



## PELATIHAN DESAIN GRAFIS CORELDRAW SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN SOFTSKILL SISWA SMP IBRAHIMY 3 SUKOREJO

Alfi Khairunnisa<sup>a\*</sup>, Risqiatu Syarifah<sup>b</sup>, Zaehol Fatah<sup>c</sup>

<sup>a</sup> Fakultas Sains dan teknologi / Jurusan Sistem Informasi, [alfikhairunnisaaa08@gmail.com](mailto:alfikhairunnisaaa08@gmail.com),  
Universitas Ibrahimy, Situbondo, Jawa Timur

<sup>b</sup> Fakultas Sains dan teknologi / Jurusan Sistem Informasi, [srfacumell@gmail.com](mailto:srfacumell@gmail.com),  
Universitas Ibrahimy, Situbondo, Jawa Timur

<sup>c</sup> Fakultas Sains dan teknologi / Jurusan Sistem Informasi, [zaeholfatah@gmail.com](mailto:zaeholfatah@gmail.com),  
Universitas Ibrahimy, Situbondo, Jawa Timur

\* Korespondensi

### ABSTRACT

*This study aims to examine the effectiveness of graphic design training using CorelDraw software in developing students' soft skills at SMP Ibrahimy 3 Sukorejo. Softskills such as creativity, visual communication, collaboration, and problem-solving are essential competencies that should be cultivated from an early age, especially in the digital and creative industry era. The research employed a descriptive qualitative method with a participatory approach through direct observation, interviews, and documentation during the training sessions. The results indicate that the training not only enhanced students' understanding of basic graphic design techniques but also fostered self-confidence, teamwork abilities, and an appreciation of visual aesthetics. Students' active participation in designing logos, brochures, and other promotional media served as a key indicator of the success of this contextual learning approach. Therefore, the CorelDraw training has proven to be an effective strategy for strengthening students' soft skills and is relevant to be integrated into 21st-century skills-based educational programs.*

**Keywords:** *Graphic Design, Coreldraw, Soft Skills, Creativity, Junior High School Education*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pelatihan desain grafis berbasis aplikasi CorelDraw dalam mengembangkan softskill siswa di SMP Ibrahimy 3 Sukorejo. Soft skill seperti kreativitas, komunikasi visual, kolaborasi, dan pemecahan masalah menjadi kompetensi kunci yang perlu diasah sejak dini, khususnya di era digital dan industri kreatif. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan partisipatif melalui observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi saat pelatihan berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik dasar desain grafis, tetapi juga mendorong munculnya sikap percaya diri, kemampuan bekerja dalam tim, serta apresiasi terhadap estetika visual. Partisipasi aktif siswa dalam praktik desain logo, brosur, dan media promosi lainnya menjadi indikator keberhasilan pendekatan pelatihan yang kontekstual. Dengan demikian, pelatihan CorelDraw terbukti menjadi strategi yang efektif dalam memperkuat softskill siswa dan relevan untuk diintegrasikan ke dalam program pembelajaran berbasis keterampilan abad ke-21.

**Kata kunci:** Desain Grafis, Coreldraw, SoftSkill, Kreativitas, Pendidikan Smp

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam metode pengajaran dan jenis keterampilan yang dibutuhkan oleh peserta didik di abad ke-21. Tidak hanya penguasaan terhadap teknologi secara teknis (hard skill), tetapi juga keterampilan non-teknis atau softskill seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah menjadi semakin esensial.

Softskill ini dinilai mampu menunjang keberhasilan siswa dalam berbagai aspek kehidupan, baik akademik maupun non-akademik[1]. Oleh karena itu, institusi pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menciptakan program-program yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga pengembangan karakter dan keterampilan sosial.

Salah satu bentuk pelatihan yang terbukti efektif dalam mengembangkan dua jenis keterampilan tersebut adalah pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDraw. CorelDraw merupakan perangkat lunak desain vektor yang umum digunakan dalam dunia industri kreatif dan percetakan. Dengan pendekatan yang tepat, pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis mengenai penggunaan perangkat lunak, tetapi juga melatih siswa untuk berpikir kreatif, menyusun ide secara visual, dan mempresentasikan gagasan dengan cara yang menarik dan terstruktur[1]. Penelitian oleh Yuliadi et al. [2] juga menunjukkan bahwa pelatihan berbasis desain grafis secara signifikan mampu meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan komunikasi visual siswa.

Di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), pelatihan seperti ini memiliki nilai strategis karena berada pada fase awal pembentukan karakter dan minat siswa. Namun sayangnya, pelatihan desain grafis masih banyak ditemui di jenjang SMA/SMK, sementara di tingkat SMP implementasinya relatif terbatas[3]. Hal ini disebabkan oleh beberapa kendala seperti keterbatasan sarana prasarana, minimnya sumber daya pengajar yang kompeten, serta anggapan bahwa keterampilan desain merupakan bagian dari kejuruan, bukan pendidikan dasar. Padahal, masa SMP adalah fase perkembangan kognitif dan afektif yang sangat potensial untuk ditanamkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif sejak dini[4].

SMP Ibrahimy 3 Sukorejo merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada di lingkungan pesantren dengan karakteristik siswa yang cukup heterogen, baik dari segi latar belakang sosial maupun kesiapan dalam hal literasi digital. Pelatihan desain grafis berbasis CorelDraw di sekolah ini diharapkan dapat menjadi solusi atas kesenjangan keterampilan yang ada, serta menjadi sarana strategis untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh. Pelatihan ini bukan hanya bertujuan agar siswa mampu menggunakan CorelDraw secara teknis, tetapi lebih jauh untuk melatih daya imajinasi, estetika, kerja sama tim, dan keberanian menyampaikan ide secara visual[5]. Dengan latar belakang tersebut, pelatihan desain grafis CorelDraw di SMP Ibrahimy 3 Sukorejo menjadi penting untuk dikaji secara ilmiah. Perlu dilakukan penelitian untuk mengukur sejauh mana pelatihan ini berdampak terhadap perkembangan softskill siswa, terutama dalam aspek kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi visual. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan dalam menyusun kurikulum pelatihan yang kontekstual, aplikatif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

## **2. METODE PENELITIAN**

### **2.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan dampak pelatihan desain grafis berbasis CorelDraw dalam pengembangan softskill siswa. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengungkap secara mendalam dinamika selama proses pelatihan, termasuk interaksi peserta, perkembangan kemampuan, dan tanggapan siswa terhadap kegiatan yang dilakukan.

### **2.2 Subjek dan Lokasi Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII H SMP Ibrahimy 3 Sukorejo yang mengikuti kegiatan pelatihan desain grafis CorelDraw. Penelitian dilakukan di ruang multimedia sekolah yang telah dilengkapi perangkat komputer dan proyektor. Jumlah peserta yang terlibat dalam pelatihan ini sebanyak 30 siswa, yang dipilih secara purposive berdasarkan minat dan ketersediaan mengikuti pelatihan penuh dari awal hingga akhir kegiatan.

### **2.3 Tahapan Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu:

#### **2.3.1 Perencanaan**

Tahap ini mencakup:

- a. Identifikasi kebutuhan siswa melalui angket awal mengenai pengalaman dan keterampilan desain grafis.
- b. Penyusunan materi pelatihan yang meliputi dasar-dasar penggunaan CorelDraw (antarmuka, tools dasar, pembuatan desain sederhana, pewarnaan, tipografi, dan layout).
- c. Koordinasi dengan pihak sekolah untuk penjadwalan dan penyediaan sarana pelatihan.

### 2.3.2 Pelaksanaan Pelatihan

- Pelatihan dilaksanakan selama satu hari secara tatap muka (luring) di ruang multimedia sekolah dengan durasi total 3 jam. Adapun rincian pelaksanaan adalah sebagai berikut:
- Pembukaan: sambutan dari panitia dan pengantar tujuan pelatihan.
- Sesi Materi: penyampaian materi secara interaktif oleh instruktur melalui ceramah, diskusi, dan demonstrasi langsung menggunakan CorelDraw.
- Sesi Praktik: peserta diberi tugas membuat desain grafis sederhana berupa logo dan Pembuatan KTS menggunakan fitur-fitur dasar CorelDraw.

### 2.3.3 Evaluasi dan Refleksi

Untuk menilai dampak pelatihan, dilakukan evaluasi melalui:

- Pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman teknis siswa terhadap desain grafis menggunakan CorelDraw.
- Lembar observasi dan rubrik penilaian softskill (kreativitas, kerja sama, komunikasi visual).
- Angket kepuasan untuk memperoleh tanggapan peserta terhadap isi, metode, dan manfaat pelatihan.

### 2.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- Observasi langsung terhadap aktivitas siswa selama pelatihan berlangsung.
- Wawancara singkat kepada beberapa peserta untuk menggali kesan dan perubahan sikap.
- Dokumentasi, berupa foto hasil dari presentasi pemateri dan siswa yang sedang mengikuti materi
- Angket dan tes, sebagai alat ukur peningkatan pengetahuan dan kepuasan peserta.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan desain grafis menggunakan CorelDraw dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2025 bertempat di ruang multimedia SMP Ibrahimy 3 Sukorejo. Kegiatan ini diikuti oleh 30 siswa kelas VIII H, dengan durasi pelatihan selama satu hari, terbagi dalam dua sesi utama yaitu penyampaian materi dan praktik desain langsung.

### 3.1 Hasil Pre-Test dan Post-Test

Sebelum kegiatan pelatihan dimulai, peserta diberikan pre-test untuk mengukur pengetahuan awal siswa terkait desain grafis dan penggunaan CorelDraw. Hasil pre-test menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih berada pada tingkat dasar, hanya memahami fungsi membuka aplikasi dan menggunakan tool-tool sederhana. Rata-rata nilai pre-test siswa adalah 55,3.

Setelah pelatihan selesai, peserta diberikan post-test dengan soal dan tugas serupa. Hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 82,7. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman teknis siswa terhadap penggunaan CorelDraw, terutama dalam hal penggunaan shape, warna, teks, dan pengaturan layout desain.

**Tabel 1. Perbandingan Nilai Pre-Test dan Post-Test**

Keterangan	Rata-rata Nilai
Pre-test	55,3
Post-test	82,7
Peningkatan	+27,4

### 3.2 Peningkatan Soft Skill Siswa

Selain dari sisi teknis, pelatihan ini juga berhasil mendorong peningkatan *soft skill* siswa. Hal ini diamati dari:

- Kreativitas, terlihat dari keragaman ide dalam proyek desain yang dihasilkan siswa seperti logo sekolah, poster kegiatan, dan desain kartu tanda santri.
- Kerja sama, yang tumbuh melalui diskusi kelompok saat menyelesaikan tugas desain.

Sebanyak 76% siswa mampu menyelesaikan proyek desain mandiri dengan elemen yang sesuai standar estetika dasar (keselarasan warna, komposisi, dan tipografi). Selain itu, 84% siswa menunjukkan peningkatan keberanian dalam berbicara dan menjelaskan hasil karya siswa.

### 3.3 Tanggapan dan Kepuasan Peserta

Untuk mengukur respons siswa terhadap pelatihan, peneliti menyebarkan angket kepuasan setelah kegiatan selesai. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Angket Kepuasan Peserta Pelatihan CorelDraw

- Sangat puas: 14 siswa (47%)
- Puas: 11 siswa (37%)
- Cukup puas: 4 siswa (13%)
- Tidak puas: 1 siswa (3%)

Mayoritas siswa merasa pelatihan ini bermanfaat dan menyenangkan. Siswa menyatakan bahwa metode penyampaian yang interaktif serta praktik langsung menjadikan materi lebih mudah dipahami dan diterapkan.

### 3.4 Faktor Pendukung dan Penghambat

Beberapa faktor yang mendukung keberhasilan kegiatan ini antara lain:

- Penyampaian materi yang kontekstual dan visual
- Ketersediaan perangkat komputer/laptop yang cukup
- Metode interaktif yang memadukan teori dan praktik

Namun, terdapat pula beberapa kendala selama pelaksanaan, seperti:

- Beberapa siswa masih kesulitan mengoperasikan mouse dan keyboard dengan cepat
- Waktu pelatihan yang terbatas menyebabkan tidak semua fitur CorelDraw dapat diajarkan secara mendalam

### 3.5 Pembahasan

Hasil dari pelatihan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ubaidillah[2] yang menunjukkan bahwa pelatihan CorelDraw mampu meningkatkan softskill siswa di jenjang SMK. Hal serupa juga ditemukan oleh Yuliadi[2], yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa dalam praktik desain grafis mampu mengasah kreativitas dan meningkatkan kepercayaan diri. Ini membuktikan bahwa pelatihan desain grafis efektif diterapkan tidak hanya di tingkat atas, tetapi juga di tingkat menengah seperti SMP.

Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat kognitif dalam penguasaan software desain, tetapi juga membentuk karakter siswa yang adaptif, komunikatif, dan kreatif — sebuah kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21.

### 3.6 Dokumentasi Kegiatan

Kegiatan pelatihan desain grafis berbasis CorelDraw yang dilaksanakan di SMP Ibrahimy 3 Sukorejo berlangsung secara aktif dan antusias. Dokumentasi berikut menunjukkan momen-momen penting selama kegiatan berlangsung:

#### Gambar 1. Penyampaian Materi oleh Pemateri

Keterangan: Pemateri sedang menyampaikan materi tentang penggunaan dasar tools pada CorelDraw di hadapan peserta pelatihan secara interaktif.



### Gambar 2. Siswa Mengikuti Sesi Praktik

Keterangan: Peserta pelatihan sedang mengerjakan tugas membuat desain poster sekolah menggunakan CorelDraw, didampingi langsung oleh fasilitator.



#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan pelatihan desain grafis berbasis CorelDraw di SMP Ibrahimy 3 Sukorejo, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan teknis dan pengembangan softskill siswa. Peningkatan nilai dari pre-test ke post-test mencerminkan adanya pemahaman yang lebih baik terhadap penggunaan dasar aplikasi CorelDraw, mulai dari pengenalan antarmuka, pemanfaatan fitur desain, hingga kemampuan menyusun komposisi visual yang sesuai dengan prinsip estetika.

Lebih dari itu, pelatihan ini juga memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, berkomunikasi secara visual, serta bekerja sama dalam tim. Kegiatan praktik yang disusun secara kolaboratif mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian siswa dalam mengekspresikan gagasan melalui media desain. Dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif, pelatihan ini telah menjadikan desain grafis sebagai media yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga edukatif dan membentuk karakter.

Sejalan dengan temuan tersebut, saran yang dapat diberikan adalah bahwa kegiatan pelatihan desain grafis seperti ini idealnya dapat dijadikan program pembelajaran rutin atau bagian dari kegiatan ekstrakurikuler sekolah. Waktu yang terbatas selama pelatihan menjadi tantangan tersendiri, sehingga penyelenggaraan yang lebih berkelanjutan akan memberikan kesempatan lebih luas bagi siswa untuk mengeksplorasi kemampuan desain siswa secara mendalam. Di samping itu, pelatihan lanjutan dengan cakupan materi yang lebih kompleks, seperti pembuatan media promosi digital, desain infografis, atau integrasi dengan platform media sosial, juga perlu dipertimbangkan sebagai bentuk pengembangan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung keberlangsungan kegiatan ini dengan menyiapkan sarana dan prasarana teknologi informasi yang memadai, serta mendorong sinergi antar guru untuk mengintegrasikan desain grafis dalam berbagai mata pelajaran. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya menjadi kegiatan temporer, melainkan menjadi bagian integral dari strategi pendidikan yang bertujuan membentuk siswa yang adaptif, kreatif, dan mampu bersaing di era digital.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Aneva *et al.*, *DEVELOPMENT OF INQUIRY-BASED LEARNING VIA IYPT Title: Development of SoftSkills via IYPT Subtitle: How does YPT participation lead to soft-skill development? Reviewed: Pornrat Wattanakasiwich 8. 2022.*
- [2] H. Nuryadi *et al.*, "Pelatihan Desain Grafis Dengan Menggunakan Coreldraw Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sma Muhammadiyah Sumbawa," *J. Pengabd. Rekayasa Sist.*, vol. 1, no. 2, 2023.
- [3] I. Students, G. Design, C. Through, M. Using, and C. Application, "Amal Ilmiah: Jurnal Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Sebagai Upaya Pengembangan Softskill Siswa SMP Ibrahimy 3 Sukorejo (Alfi Khairunnisa)

- Pengabdian Kepada Masyarakat Improving Students ' Graphic Design Competence Through Programmed Mentoring Using Coreldraw Application,” vol. 5, no. 1, pp. 34–41, 2023.
- [4] M. Ubaidillah, A. Widiasmara, and M. A. Sudrajat, “Pelatihan corel draw untuk pengembangan softskill siswa SMKN 2 Kota Madiun,” *Penamas J. Community Serv.*, vol. 3, no. 1, pp. 43–50, 2023, doi: 10.53088/penamas.v3i1.680.
- [5] G. T. Aprilian and R. Wardani, “Pengembangan Media Pembelajaran Corel Draw Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Multimedia Di Smk Negeri 1 Magelang Development of Corel Draw Learning Media Android-Based for Class X Multimedia Students in Smk Negeri 1 Magelang”.
- [6] Aneva, B., et al. (2022). *Development of inquiry-based learning via IYPT: How does YPT participation lead to softskill development?* [Reviewed by Pornrat Wattanakasiwich].
- [7] Aprilian, G. T., & Wardani, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran Corel Draw berbasis Android untuk siswa kelas X multimedia di SMK Negeri 1 Magelang.
- [8] Nuryadi, H., et al. (2023). Pelatihan desain grafis dengan menggunakan CorelDraw untuk meningkatkan kreativitas siswa SMA Muhammadiyah Sumbawa.
- [9] Jurnal Pengabdian Rekayasa Sistem, 1(2). Students, I., Design, G., Through, C., Using, M., & Application, C. (2023). Improving students' graphic design competence through programmed mentoring using CorelDraw application. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- [10] Ubaidillah, M., Widiasmara, A., & Sudrajat, M. A. (2023). Pelatihan CorelDraw untuk pengembangan soft skill siswa SMKN 2 Kota Madiun. *Penamas: Jurnal Community Service*, 3(1), 43–50.
- [11] Ridwan, dkk. 2020. Peningkatan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dan Menambah Daya Saing Masyarakat Kecamatan Pasar Minggu Jakarta Selatan. *Suluh: Jurnal Abdimas Vol. 2 No. 1*
- [12] Wahyudi, Anggri. 2020. Pelatihan Corel Draw Untuk Perangkat Desa Ngawonggo Kecamatan Tajinan. *Jurnal Martabe Volume 3 Nomor 1*.