



PELATIHAN CORELDRAW UNTUK PENGEMBANGAN SOFT SKILL SISWA SMA IBRAHIMY 2 SUKOREJO

Hasna Ruhmaniatin^{a*}, Jesika Maya Nur Islami^b, Zaehol Fatah^c

^a Fakultas sains dan teknologi / Teknologi informasi, hasnaruhmaniatin@gmail.com, Universitas Ibrahimy, Situbondo, Jawa Timur

^b Fakultas sains dan teknologi / Teknologi Informasi, jesikamaynurislami@gmail.com, Universitas Ibrahimy, Situbondo, Jawa Timur

^c Fakultas sains dan teknologi zaeholfatah@gmail.com, Universitas Ibrahimy, Situbondo, Jawa Timur

* Korespondensi

ABSTRACT

CorelDRAW training for high school students is a program aimed at improving graphic design competencies, with the aim of fostering creativity and digital skills in the context of contemporary technology. This training was conducted at Ibrahimy Sukorejo High School involving grade XI students as participants. CorelDRAW, recognized as a leading vector designs, including logos, cover designs application, offers a variety of functions that facilitate the process of creating graphic designs, including logos, cover designs, and various forms of visual media. This training initiative is designed to provide basic knowledge about the use of CorelDRAW, starting from basic principles such as tool use, color settings object management, to simple design development. The instructional methodology includes presentations of theoretical materials complemented by hands-on practice sessions by students. Overall, this program makes a positive contribution to improving students' digital literacy and is the first step in forming a generation that is adaptive to technological developments. The training assessment conducted on students revealed beneficial results in increasing motivation, thus encouraging enthusiasm for the field of graphic design. Through this training, students not only develop design-related skills but also develop the confidence needed to communicate ideas and messages effectively in a visual format

Keywords: Training, CorelDRAW, Soft skill, Senior High School Students

Abstrak

Pelatihan CorelDRAW untuk siswa sekolah menengah atas merupakan program yang ditunjukkan untuk peningkatan kompetensi desain grafis, dengan tujuan menumbuhkan kreativitas dan kemahiran digital dalam konteks teknologi kontemporer. Pelatihan ini dilaksanakan di SMA Ibrahimy 2 Sukorejo dengan melibatkan siswa kelas XI sebagai peserta. CorelDRAW, yang diakui sebagai aplikasi desain vector terkemuka, menawarkan berbagai fungsi yang mempermudah proses pembuatan desain grafis, termasuk desain logo nama, cover buku dan berbagai bentuk media visual. Ini setiap pelatihan ini disusun untuk memberikan pengetahuan dasar mengenai pemanfaatan CorelDRAW, mulai dari prinsip dasar seperti menggunakan alat, pengaturan warna, pengelolaan objek hingga pengembangan desain sederhana. Metodologi instruksional mencakup presentasi materi teoritis yang dilengkapi dengan sesi praktik langsung oleh siswa. Secara keseluruhan program ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan literasi digital siswa dan menjadi langkah awal dalam membentuk generasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Penilaian pelatihan yang dilakukan terhadap siswa mengungkapkan hasil yang menguntungkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mendorong antusiasme terhadap bidang desain grafis. Melalui pelatihan ini, siswa tidak hanya membutuhkan keterampilan terkait desain, tetapi juga mengembangkan kepercayaan diri yang diperlukan untuk mengomunikasikan ide dan pesan secara efektif dalam format visual.

Kata Kunci: isi, format, artikel.

1. PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin berkembang pesat, kemampuan menguasai teknologi dan prangkat lunak desain grafis menjadi semakin penting. Hal ini terutama berlaku bagi generasi muda yang akan menghadapi tantangan dan dunia kerja di masa depan. Salah satu perangkat lunak desain grafis yang banyak digunakan secara profesional adalah CorelDRAW. Oleh karena itu, pelatihan CorelDRAW bagi siswa SMA Ibrahimy 2 Sukorejo tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hard skill siswa di bidang desain grafis tetapi juga menjadi sarana efektif untuk pengembangan berbagai soft skill siswa.

CorelDRAW merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang banyak digunakan karena menyediakan berbagai fitur-fitur lengkap untuk menciptakan berbagai karya grafis yang efektif, yang merupakan keterampilan penting di dunia kerja modern dan memberikan nilai tambahan bagi siswa dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan mempelajari cara menggunakan CorelDRAW, siswa akan memperoleh kemampuan dalam merancang berbagai jenis desain seperti logo nama, cover buku dan berbagai banyak elemen visual lainnya lagi. Desain grafis berfungsi sebagai bentuk komunikasi yang memanfaatkan gambar sebagai media untuk menyampaikan desain, melalui media ini desain grafis dapat diterapkan secara efektif dan mudah.

SMA Ibrahimy 2 Sukorejo sebagai lembaga pendidikan yang memiliki visi untuk membentuk generasi yang adaptif dan kreatif, pentingnya mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Sebagian besar siswa selama ini belum memiliki kesempatan untuk belajar secara langsung menggunakan software desain grafis profesional, sehingga pelatihan ini dirancang sebagai upaya strategis untuk menyamakan kesempatan dan meningkatkan kompetensi siswa. Kegiatan pelatihan ini juga merupakan wujud dari komitmen sekolah dalam mengimplementasikan kurikulum berbasis teknologi dan kreatifitas yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja masa depan.

Dengan demikian pelatihan CorelDRAW bagi siswa SMA Ibrahimy 2 Sukorejo memberikan manfaat yang sangat besar, yakni membekali siswa dengan keterampilan dan pengetahuan dalam menciptakan karya desain yang memukau melalui aplikasi CorelDRAW, siswa akan terbantu dalam mengembangkan kreativitas serta meningkatkan kemampuan siswa di bidang desain grafis secara profesional.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode pelaksanaan pelatihan CorelDRAW dilaksanakan melalui lima tahap, dimulai dari Identifikasi masalah hingga tahap evaluasi. Setiap tahap dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang terarah dan efektif dalam meningkatkan keretampilan desain grafis siswa. Melalui beberapa tahap-tahap diantaranya sebagai berikut:

a. Identifikasi Permasalahan

Pada langkah awal yang dilakukan adalah menjalani koordinasi dengan pihak sekolah, khususnya dengan kepala SMA Ibrahimy 2 Sukorejo. Iftatuhussaadah M.PdI, untuk mendapatkan persetujuan pelaksanaan pelatihan CorelDRAW yang ditujukan kepada siswa kelas XI. Tahap ini juga mencakup pembahasan mengenai rumusan masalah, perencanaan kegiatan pelatihan, serta tujuan yang ingin dicapai dari program tersebut.

b. Pengembangan Metode

Pada tahap kedua berfokus pada penyusunan metode pelatihan yang akan diterapkan selama kegiatan berlangsung. Pengembangan metode bertujuan untuk memberikan pedoman yang jelas bagi narasumber maupun siswa, agar proses pelatihan berjalan sistematis. Metode ini diarahkan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam bidang desain grafis secara langsung melalui bimbingan narasumber.

c. Penyampain materi dan praktik (Metode penyelesaian)

Pada tahap ketiga ini narasumber menyampaikan materi pelatihan dengan bantuan aplikasi CorelDRAW. Sebelum siswa memulai praktik, narasumber terlebih dahulu menampilkan beberapa contoh karya desain

yang telah dibuat menggunakan CorelDRAW sebagai inspirasi. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk mengikuti proses pembuatan desain secara langsung melalui bimbingan narasumber.

d. Evaluasi

Pada tahap evaluasi merupakan bagian akhir dari pelaksanaan kegiatan, yang bertujuan untuk menilai sejauh mana efektivitas karya siswa serta mengukur perkembangan keterampilan yang telah dicapai. Evaluasi dilakukan dengan meninjau hasil desain logo nama dan cover buku yang dibuat oleh siswa. Dari hasil tersebut, narasumber memilih tiga karya desain terbaik berdasarkan kriteria tertentu. Melalui tahap ini, diharapkan siswa dapat memahami kelebihan dan kelemahan karyanya serta termotivasi untuk terus mengembangkan kemampuan di bidang desain grafis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tanggal 2 Juli 2025, telah dilaksanakan pelatihan CorelDRAW yang bertempat di Laboratorium Saintek Universitas Ibrahimy. Telah dilaksanakan acara pelatihan CorelDRAW dengan tujuan meningkatkan keterampilan desain siswa. Kegiatan ini mendapatkan dukungan penuh dari pihak sekolah khusus Kepala sekolah SMA Ibrahimy 2 Sukorejo, Iftitahussaadah M.Pd., yang turut mendorong terselenggaranya kegiatan sebagai bentuk pengembangan keterampilan desain grafis siswa.

Para siswa pelatihan yang berjumlah 28 orang merupakan siswa kelas XI dari SMA Ibrahimy 2 Sukorejo. Proses pelatihan ini diawali dengan tahap observasi, para narasumber melakukan penilaian awal terhadap keterampilan siswa di dalam bidang desain grafis. Berdasarkan hasil observasi tersebut, disusun materi pembelajaran yang mencakup berbagai aspek penting, melalui dari aspek teknis penggunaan perangkat lunak CorelDRAW hingga prinsip-prinsip dasar desain grafis secara umum. Materi ini disiapkan untuk mendukung proses pembelajaran secara optimal, baik bagi narasumber dalam menyampaikan materi secara terstruktur, maupun bagi siswa dalam memahami dan mengembangkan keterampilan siswa.

Tabel 1. Jadwal pelatihan CorelDRAW

Tanggal	Waktu	Kegiatan
2 Juni 2025	13:00 – 13:30	Penyampaian materi “pengalan aplikasi CorelDRAW”
	13:30 – 14:00	Penyampaian materi “ materi lanjutan”
	14:00 – 14:30	Tanya jawab dan praktek singkat
2 Juni 2025	14:30 – 15:00	
2 Juni 2025	15:00 – 16:00	Penyampaian materi “tentang fungsi-fungsi dan praktek fungsi dasar CorelDRAW”
2 Juni 2025	16:00 – 16:30	Penutup dan Evaluasi pelatihan

Tabel 2. Distribusi Jenis kelamin siswa pelatihan CorelDRAW

Jenis kelamin	Jumlah	Kelas
Perempuan	28	XI
Laki-laki	0	
Jumlah	28	

Pelatihan CorelDRAW di SMA Ibrahimy 2 Sukorejo diawali dengan acara pembukaan, pengenalan dan sesi ice breaking untuk mencairkan suasana dan membangun keakraban antara siswa. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai desain grafis, yang mencakup pembahasan tentang manfaat desain grafis, pengenalan aplikasi CorelDRAW, alasan memilih perangkat lunak tersebut, serta cara penggunaannya.

Desain grafis dipahami sebagai media visual yang mampu menyampaikan pesan dengan cara yang menarik, sehingga penting untuk dimiliki di era digital. CorelDRAW di perkenalkan sebagai perangkat lunak desain berbasis vektor yang mudah digunakan sehingga dipilih sebagai media utama dalam pelatihan ini. Materi pelatihan ini juga meliputi pengenalan antarmuka dan tools dasar pick tool, shape tool, dan text tool, serta praktik langsung penggunaan fitur-fitur utama dalam CorelDRAW.

Setelah siswa memahami berbagai fitur dan tools yang tersedia di dalam CorelDRAW, siswa diberikan kesempatan untuk membuat desain logo nama dan cover buku sesuai dengan kreativitas siswa masing-masing. Kegiatan ini bertujuan untuk mengasah kemampuan praktik siswa dalam menerapkan ilmu desain grafis yang telah dipelajari.



Gambar 1. Penjelasan materi

Gambar 1: Narasumber menjelaskan materi mengenai konsep desain grafis dan dasar-dasar penggunaan aplikasi CorelDRAW.



Gambar 2. Penjelasan materi 2

Gambar 3: Narasumber menjelaskan mengenai langkah-langkah penggunaan aplikasi CorelDRAW.



Gambar 3. Praktikum penerapan CorelDRAW yang dilakukan siswa SMA Ibrahimy 2 Sukorejo

Gambar 3: Siswa SMA Ibrahimy 2 Sukorejo sedang mengikuti sesi praktik menggunakan aplikasi CorelDRAW di Laboratorium saintek. Setiap siswa tampak fokus mengerjakan tugas desain grafis menggunakan komputer masing-masing. Kegiatan ini merupakan bagian dari pelatihan desain grafis yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas siswa dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis.

Setelah pelatihan berakhir, dilaksanakan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pencapaian tujuan program. Siswa diberi kesempatan untuk memperentasasikan hasil karya desain yang sudah dibuat selama sesi pelatihan. Dengan dukungan kepala sekolah dan kekompakan para siswa, pelatihan di SMA Ibrahimy 2 Sukorejo berjalan dengan lancar. Diharapkan pelatihan ini dapat menjadi landasan yang kuat bagi siswa untuk potensi diri dan meraih karier yang lebih baik dimasa depan.



Gambar 4. Grafik katagorikepuasan siswa terhadap pelatihan CorelDRAW di SMA Ibrahimy 2 Sukorejo

Grafik ini menunjukkan hasil rekapitulasi angket dari 28 siswa dengan mayoritas responde memilih katagori sangat baik dan baik, sementara hanya sebagian kecil yang pelatihan cukup atau kurang.



Gambar 5. dokumentasi foto bersama siswa pelatihan CorelDRAW

Gambar 6: Foto bersama Siswa-siswa SMA Ibrahimy 2 Sukorejo pelatihan CorelDRAW yang didampingi oleh walikelas dan guru pembimbing diruang laboratorium saintek.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan CorelDRAW siswa SMA Ibrahimy 2 Sukorejo, para siswa menunjukkan kekompakan yang tinggi dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Siswa berhasil untuk mengekspresikan ide-ide kreatif siswa dalam bentuk desain seperti logo nama dan cover buku. Kegiatan pelatihan bagi siswa SMA Ibrahimy 2 Sukorejo bertujuan untuk mengenalkan kaidah desain dan penggunaan aplikasi CorelDRAW dalam pembuatan desain logo nama dan cover buku. narasumber memaparkan materi yang telah disiapkan, dan para siswa dapat mengikuti arahan yang diberikan oleh narasumber.

Pelatihan CorelDRAW ini telah meningkatkan pengetahuan siswa dalam menggunakan aplikasi CorelDRAW. Awalnya siswa tidak memiliki pengalaman dengan perangkat lunak CorelDRAW, dan mampu mendesain logo nama dan cover buku menggunakan CorelDRAW. Selain itu, siswa akan menjadi lebih kreatif, dan percaya diri, serta membekali dengan keterampilan penting untuk menghadapi masa depan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada para siswa atas kekompakan dan antusiasme dalam mengikuti pelatihan CorelDRAW. Ucapkan terimakasih juga kepada kepala sekolah SMA Ibrahimy 2 Sukorejo Iftitahussaadah M. Pd, atas bimbingan dan dukungannya selama pelatihan berlangsung.

Dan terima kasih juga kami sampaikan kepada Bapak Zaehol fatah M.Kom selaku dosen pembimbing dan (kak tingkat) Nur kamila yang sudah membantu dan membimbing selama pelatihan CorelDRAW ini berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Jannah, S. Sulastri, N. Syari'ah, F. Azis, and Khairunnisa, "Impelementasi aplikasi CorelDRAW dalam meningkatkan kemampuan desain siswa SMKN 1 Palibelo," *Community J. Pengabdi. Pada Masy.*, vol. 4, no. 2, pp. 58–64, 2024, doi: 10.51903/community.v4i2.514.
- [2] L. Lisnawita, L. L. Van FC, and Musfawati, "Pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kreativitas siswa," *Din. J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 2, pp. 231–235, 2020, doi: 10.31849/dinamisia.v4i2.3406.
- [3] I. Albana, R. Praharaningtyas Aji, A. Hamdi, M. Dianingrum, and U. A. Purwokerto, "Meraih kemampuan desain grafis profesional melalui pelatihan CorelDRAW untuk SMK: Achieve professional graphic design skills through CorelDRAW training for vocational schools," *Nusant. Hasana J.*, vol. 3, no. 3, 2023.
- [4] J. P. Ruru, "Penerapan pelatihan desain grafis untuk mendorong kreativitas siswa SMA," 2024.
- [5] Y. Yanti, M. Sumiarsih, A. Sutisna, A. P. Rusdja, and Y. S., "Pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kreativitas pada siswa SMK Tarbiyatul Aulad menggunakan software CorelDRAW," *Abdi Makarti*, vol. 3, no. 1, p. 17, 2024, doi: 10.52353/abdihakarti.v3i1.579.
- [6] Z. Fatah and A. Homaidi, "Pelatihan pembuatan film sekolah menggunakan program aplikasi CapCut berbasis smartphone Android," *Nama J.*, vol. 2, no. November, pp. 39–45, 2024.
- [7] S. Anas, T. Magfirah, and N. Rumui, "Pelatihan Soft Skill Multimedia Pada Siswa Sma Negeri 2 Fakfak Papua Barat," *Abdi Wina J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2021, doi: 10.58300/abdiwina.v1i1.179.
- [8] L. Refnitasari, H. W. Cahyaka, N. Frida D.B.P., and M. Imaduddin, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan CorelDraw sebagai Tambahan Keterampilan Siswa SMK Negeri 7 Surabaya," *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdi. dan Penerapan IPTEK)*, vol. 7, no. 1, pp. 25–34, 2023, doi: 10.31284/j.jpp-iptek.2023.v7i1.3763.
- [9] T. T. Warisaji, U. A. Rosyidah, and A. E. Wardoyo, "Pengabdian Masyarakat Pelatihan CorelDraw Untuk Desain Grafis Bagi Siswa SMA Negeri I Grujugan," vol. 4, no. 2, pp. 89–96, 2023.
- [10] I. Artikel, "Pendampingan Dan Pelatihan Desain Grafis SMK Islam Terpadu Darul Mujahidin Lombok Tengah," vol. 6, no. 2, pp. 2437–2445, 2025.
- [11] M. Ubaidillah, A. Widiasmara, and M. A. Sudrajat, "Pelatihan corel draw untuk pengembangan soft skill siswa SMKN 2 Kota Madiun," *Penamas J. Community Serv.*, vol. 3, no. 1, pp. 43–50, 2023, doi: 10.53088/penamas.v3i1.680.
- [12] Heru Utomo and Dwi Sudjanarti, "Pelatihan Desain Label Menggunakan Coreldraw Pada Panti Asuhan Putri Aisyiyah Malang," *J. Pengabdi. Polinema Kpd. Masy.*, vol. 7, no. 1, p. 5, 2020, doi: 10.33795/jppkm.v7i1.9.