



## Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Desain Grafis untuk Anak-Anak

Andi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Institut Bisnis Informasi Teknologi dan Bisnis

<sup>1</sup>[andi@itnb.ac.id](mailto:andi@itnb.ac.id)

### ABSTRAK

Desain merupakan aspek penting dalam kehidupan modern yang berperan dalam meningkatkan daya tarik dan minat masyarakat terhadap suatu produk. Salah satu bidang desain yang semakin populer dan banyak diminati adalah desain grafis. Namun, pembelajaran desain grafis masih banyak menggunakan media cetak seperti buku yang dianggap kurang interaktif dan dapat menimbulkan kebosanan. Selain itu, metode pembelajaran konvensional di dalam kelas sering kali kurang menarik bagi peserta didik. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran desain grafis berbasis multimedia guna meningkatkan minat dan efektivitas belajar anak-anak dalam bidang desain grafis. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pengembangan perangkat lunak berbasis *Adobe Animate* melalui metode ADDIE dengan pendekatan interaktif yang menyajikan materi secara visual dan dinamis. Hasil dari kegiatan ini berupa aplikasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode konvensional. Aplikasi ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar serta mempermudah pemahaman materi desain grafis. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman siswa terhadap materi sebesar 37,18%, peningkatan ketepatan jawaban sebesar 42,8%, dan peningkatan kecepatan menjawab sebesar 33,83% setelah menggunakan aplikasi pembelajaran ini. Selain itu, berdasarkan kuesioner, 98% siswa merasa bahwa materi lebih menarik, 98% merasa pembelajaran lebih menyenangkan, dan 98% menyatakan aplikasi ini membantu pemahaman mereka. Observasi juga menunjukkan bahwa 92% siswa aktif berinteraksi dengan media, 94% mengikuti instruksi dengan baik, dan 88% mengerjakan latihan mandiri.

**Kata Kunci:** Aplikasi, Desain Grafis Pelatihan, Pemanfaatan, Pembelajaran.

### ABSTRACT

*Design is an essential aspect of modern life that plays a role in enhancing the appeal and interest of society toward a product. One of the most popular and widely pursued fields of design is graphic design. However, the learning process for graphic design still heavily relies on printed media such as books, which are considered less interactive and can lead to boredom. In addition, conventional classroom learning methods are often not engaging enough for students. This community service project aims to develop a multimedia-based graphic design learning application to increase children's interest and learning effectiveness in graphic design. The method used in this activity is software development based on Adobe Animate using the ADDIE method, with an interactive approach that presents material visually and dynamically. The result of this project is a learning application that is more engaging and interactive compared to conventional methods. This application enhances student engagement in the learning process and facilitates a better understanding of graphic design concepts. In conclusion, the development of this multimedia-based application can serve as an effective solution to overcome the challenges of less interactive and monotonous graphic design learning. The results of this activity show that there was a 37.18% increase in students' understanding of the material, a 42.8% improvement in answer accuracy, and a 33.83% increase in response speed after using the learning application. Additionally, based on the questionnaire, 98% of students found the material more engaging, 98% felt that the learning experience was more enjoyable, and 98% stated that the application helped their understanding. Observations also revealed that 92% of students actively interacted with the media, 94% followed instructions well, and 88% completed independent exercises.*

**Keywords:** Application Graphic Design, Learning Training, Utilization.



DOI: <https://doi.org/10.54832/judimas.v3i2.591>

---

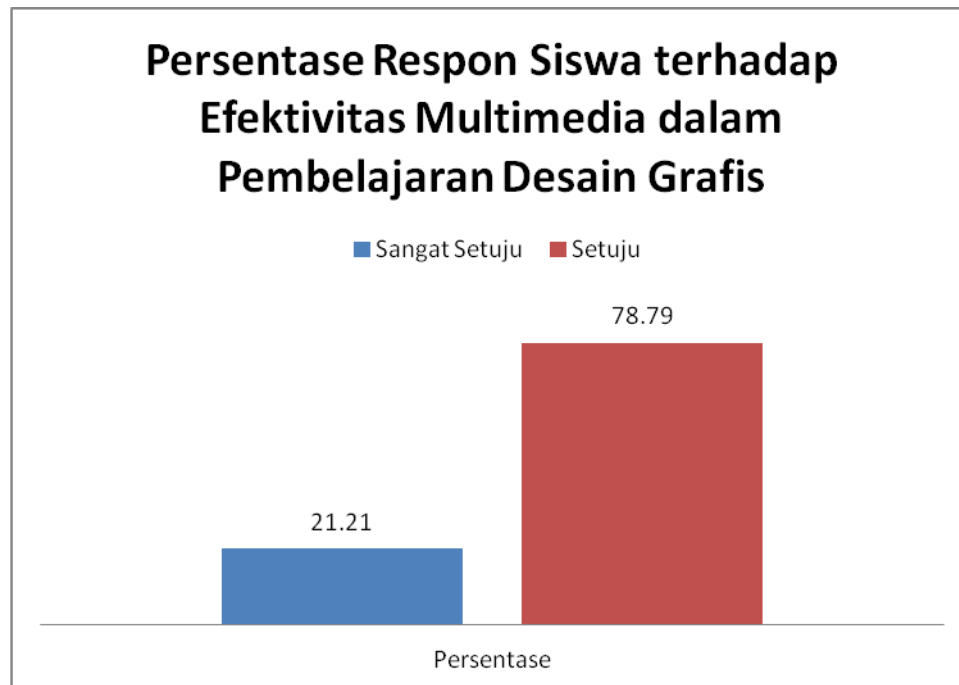
## Pendahuluan

Desain merupakan salah satu aspek penting pada jaman ini. Dengan desain yang menarik dapat meningkatkan minat audiens (Arifin and Nurjayanti, 2024). Ada berbagai jenis desain antara lain desain interior, desain pakaian, desain grafis, dan berbagai jenis desain yang lainnya. Dari berbagai jenis desain yang ada desain grafis merupakan salah satu yang populer dan banyak peminatnya. Desain grafis biasanya banyak digunakan sebagai media promosi seperti diimplementasikan pada brosur, spanduk, pembuatan logo/*brand* dan pembuatan banner. Implementasi desain grafis yang bagus tentunya dapat menarik minat dari setiap orang yang melihatnya. Oleh sebab itu desain grafis menjadi sesuatu yang sangat penting baik untuk dipelajari ataupun untuk diimplementasikan untuk zaman sekarang (Abraham and Supriyati, 2022).

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam cara orang belajar dan mengakses informasi, termasuk dalam bidang desain grafis. Kemajuan perangkat lunak desain, kecerdasan buatan, dan teknologi berbasis cloud telah mempermudah proses pembuatan serta kolaborasi dalam desain grafis (Wardana, Lanang and Eka, 2022). Selain itu, platform pembelajaran daring dan aplikasi interaktif telah mengubah cara individu mempelajari desain, memungkinkan akses yang lebih luas dan fleksibel tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Hal ini mendorong kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga materi desain grafis dapat lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam berbagai konteks (Andi, Purba and Yunis, 2019).

Proses belajar desain kebanyakan memanfaatkan media cetak seperti buku. Buku yang selama ini dipandang efektif sebagai media belajar tetapi pada realitanya mulai ditinggalkan sebab sangat monoton yang berakibat cepat menimbulkan kebosanan (Qorib, Kello and Effendy, 2020). Selain melalui buku terdapat model pembelajaran classical dimana guru memberikan pengajaran kepada murid dalam ruangan kelas yang tentunya terkadang cukup membosankan. Adapun media pembelajaran dengan memanfaatkan media digital seperti komputer dan *smartphone* (Andi *et al.*, 2022), namun untuk materi terkait desain grafis masih sulit untuk ditemukan dan kebanyakan materi yang disajikan tidak teratur dan tidak menyesuaikan dengan level dari setiap pelajar (Rahma, Rahmawati and Setyawan, 2022). Selain itu, terdapat penelitian yang mencoba menguji efektivitas *multimedia* dalam pembelajaran desain grafis dibandingkan dengan media cetak, dimana hasil penelitian tersebut

mendapatkan respon yang positif, dibuktikan dengan angket siswa dari 22 siswa yang menyatakan sangat setuju sebanyak 140 dengan persentase 21,21% dan kategori setuju berjumlah 520 dengan persentase 78,79%. Serta hasil belajar siswa yang meningkat setelah memanfaatkan multimedia pembelajaran desain Grafis (Wati, Siska and Yul, 2022). Gambar 1 menunjukkan persentase respon siswa terhadap efektivitas *multimedia* dalam pembelajaran desain grafis.



**Gambar 1.** Grafik Persentase Respon Siswa Terhadap Efektivitas *Multimedia* Dalam Pembelajaran Desain Grafis

Oleh karena permasalahan tersebut maka dilakukan pelatihan dan pemanfaatan dari aplikasi pembelajaran desain grafis yang memberikan pengetahuan terkait materi-materi pembelajaran desain grafis. Aplikasi dibangun secara interaktif dengan pemanfaatan *multimedia* (foto, video, suara, musik dan animasi) sehingga dapat memberikan pembelajaran yang menarik serta tidak membuat bosan penggunanya. Aplikasi tersebut juga akan memberikan materi dari level pemula hingga level yang susah sehingga pengguna dapat belajar secara teratur dan beraturan. Selain itu, aplikasi yang dibangun akan disediakan permainan berupa kuis untuk menguji pemahaman dari pengguna sehingga pengguna dapat mengetahui tingkat pemahaman dari materi yang diajarkan tersebut. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran desain grafis berbasis multimedia guna meningkatkan minat dan efektivitas belajar anak-anak dalam bidang desain grafis.

## Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pengembangan perangkat lunak berbasis *Adobe Animate* melalui metode ADDIE dengan pendekatan interaktif yang menyajikan materi secara visual dan dinamis (Sutopo, Hadi and Setiyawan, 2024). Model ini sering digunakan dalam pengembangan media pembelajaran untuk memastikan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Lestari, Handayani and Suyantri, 2023).

1. Tahap analisis (*analysis*) dilakukan dengan menganalisis kerja dan analisis kebutuhan. Analisis kerja dilakukan untuk memahami tugas dan aktivitas yang harus dilakukan oleh siswa sedangkan analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran. Tahapan analisis meliputi:
  - a. Analisis kerja dilakukan untuk memahami tugas serta aktivitas yang harus dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran desain grafis.
  - b. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran agar media yang dikembangkan sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah.
2. Tahap perancangan (*design*) dilakukan penataan materi pembelajaran, penyusunan materi, serta penyampaian materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Selain itu, juga dilakukan pendataan terhadap bahan-bahan yang diperlukan dalam pengembangan media. Tahap ini melibatkan:
  - a. Penyusunan struktur materi pembelajaran.
  - b. Penentuan penyampaian materi yang sesuai dengan pendekatan interaktif.
  - c. Pendataan bahan-bahan yang diperlukan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate*.
3. Tahap pengembangan (*development*) tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran berdasarkan desain yang telah ditetapkan sebelumnya. Media yang telah dibuat kemudian dinilai oleh ahli yang kompeten dalam bidangnya. Tahap ini melibatkan:
  - a. Produk yang telah dibuat akan melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi guna memastikan kualitasnya.
  - b. Setelah revisi yang diperlukan dilakukan, media pembelajaran diuji coba secara terbatas.

4. Tahap implementasi (*implementation*) media pembelajaran yang telah dikembangkan digunakan sebagai media pembelajaran dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya. Tahap ini melibatkan:
  - a. Media pembelajaran yang telah dikembangkan diimplementasikan dalam pembelajaran di Sekolah Buddhis Bodhicitta.
  - b. Guru dan siswa berperan aktif dalam penggunaan media ini untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam pembelajaran desain grafis.
5. Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran tersebut efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Metode evaluasi yang digunakan mencakup:
  - a. *Pre-test* dan *post-test*: Untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.
  - b. Kuesioner: Untuk mengumpulkan data terkait tanggapan siswa mengenai kemudahan penggunaan dan efektivitas media pembelajaran.
  - c. Observasi: Untuk melihat langsung bagaimana siswa berinteraksi dengan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

## Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini, akan ditampilkan hasil dari aplikasi pembelajaran desain grafis berbasis *multimedia* yang digunakan untuk pelatihan pembelajaran desain grafis untuk anak-anak. Berikut ini adalah *screenshoot* setiap tampilannya.

### 1. Tampilan Awal

Tampilan awal merupakan tampilan pertama ketika sistem dijalankan yang berisikan informasi nama aplikasi serta sedikit animasi pengenalan. Pada tampilan ini akan diberikan sedikit animasi pengenalan sehingga pada aplikasi lebih banyak penerapan animasi dan *multimedia* yang tentunya sangat menyenangkan bagi para pengguna sehingga para pengguna dapat memanfaatkan aplikasi dengan sebaik-baiknya.



**Gambar 2.** Hasil Tampilan Awal

## 2. Tampilan Video Pengenalan Awal

Tampilan video pengenalan awal merupakan tampilan yang berisikan video pengenalan terkait materi yang akan diajarkan.



**Gambar 3.** Hasil Tampilan Video Pengenalan Awal

## 3. Tampilan Mempelajari Materi

Tampilan mempelajari materi merupakan tampilan yang berisikan *list-list* materi yang dapat dipelajari *user*.



**Gambar 4.** Hasil Tampilan Mempelajari Materi

Kegiatan pembelajaran desain grafis didukung melalui aplikasi pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya. Berikut ini Gambar 5 menunjukkan antusiasme orang tua anak-anak dalam mengikuti pembelajaran.



**Gambar 5.** Antusiasme Orang Tua dan Anak-Anak Dalam Belajar

Berikut ini ditunjukkan Gambar 6 dimana tim pengajar memberikan pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran desain grafis yang dikembangkan agar dapat diajarkan kepada anak-anak di kemudian hari.



**Gambar 6.** Tim Pengajar Memberikan Arahan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Desain Grafis

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan terhadap 50 siswa di Sekolah Buddhis Bodhicitta, diperoleh data sebagai berikut:

1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*.

*Pre-test* dilakukan sebelum siswa menggunakan media pembelajaran, sedangkan *post-test* dilakukan setelah siswa mempelajari materi dengan bantuan aplikasi.

Tabel 1. Hasil Evaluasi *Pre-test* dan *Post-test*

Kategori	Rata-rata Skor <i>Pre-test</i>	Rata-rata Skor <i>Post-test</i>	Peningkatan (%)
Pemahaman Materi	62,4	85,6	37,18
Ketepatan Jawaban	58,2	83,1	42,8
Kecepatan Menjawab	65,3	87,4	33,83

Dari hasil *pre-test* dan *post-test*, terdapat peningkatan pemahaman rata-rata 37.18% setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate*.

2. Hasil Kuesioner Kepuasan Siswa.

Siswa diminta memberikan tanggapan mengenai kemudahan penggunaan dan efektivitas media pembelajaran melalui kuesioner.

Tabel 2. Hasil Kuesioner Kepuasan Siswa

Kategori	Sangat Setuju (%)	Setuju (%)	Tidak Setuju (%)	Sangat Tidak Setuju (%)
Media mudah digunakan	70	28	2	0
Materi lebih menarik	75	23	2	0
Membantu pemahaman	68	30	2	0
Lebih menyenangkan	80	18	2	0

Sebagian besar siswa merasa bahwa media pembelajaran lebih menarik (98%), lebih menyenangkan (98%), serta membantu pemahaman mereka (98%).

### 3. Hasil Observasi Interaksi Siswa.

Selama pelatihan dan pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi terhadap cara siswa berinteraksi dengan media pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Observasi Interaksi Siswa

Aspek yang Diamati	Persentase (%)
Aktif berinteraksi dengan media	92
Mengerjakan latihan mandiri	88
Mengikuti instruksi dengan baik	94
Terlibat dalam diskusi	85

Sebagian besar siswa aktif berinteraksi dengan media (92%), mengikuti instruksi dengan baik (94%), dan mampu mengerjakan latihan mandiri (88%).

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan terhadap 50 siswa di Sekolah Buddhis Bodhicitta, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Adobe Animate efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi desain grafis. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor pemahaman materi sebesar 37,18% setelah menggunakan media pembelajaran. Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa media ini mudah digunakan (98%), lebih menarik (98%), membantu pemahaman mereka (98%), dan lebih menyenangkan (98%). Observasi yang dilakukan selama pembelajaran juga menunjukkan bahwa siswa aktif berinteraksi dengan media (92%), mengikuti instruksi dengan baik (94%), serta mampu mengerjakan latihan mandiri (88%). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Adobe Animate terbukti dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta menyenangkan bagi siswa.

### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Institut Bisnis Informasi Teknologi dan Bisnis dan Sekolah Buddhist Bodhicitta di kota Medan yang telah memberikan dukungan dalam melakukan kegiatan pengabdian masyarakat ini.



## Daftar Pustaka

- Abraham, I. and Supriyati, Y. (2022) 'Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), pp. 2476–2482. doi: 10.58258/jime.v8i3.3800.
- Andi, A. *et al.* (2022) 'Game Development "Kill Corona Virus" For Education About Vaccination Using Finite State Machine and Collision Detection', *Kinetik: Game Technology, Information System, Computer Network, Computing, Electronics, and Control*, 4(4). doi: 10.22219/kinetik.v7i4.1470.
- Andi, Purba, R. and Yunis, R. (2019) 'Application of Blockchain Technology to Prevent The Potential Of Plagiarism in Scientific Publication', in *Proceedings of 2019 4th International Conference on Informatics and Computing, ICIC 2019*. doi: 10.1109/ICIC47613.2019.8985920.
- Arifin, I. and Nurjayanti, N. (2024) 'Rekonstruksi Poster Sebagai Media Aspirasi Dan Propaganda Mahasiswa', *MITZAL (Demokrasi, Komunikasi dan Budaya) : Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Ilmu Komunikasi*, 9(1), p. 1. doi: 10.35329/mitzal.v9i1.4951.
- Lestari, T. A., Handayani, B. S. and Suyantri, E. (2023) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate Untuk Siswa SMA Kelas X di Kota Mataram', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), pp. 2012–2018. doi: 10.29303/jipp.v8i4.1641.
- Qorib, F., Kello, M. G. W. and Effendy, R. (2020) 'Motif Penggunaan Media Cetak Pada Mahasiswa Di Kota Malang', *Jurnal Heritage*, 8(1), pp. 56–75. doi: 10.35891/heritage.v8i1.1874.
- Rahma, R. O., Rahmawati, V. and Setyawan, A. (2022) 'Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar dan Cara Mengatasinya pada Peserta Didik di SDN 1 Pandan', *JURNAL PANCAR: Pendidik Anak Cerdas dan Pintar*, 6(2), pp. 242–250.
- Sutopo, R. A., Hadi, W. and Setiyawan, M. (2024) 'Implementasi Metode ADDIE Dalam Pembuatan Media Interaktif Bilangan Pecahan Dengan Adobe Animate', *Scientica Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi*, 2(12), pp. 190–196.
- Wardana, F. C., Lanang, I. G. and Eka, P. (2022) 'Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile', *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 03(04).
- Wati, V., Siska, J. and Yul, F. A. (2022) 'Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Desain Grafis Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Computer and Informatics Education Review – CIER*, 3(3), pp. 32–35.