

Pelatihan CorelDRAW untuk Mengembangkan Kemampuan Desain Grafis Siswa SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep

Ainur Yakin¹, Zaehol Fatah²

¹Universitas Ibrahimy, Situbondo

²Universitas Ibrahimy, Situbondo

Alamat Surat Menyurat Penulis

ainury875@gmail.com, zaeholfatah@gmail.com

Abstract

Abstract in English. abstract presents a concise summary of a study, covering the research objectives, methodology, findings, and conclusions. Quotations should not be included in this section. The abstract should be limited to no more than 200 words and should accurately reflect the overall content of the manuscript. It is important to write the abstract clearly and systematically so that it can be easily understood by a wide range of readers, including academics, researchers, and practitioners. Graphic design learning using the CorelDRAW application is one effort to improve students' digital skills and creativity in the era of modern technological development. This activity was carried out at SMP Negeri 1 Arjasa with a focus on students in grades VIII and IX through a hands-on learning method in the school's computer laboratory. This study used a qualitative method with a descriptive approach to describe the implementation of CorelDRAW learning and its impact on students' creativity and graphic design skills. Data collection techniques were carried out through observation, documentation, and observation during the activity. The results of the activity showed that CorelDRAW learning was able to improve students' understanding of using basic graphic design tools such as the pick tool, shape tool, text tool, and color settings. In addition, students also showed increased creativity in creating simple posters and pamphlets based on their respective ideas. Direct practice-based learning was considered effective because it helped students be more active, creative, and easily understand the material. Despite several obstacles such as limited computer facilities and differences in student understanding levels, the learning activities continued well through teacher and work group guidance. Thus, CorelDRAW learning can be an effective means of improving students' graphic design skills and creativity in the field of digital technology.

Keywords: CorelDRAW, graphic design, student creativity, digital skills, practical learning.

Abstrak

Pembelajaran desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas siswa di era perkembangan teknologi modern. Kegiatan ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Arjasa dengan fokus pada siswa kelas VIII dan IX melalui metode pembelajaran praktik langsung di laboratorium komputer sekolah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk menggambarkan proses pelaksanaan pembelajaran CorelDRAW serta pengaruhnya terhadap kreativitas dan keterampilan desain grafis siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan observasi selama kegiatan berlangsung. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pembelajaran CorelDRAW mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam menggunakan tools dasar desain grafis seperti pick tool, shape tool, text tool, dan pengaturan warna. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan kreativitas dalam membuat poster dan pamflet sederhana sesuai ide masing-masing. Pembelajaran berbasis praktik langsung dinilai efektif karena membantu siswa lebih aktif, kreatif, dan mudah memahami materi. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan fasilitas komputer dan perbedaan tingkat pemahaman siswa, kegiatan pembelajaran tetap berjalan dengan baik melalui pendampingan guru dan kelompok kerja. Dengan demikian, pembelajaran CorelDRAW dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis dan kreativitas siswa di bidang teknologi digital.

Kata kunci : CorelDRAW, desain grafis, kreativitas siswa, keterampilan digital, pembelajaran praktis.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada era modern menuntut dunia pendidikan untuk mampu beradaptasi dengan berbagai keterampilan berbasis informasi teknologi. Salah satu keterampilan yang semakin dibutuhkan adalah kemampuan desain grafis. Desain grafis merupakan proses penyampaian pesan melalui visual dengan memanfaatkan perpaduan ilustrasi, tipografi, warna, dan komposisi tata letak sehingga informasi dapat diterima secara efektif oleh khalayak. Dalam dunia pendidikan, kemampuan desain grafis tidak hanya

mendukung kreativitas siswa, tetapi juga dapat menjadi bekal keterampilan untuk menghadapi perkembangan dunia kerja di era digital.¹

Perkembangan media sosial dan teknologi komunikasi juga memberikan pengaruh besar terhadap pentingnya kemampuan desain grafis di kalangan pelajar. Saat ini, berbagai informasi lebih banyak disampaikan melalui media visual yang menarik dan komunikatif. Poster digital, pamflet kegiatan, spanduk, maupun konten media sosial menjadi sarana penyampaian informasi yang efektif di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, siswa perlu memiliki kemampuan dalam mengolah media visual agar mampu menyampaikan informasi secara kreatif, informatif, dan mudah dipahami oleh masyarakat. Kemampuan tersebut juga dapat membantu siswa meningkatkan rasa percaya diri, kemampuan berpikir kreatif, serta keterampilan memecahkan masalah dalam proses pembuatan desain.

CorelDRAW merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang banyak dimanfaatkan oleh berbagai kalangan untuk membuat dan mengolah karya visual. Aplikasi ini merupakan software berbasis vektor yang memiliki berbagai fitur untuk membuat poster, logo, brosur, spanduk, dan media visual lainnya. CorelDRAW dikenal mudah digunakan karena menyediakan berbagai tools yang mendukung proses pembuatan desain secara kreatif dan inovatif.² Penguasaan aplikasi CorelDRAW dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan teknis, kreativitas, serta keterampilan visual yang bermanfaat dalam kegiatan akademik maupun nonakademik.²

Selain digunakan dalam dunia pendidikan, aplikasi CorelDRAW juga banyak dimanfaatkan dalam dunia industri kreatif dan usaha percetakan. Berbagai desain produk seperti logo, kartu nama, brosur, stiker, hingga desain kemasan produk umumnya dibuat menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mengoperasikan CorelDRAW memiliki nilai penting sebagai keterampilan tambahan bagi siswa dalam menghadapi perkembangan dunia kerja. Dengan menguasai aplikasi desain grafis, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar berbasis teknologi, tetapi juga memiliki peluang untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan melalui pembuatan produk-produk desain secara mandiri.

Dalam lingkungan sekolah, keterampilan desain grafis menjadi kebutuhan penting, terutama dalam mendukung kegiatan organisasi, acara publikasi, maupun media informasi sekolah. Namun, masih banyak siswa yang belum memahami penggunaan aplikasi desain grafis secara optimal. Kurangnya pengetahuan dasar mengenai prinsip desain, penggunaan tools, dan pengolahan media visual menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam membuat desain secara mandiri.³ Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pelatihan atau pembelajaran desain grafis yang dapat membantu siswa memahami penggunaan aplikasi CorelDRAW secara lebih efektif.

Pembelajaran desain berbasis grafis praktik dinilai lebih efektif karena siswa dapat langsung mencoba penggunaan tools dan fitur yang tersedia pada aplikasi CorelDRAW. Melalui praktik secara langsung, siswa akan lebih mudah memahami langkah-langkah pembuatan desain dibandingkan hanya menerima teori. Pendekatan ini juga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan praktik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan desain grafis.³

Di SMP Negeri 1 Arjasa, pembelajaran mengenai desain grafis berbasis CorelDRAW menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan digital siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang penggunaan CorelDRAW sekaligus melatih kreativitas siswa dalam menghasilkan media visual yang menarik. Melalui pelatihan dan praktik langsung, siswa diharapkan mampu memahami fungsi tools dasar, teknik pewarnaan, pengaturan objek, hingga pembuatan desain sederhana seperti poster dan pamflet.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan CorelDRAW mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang desain grafis. Pelatihan desain grafis berbasis CorelDRAW terbukti dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat media visual serta menumbuhkan kreativitas dan soft skill peserta didik.⁵ Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis praktik dinilai efektif dalam membantu siswa memahami penggunaan aplikasi desain secara lebih mudah dan interaktif.

¹ Ahmad Afandi, Ahmad Tahqiq Rofiq, dan Zaehol Fatah, "Efektivitas Pelatihan Dasar CorelDRAW dalam Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis OSIS SMKN 1 Arjasa," *Nuras: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 3 (2025): 176–184.

² R. Akhsani, M. Kholil, I. Ismanto, HP Waspada, I. Athailah, MS Muluk, dan K. Charisma, "Pelatihan Pembuatan Poster Menggunakan CorelDRAW di SMA Negeri 1 Talun," *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)* 4, no. 2 (2023): 118–125.

³ P. Haryani, "Pelatihan Desain Grafis Aplikasi CorelDRAW bagi Pemuda Pemudi Karang Taruna Desa Pogung Dalangan," *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS* 2, no. 1 (2024): 54–59.

Kegiatan pembelajaran CorelDRAW di sekolah juga menjadi bagian dari upaya peningkatan literasi digital siswa. Literasi digital bukan sekadar keterampilan dalam mengoperasikan perangkat dan teknologi digital. Konsep ini juga mencakup kemampuan seseorang untuk berpikir kreatif, menghasilkan inovasi, serta memanfaatkan teknologi secara produktif guna menciptakan dampak yang bermanfaat. Dengan adanya pembelajaran desain grafis, siswa dapat mengembangkan kemampuan komunikasi visual yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam kegiatan organisasi sekolah. Selain itu, keterampilan ini dapat menjadi bekal awal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan atau mengembangkan kemampuan di bidang desain dan multimedia pada jenjang berikutnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulisan laporan Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci mengenai objek yang diteliti. proses pelaksanaan pembelajaran CorelDRAW di SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep. Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini fokus pada pengamatan terhadap aktivitas siswa, proses pembelajaran, serta pengalaman peserta selama mengikuti pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan siswa mampu meningkatkan keterampilan desain grafis sekaligus mengembangkan kreativitas dalam bidang teknologi digital.

Hasil dan Pembahasan

Proses Pelaksanaan Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Aplikasi CorelDRAW di SMP Negeri 1 Arjasa

Pelaksanaan pembelajaran desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW di SMP Negeri 1 Arjasa dilaksanakan sebagai bentuk penguatan keterampilan digital siswa dalam bidang desain grafis. Materi pembelajaran diawali dengan pengenalan antarmuka dan tools dasar CorelDRAW, seperti Pick Tool, Shape Tool (F10), Rectangle Tool (F6), Text Tool (F8), dan Freehand Tool untuk membuat serta mengedit objek. Selanjutnya siswa mempelajari teknik manipulasi gambar dan objek, meliputi proses import gambar (Ctrl+I), penggunaan PowerClip, serta Transparency Tool untuk menggabungkan dan mengatur tampilan objek. Pada tahap berikutnya, siswa mempelajari tipografi dan penyusunan teks, seperti pemilihan serta kombinasi font, penggunaan Artistic Text dan Paragraph Text, Break Artistic Text (Ctrl+K), serta Envelope Tool untuk memodifikasi bentuk teks. Materi kemudian dilanjutkan dengan penyusunan layout dan hierarki visual, meliputi pengaturan posisi objek, alignment, distribusi, pewarnaan, dan komposisi desain agar menghasilkan tampilan yang menarik. Setelah memahami seluruh materi tersebut, siswa menerapkannya melalui praktik pembuatan media visual sederhana, seperti poster, pamflet, dan banner, dengan pendampingan guru hingga menghasilkan desain yang sesuai dengan prinsip dasar desain grafis.

Kegiatan pembelajaran difokuskan pada siswa kelas VIII dan IX karena pada jenjang siswa tersebut dinilai telah memiliki kemampuan dasar dalam pengoperasian komputer. Selain itu, siswa kelas VIII dan IX lebih mudah memahami penggunaan tools dalam aplikasi CorelDRAW dibandingkan siswa kelas VII yang masih berada pada tahap adaptasi penggunaan perangkat komputer. Meskipun demikian, kegiatan ini juga dapat dikembangkan ke seluruh siswa secara bertahap agar kemampuan desain grafis dapat dimiliki oleh seluruh peserta didik di sekolah.

Proses pelaksanaan pembelajaran diawali dengan pengenalan dasar mengenai desain grafis dan fungsi aplikasi CorelDRAW. Pada tahap ini, siswa diberikan penjelasan tentang manfaat desain grafis dalam kehidupan sehari-hari, dunia pendidikan, dan media sosial. Setelah itu, guru memperkenalkan tampilan antarmuka CorelDRAW beserta fungsi alat dasar seperti alat pilih, alat bentuk, alat teks, alat persegi panjang, dan palet warna. Tahap pengenalan ini bertujuan agar siswa memahami fungsi dasar setiap alat sebelum memulai praktik desain.⁴

Tahap berikutnya adalah praktik langsung menggunakan aplikasi CorelDRAW. Siswa dibimbing untuk membuat desain sederhana seperti kartu nama, poster kegiatan sekolah, dan pamflet. Dalam proses praktik, siswa diberikan kesempatan untuk mengatur warna, menambahkan teks, mengubah bentuk objek, serta menyusun tata letak desain sesuai kreativitas masing-masing. Metode praktik langsung dipilih karena dinilai lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap penggunaan aplikasi desain grafis.⁵

Selama proses pembelajaran, para siswa menunjukkan minat yang tinggi dengan berpartisipasi aktif serta mengajukan berbagai pertanyaan terkait penggunaan alat dan teknik dalam pembuatan desain. Komunikasi yang terjalin antara guru dan siswa berlangsung dengan baik sehingga mendukung terciptanya

⁴ MK Khaerudin dan R. Rasim, "Pelatihan CorelDRAW pada Santri Yayasan Yatim Piatu dan Dhuafa Al-Ikhlas Bekasi," *Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)* 2, no. 1 (2022): 1–6.

⁵ JA Munib, E. Wulandari, B. Riyanto, A. Rofiqoahyani, A. Arifiani, dan DS Rahardi, "Pelatihan Pembuatan Visual Promosi Digital pada UMKM," *Abhakte: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 3, no. 1 (2025): 88–94.

suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan ini juga membantu siswa mengembangkan kreativitas, ketelitian, serta kemampuan berpikir visual dalam menyusun sebuah desain.

Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan jumlah komputer yang tersedia di laboratorium sekolah sehingga beberapa siswa harus menggunakan komputer secara bergantian. Selain itu, kemampuan siswa dalam mengoperasikan komputer juga berbeda-beda sehingga proses pembelajaran terkadang berjalan tidak merata. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan mouse, mengatur objek desain, maupun memahami fungsi tools pada aplikasi CorelDRAW.

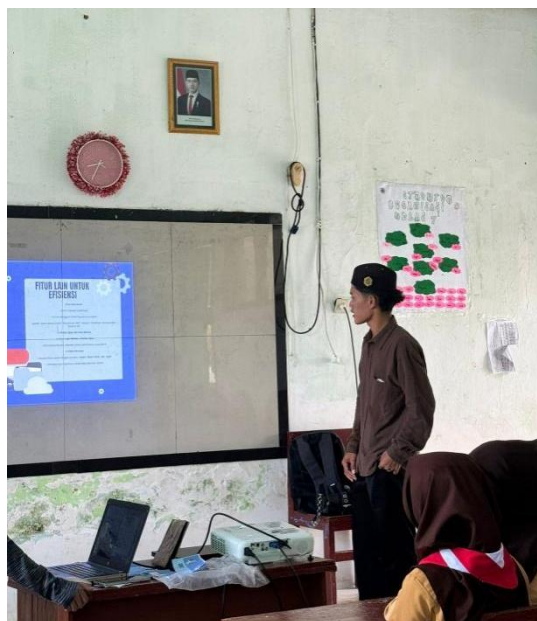
Kendala lainnya adalah keterbatasan waktu pembelajaran. Proses pembuatan desain membutuhkan waktu yang cukup lama, sedangkan jam pelajaran yang tersedia terbatas. Akibatnya, beberapa siswa belum dapat menyelesaikan desain secara maksimal. Selain itu, terdapat siswa yang kurang percaya diri terhadap hasil desain yang dibuat sehingga memerlukan pendampingan lebih lanjut dari guru.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru menerapkan beberapa solusi agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik. Salah satu upaya yang dilakukan adalah membagi siswa ke dalam kelompok kecil sehingga siswa yang sudah memahami materi dapat membantu teman lainnya. Guru juga memberikan contoh desain sederhana secara bertahap agar siswa lebih mudah mengikuti proses praktik. Selain itu, penggunaan metode penguatan langsung membantu siswa memahami langkah-langkah penggunaan alat secara lebih jelas.³

Dalam keterbatasan waktu, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpan hasil desain dan melanjutkannya pada pertemuan berikutnya. Guru juga memberikan motivasi dan arahan kepada siswa agar lebih percaya diri dalam mengembangkan kreativitas desain siswa. Dengan adanya pendampingan dan pembelajaran berbasis praktik, siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan mampu memahami dasar-dasar penggunaan aplikasi CorelDRAW dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW di SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep, kegiatan berlangsung dengan baik dan mendapatkan respon positif dari siswa. Pembelajaran dilaksanakan melalui metode praktik langsung di laboratorium komputer sekolah dengan fokus pada pengenalan dasar penggunaan aplikasi CorelDRAW. Kegiatan ini diikuti oleh siswa kelas VIII dan IX yang dinilai telah memiliki kemampuan dasar dalam pengoperasian komputer.

Gambar 1.1 Awal Kegiatan



Pada tahap awal kegiatan, siswa diberikan penjelasan mengenai pengertian desain grafis, manfaat desain grafis dalam kehidupan sehari-hari, serta pengenalan tampilan antarmuka aplikasi CorelDRAW. Selanjutnya, siswa diperkenalkan dengan berbagai alat dasar seperti alat pilih, alat bentuk, alat teks, alat persegi panjang, dan palet warna. Setelah menyampaikan materi, siswa diarahkan untuk menyampaikan secara langsung penggunaan alat-alat tersebut dalam membuat desain sederhana berupa poster dan pamflet kegiatan sekolah.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti Arahan, mencoba berbagai alat, serta bertanya mengenai langkah-langkah pembuatan desain. Sebagian besar siswa mampu memahami fungsi alat dasar pada aplikasi CorelDRAW dan dapat menghasilkan desain sederhana secara mandiri. Pembelajaran berbasis praktik langsung dinilai efektif karena membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dibandingkan hanya melalui penjelasan teori.

Selain meningkatkan keterampilan desain grafis, kegiatan ini juga membantu siswa mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir visual, dan rasa percaya diri dalam membuat media desain. Hasil desain yang dibuat siswa menunjukkan adanya perkembangan dalam pengaturan warna, tata letak tulisan, serta penggunaan bentuk-bentuk objek sederhana pada aplikasi CorelDRAW.⁶

Namun selama kegiatan berlangsung terdapat beberapa kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan jumlah komputer, perbedaan kemampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat komputer, dan keterbatasan waktu praktik. Meskipun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru, pembagian kelompok belajar, serta pemberian contoh desain secara bertahap agar siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Secara keseluruhan, pembelajaran desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW di SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan digital siswa. Kegiatan ini juga sarana menjadi pembelajaran kreatif yang dapat mendukung pengembangan kemampuan siswa di bidang teknologi dan desain visual.

Proses Pelaksanaan Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Aplikasi CorelDRAW di SMP Negeri 1 Arjasa

Pembelajaran desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW di SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep memberikan pengaruh yang cukup positif terhadap kreativitas dan keterampilan siswa dalam bidang desain visual. Melalui kegiatan praktik langsung, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dasar mengenai penggunaan aplikasi CorelDRAW, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam membuat berbagai bentuk desain sederhana. Pembelajaran ini menjadi salah satu sarana bagi siswa untuk mengenal teknologi digital sekaligus melatih kemampuan visual yang dapat digunakan dalam kegiatan akademik maupun nonakademik.

Pengaruh positif pembelajaran CorelDRAW terlihat dari meningkatnya kemampuan siswa dalam menggunakan tools dasar pada aplikasi desain grafis. Sebelum mengikuti pembelajaran, sebagian besar siswa masih belum memahami fungsi tools seperti pick tool, shape tool, text tool, dan pengaturan warna. Namun setelah mengikuti kegiatan praktik, siswa mulai mampu menggunakan alat-alat tersebut secara mandiri dalam membuat poster, pamflet, maupun tulisan dekoratif sederhana. Kemampuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis praktik dapat membantu siswa memahami penggunaan aplikasi secara lebih efektif dibandingkan hanya melalui teori.⁷

⁶ N. Nurhadi, "Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas Pengelola Dokumentasi bagi Staf Perpustakaan dan Pustakawan pada Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia (FPPTI) Wilayah Jambi," *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA* 1, no. 1 (2022): 22–28.

⁷ M. Pritandhari dan FA Wibawa, "Pelatihan Desain Grafis CorelDRAW Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo," *Sinar Sang Surya: Jurnal Pusat Pengabdian kepada Masyarakat* 5, no. 1 (2021): 60–66.

Gambar 2.1 Keterampilan Siswa



Selain meningkatkan keterampilan teknis, pembelajaran CorelDRAW juga memberikan pengaruh terhadap kreativitas siswa. Kreativitas siswa terlihat dari kemampuan siswa dalam memilih warna, menyusun tata letak desain, mengombinasikan bentuk objek, dan mengembangkan ide visual sesuai imajinasi masing-masing.⁸ Setiap siswa menghasilkan desain yang berbeda-beda sehingga menunjukkan adanya pengembangan ide kreatif selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui kegiatan pembelajaran tersebut, siswa menjadi lebih bebas mengekspresikan gagasan dan mampu menuangkan kreativitas siswa ke dalam bentuk media visual.

Pembelajaran CorelDRAW juga membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa. Pada awal kegiatan, beberapa siswa masih merasa ragu dalam membuat desain karena belum pernah menggunakan aplikasi desain grafis sebelumnya. Namun setelah mendapatkan arahan dan pendampingan dari guru, siswa mulai berani mencoba berbagai fitur pada aplikasi dan menunjukkan hasil desain yang lebih baik. Keberhasilan siswa dalam menyelesaikan desain sederhana memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi siswa untuk belajar desain grafis lebih lanjut.

Di samping itu, pembelajaran desain grafis berbasis CorelDRAW turut melatih kemampuan berpikir kritis dan ketelitian siswa. Dalam proses pembuatan desain, siswa dituntut untuk memperhatikan komposisi warna, ukuran objek, tata letak tulisan, dan keseimbangan visual agar desain terlihat menarik. Proses tersebut secara tidak langsung melatih siswa untuk berpikir lebih detail dan terstruktur dalam menyelesaikan suatu desain pekerjaan.

Meskipun memberikan banyak pengaruh positif, terdapat beberapa hambatan yang mempengaruhi perkembangan kreativitas siswa, seperti keterbatasan fasilitas komputer dan perbedaan tingkat pemahaman siswa terhadap teknologi. Sebagian siswa memerlukan waktu lebih lama untuk memahami penggunaan alat sehingga guru perlu memberikan pendampingan secara bertahap. Namun melalui metode praktik langsung dan kerja kelompok, hambatan tersebut dapat diminimalkan sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

Secara keseluruhan pembelajaran CorelDRAW di SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan desain grafis siswa. Kegiatan ini tidak hanya membantu siswa memahami dasar penggunaan aplikasi desain grafis, tetapi juga melatih kreativitas, ketelitian, rasa percaya diri, dan kemampuan berpikir visual yang dapat mendukung pengembangan keterampilan digital siswa di era modern.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW di SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep, kegiatan ini memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas dan keterampilan siswa dalam bidang desain grafis. Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mulai memahami dasar-dasar penggunaan aplikasi CorelDRAW dan mampu membuat desain

⁸ L. Refnitasari, HW Cahyaka, N. Frida, dan M. Imaduddin, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan CorelDRAW sebagai Tambahan Keterampilan Siswa SMK Negeri 7 Surabaya," *JPP IPTEK: Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK* 7, no. 1 (2023): 32–38.

sederhana secara mandiri. Pembelajaran berbasis praktik langsung membantu siswa lebih mudah memahami fungsi alat serta langkah-langkah pembuatan desain dibandingkan hanya melalui penyampaian teori.

Gambar 2.2 Akhir Kegiatan



Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menggunakan tools dasar mengalami peningkatan. Sebelum mengikuti pembelajaran, sebagian besar siswa belum memahami penggunaan tools seperti pick tool, shape tool, text tool, dan pengaturan warna. Namun setelah diberikan praktik dan pendampingan, siswa mulai mampu menggunakan berbagai alat tersebut untuk membuat poster, pamflet, dan tulisan dekoratif sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran CorelDRAW dapat membantu meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam bidang desain grafis.

Selain peningkatan keterampilan teknis, kreativitas siswa juga mengalami perkembangan yang cukup baik. Siswa mulai mampu mengombinasikan warna, mengatur tata letak objek, memilih jenis tulisan, dan membuat desain sesuai ide masing-masing. Hasil desain yang dibuat menunjukkan bahwa setiap siswa memiliki kreativitas dan gaya visual yang berbeda. Melalui pembelajaran ini, siswa menjadi lebih aktif dalam menuangkan gagasan dan ide kreatif ke dalam bentuk media visual.

Pembelajaran CorelDRAW juga memberikan pengaruh terhadap rasa percaya diri siswa. Pada awal kegiatan, beberapa siswa masih merasa kesulitan dan kurang percaya diri dalam membuat desain karena belum pernah menggunakan aplikasi CorelDRAW sebelumnya. Akan tetapi, setelah mendapatkan arahan dan pendampingan secara bertahap, siswa mulai berani mencoba berbagai fitur pada aplikasi dan mampu menyelesaikan desain sederhana secara mandiri. Keberhasilan tersebut membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan kemampuan desain grafis siswa.

Di sisi lain, kegiatan pembelajaran ini turut melatih ketelitian dan kemampuan berpikir visual siswa. Dalam proses pembuatan desain, siswa belajar memperhatikan keseimbangan warna, ukuran objek, tata letak tulisan, dan komposisi desain agar hasil yang dibuat terlihat lebih menarik. Kemampuan tersebut menjadi bagian penting dalam pengembangan keterampilan digital siswa di era modern.

Walaupun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan fasilitas komputer dan perbedaan tingkat pemahaman siswa, kegiatan pembelajaran tetap dapat berjalan dengan baik melalui pendampingan guru dan metode praktik langsung. Secara keseluruhan pembelajaran CorelDRAW memberikan hasil yang positif terhadap peningkatan kreativitas, keterampilan desain grafis, serta kemampuan berpikir kreatif siswa di SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep.

Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran desain grafis menggunakan CorelDRAW, peneliti menyebarkan angket kepada 30 siswa kelas VIII D setelah kegiatan selesai. Hasil survei menunjukkan bahwa 86,7% siswa menyatakan materi mudah dipahami, 90,0% siswa merasa lebih

percaya diri menggunakan CorelDRAW, 83,3% siswa mengaku mampu membuat desain sederhana secara mandiri, dan 93,3% siswa menyatakan pembelajaran praktik lebih menarik dibandingkan pembelajaran berbasis teori. Selain itu, 88,9% siswa menilai pendampingan guru selama praktik sangat membantu dalam memahami fungsi setiap tools CorelDRAW.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis praktik menggunakan CorelDRAW memperoleh respons yang positif dari siswa. Mayoritas siswa merasa kemampuan desain grafis mereka meningkat, baik dalam mengoperasikan tools dasar, mengatur tata letak, maupun menghasilkan media visual sederhana seperti poster dan pamflet.

Kesimpulan

Pembelajaran desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW di SMP Negeri 1 Arjasa terbukti membantu meningkatkan keterampilan digital siswa dalam mengoperasikan tools dasar, membuat desain sederhana, serta mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir visual, dan rasa percaya diri. Melalui metode praktik langsung dengan pendampingan guru, siswa lebih mudah memahami materi dan mampu menghasilkan karya desain secara mandiri, sehingga pembelajaran CorelDRAW efektif sebagai sarana pengembangan keterampilan desain grafis di sekolah.

Daftar Pustaka

- Afandi, Ahmad, Ahmad Tahqiq Rofiq, dan Zaehol Fatah. "Efektivitas Pelatihan Dasar CorelDRAW dalam Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis OSIS SMKN 1 Arjasa." *Nuras: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 3 (2025): 176–184.
- Akhsani, R., M. Kholil, I. Ismanto, H. P. Waspada, I. Athailah, M. S. Muluk, dan K. Charisma. "Pelatihan Pembuatan Poster Menggunakan CorelDRAW di SMA Negeri 1 Talun." *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)* 4, no. 2 (2023): 118–125.
- Penerapan Metode Waterfall Sistem Informasi Layanan Jasa Laundry Menggunakan PHP MySQL oleh Siti Nurul Ayni, Irma Yunita, dan Zaehol Fatah. Artikel ini dipublikasikan pada Seminar Nasional Inovasi Vokasi tahun 2024.
- Abdul Wahid, A. (2020). *Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi*. Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK.
- Allo, D. N., Firman, & Ihsan, M. (2021). *Perancangan Sistem Informasi Laundry Berbasis Web pada Laundry Dian Menggunakan PHP dan Mysql*. JURNAL PETISI, 2(2), 27–40.
- Juliani, C., & Zufria, I. (2023). *Sistem Informasi Manajemen Laundry Menggunakan Metode Customer Relationship Management (CRM) Berbasis Web*. Indonesian Journal of Computer Science, 11(3), 1082–1091.
- Paiso, A. S., & Yuniarto, I. (2022). *Perancangan Sistem Informasi Jasa Laundry Berbasis Web Pada Syam Laundry*. JUPITER: Journal of Computer & Information Technology, 3(2), 86–95.
- Sari, I. P., Syahputra, A., Zaky, N., Sibuea, R. U., & Zakhir, Z. (2022). *Perancangan Sistem Aplikasi Penjualan dan Layanan Jasa Laundry Sepatu Berbasis Website*. Blend Sains Jurnal Teknik, 1(1), 31–37.
- Haryani, P. "Pelatihan Desain Grafis Aplikasi CorelDRAW bagi Pemuda Pemudi Karang Taruna Desa Pogung Dalangan." *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS* 2, no. 1 (2024): 54–59.
- Khaerudin, M. K., dan R. Rasim. "Pelatihan CorelDRAW pada Santri Yayasan Yatim Piatu dan Dhuafa Al-Ikhlas Bekasi." *Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)* 2, no. 1 (2022): 1–6.
- Munib, J. A., E. Wulandari, B. Riyanto, A. Rofiqohayani, A. Arifiani, dan D. S. Rahardi. "Pelatihan Pembuatan Visual Promosi Digital pada UMKM." *Abhakte: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 3, no. 1 (2025): 88–94.
- Nurhadi, N. "Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas Pengelola Dokumentasi bagi Staf Perpustakaan dan Pustakawan pada Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia (FPPTI) Wilayah Jambi." *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA* 1, no. 1 (2022): 22–28.
- Pritandhari, M., dan F. A. Wibawa. "Pelatihan Desain Grafis CorelDRAW Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo." *Sinar Sang Surya: Jurnal Pusat Pengabdian kepada Masyarakat* 5, no. 1 (2021): 60–66.
- Refnitasari, L., H. W. Cahyaka, N. Frida, dan M. Imaduddin. "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan CorelDRAW sebagai Tambahan Keterampilan Siswa SMK Negeri 7 Surabaya." *JPP IPTEK: Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK* 7, no. 1 (2023): 32–38.
- Santiari, N. P. L., dan I. G. S. Rahayuda. "Pelatihan CorelDRAW dalam Perancangan Desain Papan Nama." *ADMA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 3, no. 2 (2023): 127–134.

Ubaidillah, Moh., Anny Widiastara, dan Muhamad Agus Sudrajat. “Pelatihan Corel Draw untuk Pengembangan Soft Skill Siswa SMKN 2 Kota Madiun.” *Penamas: Journal of Community Service* 3, no. 1 (2023): 43–50.