pesantren miftahul Jannah desa peninjauan sangat penting mengadakan pelatihan terutama dalam dunia teknologi salah satu pemgunaan perangkat lunak dalam mendukung memajukan khususnya dalam dunia Pendidikan untuk mempermudahkan proses belajar dan mengajar di pondok pesantren miftahull Jannah desa peninjauan, sehingga perlunya sebuah teknologi salah satu dalam memanfaatkan teknologi berupa perangkat lunak yaitu aplikasi berbasis figma dan canva dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif(Nirmala et al., 2022).

Aplikasi Canva merupakan tempat atau platform untuk membuat desain media pembelajaran yang inovatif. Dimana memungkinkan pengguna atau user untuk membuat berbagai jenis desain-desain visual dengan mudah dan inovatif,(Alfian et al., 2022) Adapun aplikasi ini juga dirancang untuk melayani pengguna dari berbagai tingkat keahlian, termasuk yang tidak memiliki latar belakang dalam membuat desain grafis profesional(Sanjaya et al., 2022). Adapun kelebihan dalam menggunakan aplikasi canva yaitu Antarmuka Intuitif dimana aplikasi Canva ini banyak menyediakan antarmuka yang ramah pengguna dengan drag-and-drop tools, sehingga mudah digunakan oleh pengguna pemula(Johanes & Hasanudin, 2023), kemudian template siap pakai atau siap digunakan aplikasi canva ini menawarkan ribuan template untuk berbagai kebutuhan pengguna, seperti membuat poster, media pembelajaran yang inovatif(Alfian et al., 2022), undangan, termasuk untuk promosi posting media sosial, dan lainnya, dan selanjutnya Fleksibilitas Desain yaitu Pengguna dapat menggunakan dan menyesuaikan desain dengan menambahkan seperti teks, gambar, ikon, warna, dan elemen lainnya sesuai kebutuhan pengguna(Sucihati & Sutabri, 2023), sedangkan untuk aplikasi Figm merupakan tempat atau platform untuk desain grafis berbasis cloud dimana dapat dirancang untuk dalam pembuatan dan pengelolaan desain antarmuka pengguna user interface dan pengalaman pengguna UX(Hendra & Riti, 2023). Konsep utama Figma berfokus pada kolaborasi real-time(Awaliah, 2022), aksesibilitas lintas perangkat, dan efisiensi dalam proses desain. Dimana untuk Desain dapat membuat rancangan desain web yang inovatif(Nirmala et al., 2022), kemudian keunggulan aplikasi ini Berbasis Cloud yaitu akses aplikasi figma dapat digunakan Dimana saja, Adapun aplikasi Figma beroperasi sepenuhnya di browser(Febyla & Zubaidi, 2022), Penyimpanan secara Otomatis artinya semua yang dikerjakan tersimpan secara otomatis di cloud, mengurangi risiko kehilangan data akibat gangguan teknis. Kemudian Platform yang digunakan bersifat Independen artinya Dapat digunakan di berbagai seperti Windows, macOS dan lain-lain tanpa batasan kompatibilitas. Adapun identifikasi permasalahan diatas yaitu kurang dalam pemahaman, pengetahuan, keterampilan dan keahlian dalam pembuatan desain web dan media pembelajaran secara inovatif dengan menggunakan aplikasi canva dan figma, sehingga dapat diberikan solusi dengan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan berupa pendampingan, pelatihan, sosialisasi di pondok pesantren miftahul Jannah di desa dalam Pembuatan Perancangan Web Dan Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Figma Dan Canva, sehingga dapat mempermudahkan proses kegiatan belajar dan mengajar secara inovatif.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dengan Melakukan observasi, wawancara, atau survei untuk memahami permasalahan yang dihadapi masyarakat dan kebutuhan spesifik mereka. adapun Tujuan metode ini adalah dengan program pendampingan relevan dan sesuai dengan kondisi setempat. Metode pendampingan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat berfungsi untuk memastikan tercapainya tujuan program melalui pendekatan yang efektif, partisipatif, dan berkelanjutan, Adapun metode pelaksanaan yaitu Persiapan Awal (Identifikasi Masalah dan Potensi Masyarakat) artinya Melakukan survei, wawancara, atau diskusi untuk memahami kebutuhan, masalah, dan potensi Masyarakat kemudian Pemetaan Sumber Daya yaitu Mengidentifikasi sumber daya lokal (manusia, alam, dan material) yang dapat dimanfaatkan dalam program, selanjutnya Koordinasi dengan Pihak Terkait yaitu Melibatkan instansi terkait untuk mendukung pelaksanaan program. Adapun kegiatan pelatihan berupa pendampingan langsung ke peserta, peserta di tujukkan kepada ustاد dan ustazah berupa (1) memberikan pelatihan pembuatan dalam pembuatan akun aplikasi canva secara pro, (2) memberikan pelatihan pembuatan akun aplikasi figma, (3) memberikan pelatihan cara menggunakan fitur-fitur aplikasi canva, (4) memberikan pelatihan cara menggunakan fitur-fitur aplikasi figma, (5) memberikan materi dalam pembuatan desain web dan mengimplementasikan secara langsung, dan (6) memberikan pelatihan media pembelajaran secara inovatif dengan memberikan langsung praktik pembuatan media pembelajaran yang inovatif(Nirmala et al., 2022).



Gambar 1. Materi Pelatihan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

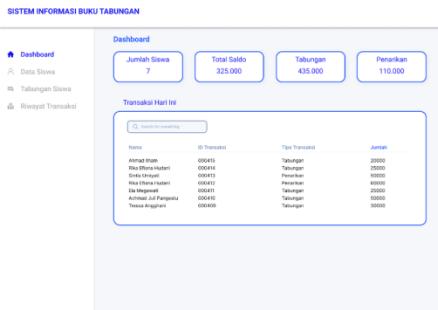
Hari pertama pada tanggal tanggal 12 Agustus 2024

Adapun hasil kegiatan pengabdian kepada Masyarakat pada tanggal 12 agustus 2024, membuat perancangan desain web sistem informasi buku Tabungan siswa (santri atau santriwati) menggunakan aplikasi Figma di pondok pesantren dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



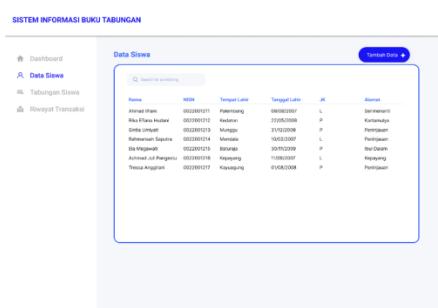
Gambar 2. Desain Login Sistem Informasi Buku Tabungan

Admin akan melakukan login untuk mengetahui dan mengelolah data data siswa untuk menabung menggunakan aplikasi sistem informasi, setelah login akan tampil gambar dibawah ini :



Gambar 3. Dashboard Sistem Informasi Buku Tabungan

Pada gambar 3, adalah halaman utama sistem informasi yang terdiri dari dashboard, data siswa, Tabungan siswa, Riwayat transaksi.



Gambar 4. Data Siswa pada Sistem Informasi Buku Tabungan

Pada gambar 4. merupakan data siswa, yang sudah terdaftar ingin menabung, sehingga data ini di inputkan dalam sistem informasi.

SISTEM INFORMASI BUKU TABUNGAN				
Data Siswa				
Search for something				
Nama	NIM	Jumlah Transaksi	Saldo	
Ahmad Iman	0022020121	1	20000	
Rika Efaria Hadiati	0022020122	3	160000	
Sinta Umayati	0022020123	2	250000	
Ranawulan Saputro	0022020124	1	0	
Ela Megawati	0022020125	1	20000	
Aminat Jil Pengertiu	0022020126	1	50000	
Tressa Anggraini	0022020127	1	30000	

Gambar 5. Tabungan Siswa

Pada gambar 5 adalah Tabungan siswa, admin atau perwakilan sekolah bisa atau melihat Tabungan siswa di aplikasi.

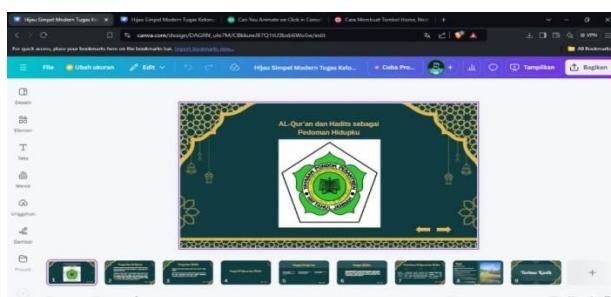
SISTEM INFORMASI BUKU TABUNGAN				
Riwayat Transaksi				
Search for something				
Nama	ID Transaksi	Tanggal	Type Transaksi	Jumlah
Ahmad Iman	000419	22 - 05 - 2024	Telah Diberi	20000
Rika Efaria Hadiati	000420	22 - 05 - 2024	Penarikan	50000
Ela Megawati	000419	22 - 05 - 2024	Penarikan	50000
Rika Efaria Hadiati	000412	22 - 05 - 2024	Penarikan	60000
Aminat Jil Pengertiu	000411	22 - 05 - 2024	Telah Diberi	30000
Tressa Anggraini	000419	22 - 05 - 2024	Telah Diberi	30000
Sinta Umayati	000418	15 - 04 - 2024	Telah Diberi	200000
Rika Efaria Hadiati	000407	20 - 04 - 2024	Telah Diberi	85000

Gambar 6. Riwayat Transaksi

Pada menu transaksi itu dapat melihat Riwayat transaksi, setiap siswa melakukan menabung, sehingga dapat dilihat total transaksi siswa dalam menabung.

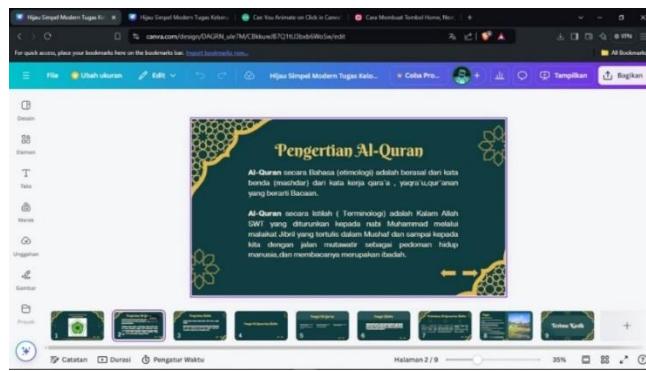
Hasil Kegiatan hari pertama tanggal 15 Agustus 2024

Adapun dokumentasi kegiatan pengabdian kepada Masyarakat tanggal 15 agustus 2024 adalah memberikan materi berupa desain menggunakan aplikasi canva tentang media pembelajaran adalah sebagai berikut :

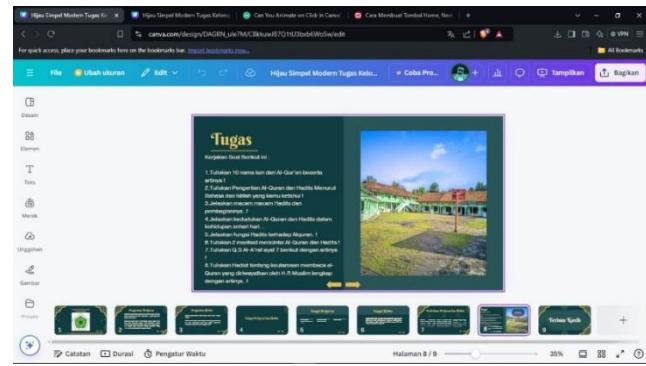


Gambar 7. Desain menggunakan Aplikasi Canva

Pada gambar 7 menjelaskan cara pembuatan desain media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva



Gambar 8. Desain PPT dalam Pembeajaran



Gambar 9. Desain Menggunakan Canva Media Pembelajaran

Pengujian Validitas dan Realibilitas

Setelah melaksanakan penagabdian kepada Masyarakat maka data responden di uji menggunakan pengujian Validitas mengukur sejauh mana instrumen (kuesioner) mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Proses Uji Validitas di SPSS(Utami, 2023):

1. Input data responden ke dalam SPSS.
2. Proses data pada kolom Corrected Item-Total Correlation untuk untuk menentukkan setiap item di uji (Hidayat, 2021).

Adapun responden atau peserta dalam pengabdian kepada masyarakat 28 responden, pengelolaan data menggunakan aplikasi spss, adalah sebagai berikut :

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary		
	N	%
Cases	Valid	28 100.0
	Excluded ^a	0 .0
Total		28 100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of items
.888	10

Gambar 10. Reliability Statistic

Pada gambar 10, data-data yang valid 28 responden dengan memiliki Reliability Statistic dengan Cronbach alpha 0.888 sedangkan item jumlah 10 item.

Hasil Pengujian Validitas dan Realibilitas

Adapun hasil pengujian validitas terhadap 28 responden dari hasil kegiatan pengabdian kepada Masyarakat, menunjukkan rata-rata valid, Dimana hasil pengujian validitasnya adalah 0.561, 0.571, 0.519, 0.793, 0.646, 0.722, 0.422, 0.831, 0.570, 0.771 menunjukkan di atas 0.30 maka di nyatakan valid, sedangkan pada uji realibilitas di atas 0.70 maka dinyatakan reliabel.

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Pertanyaan 1	31.64	24.238	.561	.886
Pertanyaan 2	33.71	21.545	.571	.882
Pertanyaan 3	31.89	23.581	.519	.885
Pertanyaan 4	33.89	18.840	.793	.864
Pertanyaan 5	31.93	22.958	.646	.879
Pertanyaan 6	33.54	19.591	.722	.871
Pertanyaan 7	32.36	22.090	.442	.893
Pertanyaan 8	33.68	19.634	.831	.861
Pertanyaan 9	31.93	22.884	.570	.882
Pertanyaan 10	33.93	20.587	.772	.867

Gambar 11. Validitas dan Realibilitas

Pada gambar 11 menjelaskan hasil dari kegiatan pengabdian kepada Masyarakat di ponpes miftahul di peninjauan provinsi Sumatera Selatan.

Dokumentasi kegiatan pengabdian kepada Masyarakat

Adapun kegiatan penagabdian kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dapat dilihat pada gambar 12 sebagai berikut :



Gambar 12. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

SIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan di pondok ponpes miftahul Jannah desa peninjauan, metode pelaksanaan pengabdian dilakukan pendampingan berupa pendampingan, pelatihan, sosialisasi, hasil kegiatan pengabdian Masyarakat pelatihan pembuatan desain web menggunakan aplikasi figma dan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva, dengan sasaran Khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah 28 orang, untuk mengetahui Tingkat kepuasan dalam pengabdian menggunakan pengujian validitas dan realibilitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1). <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Awaliah, L. N. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika. Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC) 2022.
- Febyla, N., & Zubaidi, A. (2022). Analisis Dan Perbaikan Tampilan Sistem Informasi Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Berbasis Website Menggunakan Figma. *Jurnal Begawe Teknologi Informasi (JBegati)*, 3(2). <https://doi.org/10.29303/jbegati.v3i2.821>
- Hendra, H., & Riti, Y. F. (2023). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI WEBSITE DENGAN KONSEP UI/UX UNTUK MENGOPTIMALKAN MARKETING PERUSAHAAN. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3s1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3s1.3430>

- Hidayat, A. A. (2021). Menyusun instrumen penelitian dan uji validitas reabilitas. In healt book (pp. 1–14).
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=0dAeEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=uji+validitas+adalah&ots=4AAJamiAvc&sig=HtGrnjDqlp4_yb58ep9e8KQTPd8&redir_esc=y#v=onepage&q=uji
- Ir. Lukman Syafie, S.Si., M. S., Ihawana As'ad, S.Ag., M.Sc., Ph.D., M., & Sugiarti, S.Kom., M.Kom., M. (2022). Modul Pengantar Teknologi Informasi. DPI Press, 6(1), 6–10.
- Johanes, S. N., & Hasanudin, C. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa SMA. Seminar Nasional Daring.
- Krisdiana, M., Malihah, S., & Nulhakim, L. (2022). Produk Inovasi Kurikulum dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Berdasarkan Perkembangan IPTEK. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(6).
- Nirmala, E., Noris, S. M. S., & Irwanto, D. (2022). PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN H5P. KOMMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat), 3(1).
- Sanjaya, M. R. S., Ruskan, E. L., Kurniawan, D., Khoiriah, A., Saputra, F. R., Chautie, M. R., & Argabzi, M. (2022). Perancangan UML Sistem Informasi Pencarian Jasa ART. INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science, 5(2).
<https://doi.org/10.31539/intecoms.v5i2.4275>
- Sucihati, R., & Sutabri, T. (2023). Perancangan dan Pengukuran Kualitas Model User Interface Website Asosiasi Profesi Fotografi Indonesia Sumatera Selatan dengan Metode WebQual. Jurnal JUPITER, 15(1).
- Utami, Y. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. Jurnal Sains Dan Teknologi, 4(2). <https://doi.org/10.55338/saintek.v4i2.730>