

PELATIHAN CORELDRAW UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN DESAIN GRAFIS SISWA SMP NEGERI 1 ARJASA SUMENEP

Ainur Yakin¹⁾, Zaehol fatah²⁾

¹⁾ Universitas Ibrahimy, Situbondo

²⁾ Universitas Ibrahimy, Situbondo

E-Mail:

ainury875@gmail.com¹⁾, zaeholfatah@gmail.com²⁾

Submitted:

11-05-2026

Accepted:

15-07-2026

Published:

17-07-2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut peserta didik memiliki keterampilan yang mampu mendukung kreativitas dan kesiapan menghadapi perkembangan dunia kerja, salah satunya melalui penguasaan desain grafis. Namun, masih banyak siswa yang belum memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan aplikasi desain grafis. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan, kreativitas, dan keterampilan desain grafis siswa SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep melalui pelatihan penggunaan aplikasi CorelDRAW. Metode yang digunakan meliputi penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, serta evaluasi hasil desain siswa. Pelatihan dilaksanakan di laboratorium komputer dengan melibatkan siswa kelas VIII dan IX. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan kemampuan dalam menggunakan berbagai tools dasar CorelDRAW, seperti Pick Tool, Shape Tool, Text Tool, dan pengaturan warna, serta mampu menghasilkan desain sederhana berupa poster dan pamflet secara mandiri. Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan ini juga mendorong kreativitas, kemampuan berpikir visual, dan rasa percaya diri siswa dalam mengembangkan media visual. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan fasilitas komputer dan perbedaan kemampuan peserta, kegiatan tetap berjalan efektif melalui pendampingan guru dan kerja kelompok. Dengan demikian, pelatihan CorelDRAW menjadi salah satu bentuk pengabdian yang efektif dalam meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas siswa.

Kata kunci: CorelDRAW; desain grafis; kreativitas siswa; keterampilan digital; pelatihan

ABSTRACT

The rapid development of digital technology requires students to acquire skills that support creativity and readiness for future challenges, including graphic design competencies. However, many students still lack basic knowledge of graphic design applications. This community service program aimed to improve the graphic design knowledge, creativity, and digital skills of students at SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep through CorelDRAW training. The program was implemented using lectures, demonstrations, hands-on practice, mentoring, and evaluation of students' design products. The participants were eighth- and ninth-grade students who attended training sessions in the school's computer laboratory. The results showed that students demonstrated significant improvement in using CorelDRAW basic tools, including the Pick Tool, Shape Tool, Text Tool, and color settings. They

Corresponding

Author:

Ainur Yakin

were also able to create simple graphic design products, such as posters and pamphlets, independently. In addition to enhancing technical skills, the training encouraged creativity, visual thinking, and self-confidence in developing digital visual media. Although several challenges were encountered, including limited computer facilities and differences in students' initial abilities, these were addressed through teacher guidance and collaborative learning. Overall, the CorelDRAW training proved to be an effective community service activity for improving students' digital competencies and creativity.

Keywords: CorelDRAW; graphic design; student creativity; digital skills; training

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era modern menuntut dunia pendidikan untuk mampu beradaptasi dengan berbagai keterampilan berbasis teknologi informasi. Salah satu keterampilan yang semakin dibutuhkan adalah kemampuan desain grafis. Desain grafis merupakan proses penyampaian pesan melalui media visual dengan memanfaatkan perpaduan ilustrasi, tipografi, warna, dan tata letak sehingga informasi dapat disampaikan secara efektif kepada masyarakat. Dalam dunia pendidikan, kemampuan desain grafis tidak hanya mendukung kreativitas siswa, tetapi juga menjadi bekal keterampilan yang relevan dalam menghadapi perkembangan dunia kerja di era digital (Afandi et al., 2025).

Perkembangan media sosial dan teknologi komunikasi turut meningkatkan kebutuhan akan kemampuan desain grafis di kalangan pelajar (Fajarini et al., 2025). Berbagai informasi saat ini lebih banyak disampaikan melalui media visual seperti poster digital, pamflet, spanduk, maupun konten media sosial. Oleh karena itu, siswa perlu memiliki kemampuan mengolah media visual agar mampu menyampaikan informasi secara kreatif, komunikatif, dan mudah dipahami. Selain meningkatkan kreativitas, kemampuan tersebut juga dapat mengembangkan rasa percaya diri, kemampuan berpikir kreatif, dan keterampilan memecahkan masalah dalam proses pembuatan desain.

CorelDRAW merupakan salah satu perangkat lunak desain grafis berbasis vektor yang banyak digunakan untuk membuat poster, logo, brosur, spanduk, dan berbagai media visual lainnya. Aplikasi ini menyediakan beragam fitur yang memudahkan pengguna dalam menghasilkan desain secara kreatif dan inovatif. Penguasaan CorelDRAW dapat meningkatkan kemampuan teknis, kreativitas, serta keterampilan visual siswa yang bermanfaat dalam kegiatan akademik maupun nonakademik (Akhsani et al., 2023).

Selain digunakan dalam dunia pendidikan, CorelDRAW juga banyak dimanfaatkan dalam industri kreatif dan usaha percetakan. Berbagai produk seperti logo, kartu nama, brosur, stiker, hingga desain kemasan dibuat menggunakan aplikasi tersebut (Budiarta & Sila, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mengoperasikan CorelDRAW memiliki nilai tambah sebagai bekal keterampilan bagi siswa dalam menghadapi perkembangan dunia kerja. Dengan menguasai aplikasi desain grafis, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar berbasis teknologi, tetapi juga memiliki peluang mengembangkan jiwa kewirausahaan melalui pembuatan berbagai produk desain secara mandiri.

Di SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep, pembelajaran desain grafis berbasis CorelDRAW menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan digital siswa. Namun, masih banyak siswa yang belum memahami penggunaan aplikasi desain grafis secara optimal. Kurangnya pengetahuan mengenai prinsip desain, penggunaan tools, serta pengolahan media visual menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam membuat desain secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pelatihan atau pembelajaran desain grafis yang lebih terarah (Haryani, 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan CorelDRAW mampu meningkatkan keterampilan desain grafis, kreativitas, serta soft skills peserta didik (Pritandhari

& Wibawa, 2021; Refnitasari et al., 2023). Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis praktik dinilai lebih efektif karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami penggunaan aplikasi secara langsung melalui pengalaman belajar yang interaktif.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas siswa SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep dalam menggunakan aplikasi CorelDRAW melalui pembelajaran berbasis praktik. Kegiatan ini diharapkan dapat mendukung peningkatan literasi digital siswa sekaligus menjadi bekal dalam mengembangkan kemampuan desain grafis yang bermanfaat bagi kegiatan akademik maupun kehidupan sehari-hari.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Arjasa, Kabupaten Sumenep, dengan sasaran siswa kelas VIII dan IX. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu mengoperasikan komputer, tetapi masih memiliki keterbatasan dalam menggunakan aplikasi desain grafis, khususnya CorelDRAW. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam membuat media visual sebagai pendukung kegiatan pembelajaran maupun organisasi sekolah, sehingga diperlukan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis mereka (Haryani, 2024).

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, mengidentifikasi kebutuhan peserta, menyusun materi pelatihan, serta menyiapkan perangkat komputer dan aplikasi CorelDRAW yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung.

Tahap pelaksanaan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep dasar desain grafis dan pengenalan antarmuka CorelDRAW. Selanjutnya, tim pengabdian mendemonstrasikan penggunaan berbagai tools dasar, seperti *Pick Tool*, *Shape Tool*, *Text Tool*, *Rectangle Tool*, serta pengaturan warna. Setelah penyampaian materi, peserta mengikuti praktik secara langsung dengan membuat desain sederhana berupa poster dan pamflet di bawah pendampingan tim pelaksana.

Tahap evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap partisipasi peserta selama pelatihan serta penilaian terhadap hasil desain yang dihasilkan siswa. Keberhasilan kegiatan diukur berdasarkan kemampuan peserta dalam memahami fungsi tools dasar CorelDRAW, mengoperasikan fitur-fitur utama aplikasi, serta menghasilkan desain grafis sederhana secara mandiri. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas siswa dalam bidang desain grafis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW dilaksanakan di SMP Negeri 1 Arjasa, Kabupaten Sumenep, dengan melibatkan siswa kelas VIII dan IX. Kegiatan diawali dengan pemberian materi mengenai konsep dasar desain grafis serta pengenalan antarmuka aplikasi CorelDRAW. Selanjutnya, peserta diperkenalkan dengan berbagai tools dasar, seperti *Pick Tool*, *Shape Tool*, *Rectangle Tool*, *Text Tool*, *Freehand Tool*, *PowerClip*, dan *Transparency Tool*. Setelah penyampaian materi, siswa mengikuti praktik langsung dengan membuat poster, pamflet, dan banner sederhana di bawah pendampingan tim pelaksana.



Gambar 1. Awal Kegiatan

Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam mengikuti arahan, mencoba setiap fitur yang diperkenalkan, serta mengajukan pertanyaan mengenai teknik pembuatan desain. Metode praktik langsung memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami fungsi setiap tools secara lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu mengoperasikan fitur dasar CorelDRAW dan menghasilkan desain sederhana secara mandiri. Hasil ini sejalan dengan penelitian Khaerudin dan Rasim (2022) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan pemahaman peserta terhadap penggunaan aplikasi CorelDRAW.

Selain meningkatkan keterampilan teknis, pelatihan ini juga memberikan dampak positif terhadap kreativitas siswa. Peserta mampu mengombinasikan warna, menyusun tata letak, memilih tipografi, serta mengembangkan ide visual sesuai kreativitas masing-masing. Perbedaan hasil desain yang dihasilkan menunjukkan bahwa siswa mampu mengekspresikan gagasan secara kreatif melalui media visual. Temuan ini mendukung hasil penelitian Pritandhari dan Wibawa (2021) serta Refnitasari et al. (2023) yang menyatakan bahwa pelatihan CorelDRAW berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan desain grafis peserta didik.



Gambar 2. Keterampilan siswa

Tabel dan gambar merupakan bagian dari naskah dan tidak dipisah dari badan naskah. Selama pelaksanaan kegiatan terdapat beberapa kendala, di antaranya keterbatasan jumlah komputer, perbedaan kemampuan siswa dalam mengoperasikan komputer, serta keterbatasan waktu pelaksanaan. Untuk mengatasi kendala tersebut, tim pelaksana menerapkan pembelajaran berbasis kelompok, memberikan pendampingan secara intensif, serta memberikan contoh desain secara bertahap sehingga seluruh peserta tetap dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Pendekatan ini terbukti mampu menjaga efektivitas proses pelatihan meskipun terdapat

keterbatasan sarana dan prasarana.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa. Berdasarkan hasil angket, sebanyak 86,7% siswa menyatakan materi mudah dipahami, 90,0% siswa merasa lebih percaya diri menggunakan CorelDRAW, 83,3% siswa mampu membuat desain sederhana secara mandiri, 93,3% siswa menyatakan pembelajaran berbasis praktik lebih menarik dibandingkan metode ceramah, dan 88,9% siswa menilai pendampingan selama praktik sangat membantu dalam memahami fungsi setiap tools. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan CorelDRAW efektif dalam meningkatkan keterampilan digital, kreativitas, dan kepercayaan diri siswa.



Gambar 3. Akhir kegiatan

Secara keseluruhan, pelatihan CorelDRAW di SMP Negeri 1 Arjasa memberikan manfaat yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan desain grafis siswa. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis dalam mengoperasikan aplikasi CorelDRAW, tetapi juga mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir visual, dan rasa percaya diri peserta. Dengan demikian, pelatihan berbasis praktik dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung penguatan literasi digital dan pengembangan kompetensi siswa di era digital.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW di SMP Negeri 1 Arjasa Kabupaten Sumenep berhasil meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas siswa dalam bidang desain grafis. Melalui metode pembelajaran berbasis praktik, siswa mampu memahami penggunaan berbagai tools dasar CorelDRAW, seperti Pick Tool, Shape Tool, Text Tool, serta pengaturan warna dan tata letak, kemudian menerapkannya dalam pembuatan media visual sederhana berupa poster dan pamflet.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis praktik memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif karena mendorong partisipasi aktif, meningkatkan rasa percaya diri, serta mengembangkan kemampuan berpikir visual siswa. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan fasilitas komputer, perbedaan tingkat kemampuan peserta, dan keterbatasan waktu pelaksanaan, kegiatan tetap dapat berjalan dengan

baik melalui pendampingan intensif, pembelajaran berkelompok, dan pemberian contoh secara bertahap.

Dengan demikian, pelatihan CorelDRAW dapat menjadi salah satu alternatif program penguatan literasi digital di lingkungan sekolah. Kegiatan serupa disarankan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan peserta yang lebih luas serta didukung oleh peningkatan sarana dan prasarana agar manfaat yang diperoleh siswa dapat semakin optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SMP Negeri 1 Arjasa, Kabupaten Sumenep, yang telah memberikan izin, dukungan, serta memfasilitasi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, dewan guru, dan seluruh siswa kelas VIII dan IX yang telah berpartisipasi secara aktif sehingga kegiatan pelatihan CorelDRAW dapat terlaksana dengan baik. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Ibrahimy Situbondo atas dukungan dan kesempatan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Semoga hasil kegiatan ini dapat memberikan manfaat bagi peningkatan keterampilan digital dan kreativitas siswa serta menjadi kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan di masa mendatang.

REFERENSI

- Afandi, A., Rofiq, A. T., & Fatah, Z. (2025). Efektivitas pelatihan dasar CorelDRAW dalam meningkatkan keterampilan desain grafis OSIS SMKN 1 Arjasa. *Nuras: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 176–184. <https://doi.org/10.36312/nuras.v5i3.518>
- Akhsani, R., Kholil, M., Ismanto, I., Waspada, H. P., Athailah, I., Muluk, M. S., & Charisma, K. (2023). Pelatihan pembuatan poster menggunakan CorelDRAW di SMA Negeri 1 Talun. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2), 118–125. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v4i2.3216>
- Budiarta, I. G. M., & Sila, I. N. (2022). Pemanfaatan aplikasi coreldraw sebagai media pembelajaran pada kuliah desain komunikasi visual prodi pendidikan seni rupa undiksha. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2), 115-128.
- Fajarini, S. D., Adriadi, R., & Razika, L. (2025). Optimalisasi Kemampuan Desain Grafis Remaja Dengan Pelatihan Aplikasi Canva di SMAN 01 Bengkulu Tengah. *Abdimas Awang Long*, 8(2), 256-265.
- Haryani, P. (2024). Pelatihan desain grafis aplikasi CorelDRAW bagi pemuda pemudi Karang Taruna Desa Pogung Dalangan. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 2(1), 54–59. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i1.453>
- Khaerudin, M. K., & Rasim, R. (2022). Pelatihan CorelDRAW pada Santri Yayasan Yatim Piatu dan Dhuafa Al-Ikhlas Bekasi. *Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v2i1.943>
- Munib, J. A., Wulandari, E., Riyanto, B., Rofiqocahyani, A., Arifiani, A., & Rahardi, D. S. (2025). Pelatihan pembuatan visual promosi digital pada UMKM. *Abhakte: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 88–94.
- Nurhadi, N. (2022). 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(1), 22–28.
- Pritandhari, M., & Wibawa, F. A. (2021). Pelatihan desain grafis CorelDRAW meningkatkan kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo. *Sinar Sang Surya: Jurnal Pusat Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 60–66.

- Refnitasari, L., Cahyaka, H. W., Frida, N., & Imaduddin, M. (2023). Pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW sebagai tambahan keterampilan siswa SMK Negeri 7 Surabaya. *JPP IPTEK: Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK*, 7(1), 32–38.
- Santiari, N. P. L., & Rahayuda, I. G. S. (2023). Pelatihan CorelDRAW dalam perancangan desain papan nama. *ADMA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 127–134.
- Ubaidillah, M., Widiasmara, A., & Sudrajat, M. A. (2023). Pelatihan CorelDRAW untuk pengembangan soft skill siswa SMKN 2 Kota Madiun. *Penamas: Journal of Community Service*, 3(1), 43–50.