

## Pelatihan Desain Grafis Menggunakan CorelDRAW untuk Meningkatkan Keterampilan Digital Siswi SMP Ibrahimy 3 Sukorejo

### Graphic Design Training Using CorelDRAW to Improve Digital Skills of Ibrahimy 3 Sukorejo Middle School Students

Zaehol Fatah<sup>1</sup>, Putri Ilma Raudatuss Syifa<sup>\*2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Ibrahimy, Situbondo, 68374, Indonesia

\*Koresponding Author: [putriilmaraudatussyifa@gmail.com](mailto:putriilmaraudatussyifa@gmail.com)

#### INFO ARTIKEL

##### Riwayat artikel:

Diterima : 14 Juni 2026

Direvisi : 18 Juni 2026

Disetujui : 19 Juni 2026

Tersedia secara online: 01 Juli 2026

E-ISSN: 3090-0964 (Online)

#### ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengeksplorasi kreativitas siswi SMP Ibrahimy 3 Sukorejo dalam desain grafis menggunakan CorelDRAW melalui seminar. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan peserta didik untuk memiliki keterampilan digital yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mampu mendorong kemampuan berpikir kreatif dan komunikasi visual. Desain grafis dipilih karena dapat menjadi media bagi siswi untuk menuangkan ide, pesan, dan imajinasi ke dalam karya visual yang menarik. Metode kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi, pengenalan fitur dasar CorelDRAW, demonstrasi penggunaan tools, serta praktik sederhana pembuatan desain. Peserta diarahkan untuk mengenal unsur desain, seperti warna, teks, bentuk, komposisi, dan tata letak. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswi memiliki antusiasme tinggi dalam mengikuti seminar dan mampu memahami dasar penggunaan CorelDRAW. Kreativitas siswi terlihat dari keberanian dalam memilih warna, menyusun objek, mengatur teks, serta menghasilkan desain sederhana sesuai arahan. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang aplikatif dan menyenangkan bagi peserta. Selain itu, seminar ini membantu siswi mengenal peluang desain grafis sebagai keterampilan tambahan yang berguna dalam kegiatan sekolah maupun kebutuhan media digital. Seminar desain grafis menggunakan CorelDRAW dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan digital, dan minat siswi terhadap bidang desain grafis sejak jenjang sekolah menengah pertama.

**Kata kunci:** Kreativitas, Desain Grafis, CorelDRAW, Siswi SMP, Seminar.

#### ABSTRACT

*This Community Service Program aims to explore the creativity of female students at SMP Ibrahimy 3 Sukorejo in graphic design using CorelDRAW through a seminar. This activity was motivated by the need for students to have digital skills that are not only technical, but also able to encourage creative thinking and visual communication skills. Graphic design was chosen because it can serve as a medium for students to express ideas, messages, and imagination through attractive visual works. The activity method was carried out through material presentation, introduction to basic CorelDRAW features, demonstration of tools, and simple design practice. Participants were guided to understand design elements such as color, text, shapes, composition, and layout. The results of the activity showed that the students had high enthusiasm in participating in the seminar and were able to understand the basic use of CorelDRAW. Their creativity was reflected in their confidence in choosing colors, arranging objects, organizing text, and producing simple designs according to the instructions. This activity provided an applicable and enjoyable learning experience for the participants. In addition, this seminar*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

DOI: 10.64479/jtpm.v2i2.154

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital membuat keterampilan desain grafis semakin dibutuhkan dalam dunia pendidikan. Siswa tidak hanya dituntut mampu menggunakan komputer untuk kebutuhan dasar, tetapi juga perlu diarahkan agar mampu menghasilkan karya visual yang kreatif dan komunikatif (Budiarta, I. G. M., & Sila, 2022). Pembelajaran TIK di sekolah sering kali masih terbatas pada penggunaan aplikasi dasar, seperti Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint. Sementara itu, keterampilan desain grafis belum banyak diberikan secara mendalam kepada siswa (Khaerudin, M., & Rasim, 2022). Padahal, desain grafis memiliki peluang penerapan yang luas dalam bidang percetakan, periklanan, multimedia, dan industri kreatif. Desain grafis juga menjadi salah satu sarana yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik (Yanto, R., Kesuma, H. D., Alfian, A., Apriadi, D., & Etriyanti, 2022). Salah satu bentuk pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi digital ialah pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW (Safitri Nurul Qomariyah et al., 2025). Melalui desain grafis, siswa dapat menuangkan ide, imajinasi, dan pesan ke dalam bentuk visual, seperti logo, poster, banner, pamflet, dan media promosi (Refnitasari, L., Cahyaka, H. W., Frida D. B. P., & Imaduddin, 2023). CorelDRAW merupakan salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan pelatihan desain grafis karena memiliki fitur yang mendukung pembuatan karya visual berbasis vector. Beberapa kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa CorelDRAW sesuai digunakan untuk mengenalkan desain grafis kepada peserta pemula. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat mempelajari penggunaan tools dasar, teknik pewarnaan, pengaturan teks, pembuatan bentuk, serta penyusunan komposisi visual (Yuliadi, Y., Nuryadi, H., 2023).

Kegiatan seminar desain grafis dapat menjadi salah satu strategi untuk mengenalkan keterampilan desain kepada siswa secara lebih terarah (Ubaidillah, M., Widiastara, A., & Sudrajat, 2023). Seminar tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan penyampaian materi, tetapi juga dapat dikembangkan menjadi kegiatan edukatif yang memuat demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi hasil karya (Haryani, 2024). Kegiatan pelatihan CorelDRAW yang menggunakan metode presentasi, pendampingan langsung, praktikum, dan evaluasi melalui tugas desain mampu membantu peserta memahami proses pembuatan logo, spanduk, dan banner (Fikri, Z., Purwanto, P., Syarifah, L., & Puspitasari, 2024). Hasil evaluasi kegiatan tersebut menunjukkan bahwa 83% peserta mampu membuat desain setelah mengikuti pelatihan.

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas siswa (Darman, A., Kahfi, A., Senia, S., Ildayanti, I., Zafitrah, P., & Agli, 2026). menemukan bahwa pelatihan CorelDRAW pada siswa SMK mampu memberikan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan baru sehingga siswa dapat mengekspresikan ide kreatif melalui pembuatan poster. (Yulia, Y., Arnomo, S. A., & Karnadi, 2024) juga menunjukkan bahwa lebih dari 75% siswa merasa materi dan modul pelatihan mudah dipahami. Kegiatan tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan peserta dalam membuat logo, curriculum vitae, dan poster.

Penelitian lain yang lebih dekat dengan konteks Sukorejo juga menunjukkan hasil yang relevan (Rafiqi, I., Maulana, D., 2025). melaksanakan pelatihan CorelDRAW kepada siswa kelas X DKV SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memiliki antusiasme yang tinggi, mampu menerima materi dengan baik, dan mayoritas menyatakan sangat puas terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Temuan tersebut juga menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik menggunakan CorelDRAW dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan teknis, kemampuan komunikasi visual, dan kepercayaan diri siswa dalam mempresentasikan hasil desain.

Meskipun telah banyak kegiatan pelatihan CorelDRAW, sebagian besar kegiatan pengabdian sebelumnya menasar siswa tingkat SMK, SMA, atau MA. Peserta pada jenjang tersebut umumnya telah memiliki kemampuan komputer yang lebih memadai (Rodi et al., 2025). Beberapa peserta juga berasal dari jurusan yang berkaitan langsung dengan teknologi atau desain komunikasi visual (April et al., 2025). Materi yang diberikan lebih banyak diarahkan pada penguasaan teknis aplikasi serta pembuatan produk desain, seperti logo, poster, curriculum vitae, banner, dan media promosi (Yunizar et al., 2023).

Kegiatan ini memiliki perbedaan karena secara khusus menyoal siswi SMP Ibrahimy 3 Sukorejo yang masih berada pada tahap awal pengenalan teknologi desain grafis. Materi seminar disusun secara sederhana dan bertahap sesuai dengan usia, kemampuan awal, serta pengalaman peserta. Kegiatan tidak langsung menuntut peserta menguasai fitur CorelDRAW yang kompleks, tetapi dimulai dari pengenalan konsep desain grafis, fungsi CorelDRAW, penggunaan tools dasar, pemilihan warna, pengaturan teks, pembuatan bentuk, dan penyusunan komposisi visual sederhana. Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan ini berfokus pada eksplorasi kreativitas siswi. Peserta diberikan ruang untuk menentukan warna, bentuk, tulisan, dan susunan elemen visual berdasarkan ide mereka sendiri. Pendekatan tersebut membedakan kegiatan ini dari pelatihan sebelumnya yang lebih menekankan penguasaan aplikasi dan penyelesaian produk desain tertentu. Pada kegiatan ini, proses menemukan ide, berani mencoba, mengekspresikan gagasan, dan menunjukkan hasil karya menjadi bagian penting dalam pelaksanaan seminar.

Kontribusi kegiatan ini terletak pada penerapan model pengenalan desain grafis yang sesuai bagi siswi tingkat SMP melalui seminar, demonstrasi, praktik sederhana, pendampingan, dan evaluasi karya. Kegiatan ini juga memberikan gambaran mengenai kemampuan awal, respons, dan potensi kreativitas siswi SMP dalam menggunakan aplikasi desain berbasis vektor. Hasil kegiatan dapat menjadi dasar bagi sekolah untuk menyusun program pengembangan keterampilan digital dan desain grafis yang lebih terarah dan berkelanjutan. Fokus pada siswi SMP menjadi penting karena jenjang tersebut merupakan tahap awal untuk mengenalkan keterampilan visual digital, menumbuhkan keberanian berkarya, dan mengembangkan kreativitas sejak dini. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan mengeksplorasi kreativitas siswi SMP Ibrahimy 3 Sukorejo dalam bidang desain grafis menggunakan CorelDRAW melalui kegiatan seminar.

## 2. Metode

Kegiatan seminar desain grafis menggunakan CorelDRAW dilaksanakan di SMP Ibrahimy 3 Sukorejo pada rabu 20 mei 2026, pukul 14.00. Kegiatan ini diikuti oleh 38 siswi. Peserta merupakan siswi tingkat SMP yang sebagian besar belum pernah memperoleh pelatihan khusus mengenai desain grafis berbasis vektor. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri atas tahap persiapan, penyampaian materi, demonstrasi, praktik, pendampingan, dan evaluasi. Metode tersebut dipilih agar peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang desain grafis, tetapi juga mampu menggunakan tools dasar CorelDRAW dan menghasilkan karya desain sederhana.

### a) Tahap Persiapan

Tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak SMP Ibrahimy 3 Sukorejo mengenai waktu, tempat, jumlah peserta, dan fasilitas yang digunakan. Tim kemudian menyusun materi seminar yang mencakup pengenalan desain grafis, fungsi CorelDRAW, unsur dasar desain, serta penggunaan tools dasar. Tim juga menyiapkan perangkat pendukung berupa laptop atau komputer yang telah terinstal CorelDRAW, proyektor, bahan presentasi, lembar evaluasi, dan contoh desain sederhana. Persiapan dilakukan agar kegiatan berlangsung secara terarah dan sesuai dengan kemampuan awal peserta.

### b) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pemateri menjelaskan pentingnya kreativitas dalam desain grafis, manfaat CorelDRAW, serta penerapan desain visual dalam kegiatan pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Materi juga mencakup unsur dasar desain, seperti warna, bentuk, teks, komposisi, dan tata letak. Materi disampaikan dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswi tingkat SMP. Penyampaian materi dilakukan melalui metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab.

### c) Tahap Demonstrasi

Pada tahap ini, Peserta diberikan kesempatan untuk membuat desain sederhana menggunakan CorelDRAW sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Peserta diarahkan untuk menggunakan tools dasar dan mengeksplorasi kreativitas melalui pemilihan warna, bentuk, teks, dan susunan objek. Setiap peserta atau kelompok menghasilkan satu karya desain sederhana sebagai luaran kegiatan. Hasil karya tersebut digunakan untuk menilai kemampuan teknis dan kreativitas peserta setelah mengikuti seminar.

### d) Tahap Praktik

Siswi diberikan kesempatan untuk mencoba membuat desain sederhana menggunakan CorelDRAW. Peserta diarahkan untuk mengeksplorasi kreativitas melalui pemilihan warna, bentuk, teks, dan susunan

objek sesuai arahan pemateri.

e) Tahap Pendampingan

Selama kegiatan praktik, tim pelaksana memberikan pendampingan kepada peserta yang mengalami kesulitan. Pendampingan mencakup penggunaan tools, pengaturan objek, pemilihan warna, penempatan teks, dan penyusunan tata letak. Pendampingan dilakukan agar seluruh peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik, menyelesaikan desain, dan memiliki kepercayaan diri dalam mengekspresikan ide visual.

f) Tahap Evaluasi

Evaluasi Evaluasi dilakukan untuk mengukur pemahaman, keterampilan, kreativitas, dan respons peserta setelah mengikuti kegiatan. Instrumen evaluasi yang digunakan meliputi:

1. Lembar pretest dan posttest, untuk mengukur perubahan pemahaman peserta mengenai konsep desain grafis dan fungsi tools dasar CorelDRAW.
2. Lembar observasi, untuk menilai antusiasme, keaktifan, kemampuan mengikuti instruksi, keberanian mencoba, dan keterlibatan peserta selama kegiatan.
3. Rubrik penilaian hasil karya, untuk menilai penggunaan tools, pemilihan warna, keterbacaan teks, komposisi, tata letak, kerapian, dan kreativitas desain.
4. Angket respons peserta, untuk mengetahui tingkat kepuasan, kemudahan memahami materi, manfaat kegiatan, dan minat peserta dalam mempelajari desain grafis lebih lanjut.
5. Dokumentasi, berupa foto kegiatan dan hasil desain peserta sebagai bukti pelaksanaan dan pencapaian kegiatan.

Keberhasilan kegiatan ditentukan berdasarkan beberapa indikator, yaitu meningkatnya nilai posttest dibandingkan pretest, peserta mampu menggunakan tools dasar CorelDRAW, peserta mampu menghasilkan desain sederhana, serta sekurang-kurangnya 75% peserta memperoleh nilai minimal 75 berdasarkan rubrik penilaian hasil karya.

g) Teknik Analisis Data

Data hasil pretest dan posttest dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase peningkatan kemampuan peserta (Gadja et al., 2025). Persentase ketuntasan dihitung berdasarkan jumlah peserta yang memperoleh nilai minimal 75 dibandingkan dengan jumlah seluruh peserta. Data dari lembar observasi, rubrik penilaian karya, dan angket respons peserta dianalisis menggunakan persentase. Selanjutnya, hasil analisis dikelompokkan ke dalam kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Data dokumentasi dan catatan selama kegiatan dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menjelaskan proses pelaksanaan, respons peserta, kendala, dan hasil karya yang dihasilkan. Hasil seluruh instrumen kemudian disajikan dalam bentuk tabel, persentase, dan uraian deskriptif untuk menggambarkan perubahan kemampuan serta kreativitas siswi SMP Ibrahimy 3 Sukorejo setelah mengikuti seminar desain grafis menggunakan CorelDRAW.

### 3. Hasil Dan Pembahasan

Siswi SMP Ibrahimy 3 Sukorejo mengikuti seminar desain grafis menggunakan CorelDRAW dengan baik dan antusias. Berdasarkan hasil observasi tim pelaksana, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta mengenai konsep dasar desain grafis dan penggunaan aplikasi CorelDRAW.

Pada tahap awal, tim pelaksana mengamati kemampuan peserta untuk mengetahui pemahaman mereka mengenai desain grafis. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswi belum mengenal CorelDRAW secara mendalam (Putra et al., 2024). Peserta juga belum memahami unsur dasar desain visual, seperti pemilihan warna, tata letak, bentuk, teks, dan komposisi grafis (Purnawirawan & Tengah, 2020). Sebelum kegiatan dilaksanakan, kemampuan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menghasilkan karya desain masih terbatas (Fikri, Z., Purwanto, P., Syarifah, L., & Puspitasari, 2024).

Setelah penyampaian materi, peserta mulai memahami dasar-dasar desain grafis dan fitur utama CorelDRAW. Materi yang diberikan meliputi pengenalan tampilan aplikasi, fungsi tools dasar, penggunaan teks, pengaturan warna, pembuatan objek, dan penerapan CorelDRAW dalam membuat desain sederhana. Penyampaian materi menggunakan proyektor sehingga peserta dapat melihat secara langsung tampilan aplikasi dan tahapan penggunaannya. Peserta juga dilibatkan melalui tanya jawab, diskusi, demonstrasi, dan praktik sederhana. Beberapa peserta mengajukan pertanyaan mengenai penggunaan tools, pemilihan warna, dan penerapan desain grafis dalam kegiatan sekolah. Respons tersebut menunjukkan peningkatan minat dan rasa ingin tahu peserta terhadap desain grafis. Peserta mulai memahami bahwa desain grafis tidak hanya berfungsi

untuk membuat tampilan menarik, tetapi juga digunakan untuk menyampaikan informasi secara kreatif dan komunikatif.

### 3.1 Hasil Evaluasi Peserta

Evaluasi dilakukan melalui pretest dan posttest, lembar observasi, angket respons peserta, serta rubrik penilaian hasil karya. Perbandingan kemampuan peserta sebelum dan setelah kegiatan disajikan pada Tabel 3.1.

Tabel 1. Perbandingan Kemampuan Peserta Sebelum dan Setelah Seminar

Indikator kemampuan	Sebelum kegiatan	Setelah kegiatan
Memahami konsep dasar desain grafis	40%	85%
Mengenali fungsi tools dasar CorelDRAW	30%	80%
Membuat dan mengatur objek sederhana	25%	80%
Memilih warna dan teks yang sesuai	35%	85%
Menyusun tata letak desain	30%	80%
Menghasilkan karya desain sederhana	20%	75%

Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata peserta sebesar 48, sedangkan nilai rata-rata posttest mencapai 82. Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 34 poin. Sebanyak 80% peserta memperoleh nilai minimal 75 setelah mengikuti kegiatan. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah mencapai indikator keberhasilan seminar.

Hasil angket respons peserta juga memperlihatkan tanggapan yang positif. Sebanyak 90% peserta menyatakan bahwa materi seminar mudah dipahami, 85% peserta merasa demonstrasi membantu mereka mengenal penggunaan CorelDRAW, dan 88% peserta tertarik untuk mempelajari desain grafis lebih lanjut. Selain itu, sebanyak 85% peserta menilai kegiatan seminar menarik dan bermanfaat untuk mendukung kegiatan sekolah.

Tabel 2. Hasil Angket Respons Peserta

Pernyataan	Persentase respons positif
Materi seminar mudah dipahami	90%
Demonstrasi CorelDRAW membantu pemahaman	85%
Kegiatan seminar menarik dan bermanfaat	85%
Peserta tertarik mempelajari desain lebih lanjut	88%
Peserta lebih percaya diri membuat desain	80%

Berdasarkan Tabel 3. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa metode pemaparan materi, demonstrasi, dan praktik langsung mampu meningkatkan pemahaman peserta. Peserta lebih mudah memahami fungsi tools ketika melihat contoh penggunaannya secara langsung. Kegiatan praktik juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk mencoba dan memperbaiki kesalahan selama proses pembuatan desain.

### 3.2 Analisis Hasil Karya Peserta

Sebagai luaran kegiatan, peserta membuat desain sederhana berupa poster kegiatan sekolah. Poster memuat judul kegiatan, gambar pendukung, informasi waktu dan tempat, serta elemen dekoratif. Peserta menggunakan tools dasar CorelDRAW, seperti Rectangle Tool, Ellipse Tool, Text Tool, Pick Tool, Shape Tool, dan Fill Tool. Berdasarkan rubrik penilaian, sebanyak 80% peserta mampu menggunakan tools dasar dengan baik, 85% peserta mampu memilih warna yang sesuai, 80% peserta mampu mengatur teks dan tata letak, serta 75% peserta mampu menghasilkan desain yang kreatif dan komunikatif. Nilai rata-rata hasil karya peserta mencapai 81 dan termasuk kategori baik.

Tabel 3. Hasil Penilaian Karya Peserta

Aspek yang dinilai	Persentase ketercapaian
Penggunaan tools dasar	80%
Pemilihan warna	85%
Pengaturan teks	80%
Tata letak dan komposisi	80%
Kreativitas desain	75%
Kerapian hasil karya	80%

Contoh karya peserta menunjukkan adanya peningkatan keterampilan desain. Sebelum kegiatan, peserta cenderung menempatkan teks dan objek tanpa mempertimbangkan komposisi. Setelah memperoleh materi dan pendampingan, peserta mulai mampu mengatur posisi judul, gambar, dan informasi pendukung secara lebih terstruktur. Aspek kreativitas terlihat dari keberanian peserta dalam memilih kombinasi warna, bentuk, jenis huruf, dan elemen dekoratif. Peserta tidak hanya meniru contoh yang diberikan, tetapi juga melakukan modifikasi berdasarkan ide masing-masing. Beberapa peserta menggunakan warna kontras untuk menonjolkan judul, sedangkan peserta lainnya menggunakan bentuk geometris sebagai latar informasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta mulai mampu mengekspresikan gagasan melalui unsur visual.

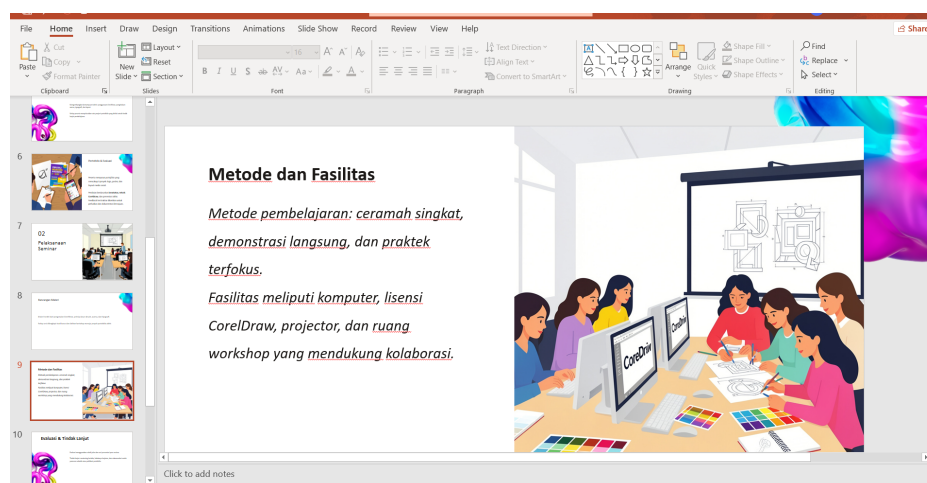
Aspek keterampilan teknis terlihat dari kemampuan peserta membuat objek, mengubah ukuran, memberi warna, menambahkan teks, dan mengatur posisi elemen desain. Meskipun hasil karya masih sederhana, peserta telah mampu menggunakan beberapa tools dasar secara mandiri. Hasil ini sesuai dengan tujuan kegiatan, yaitu mengeksplorasi kreativitas dan mengenalkan keterampilan dasar desain grafis kepada siswi tingkat SMP. Seminar ini juga memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta. Melalui materi yang disampaikan secara sederhana dan visual, peserta memahami bahwa desain grafis dapat digunakan untuk membuat poster kegiatan sekolah, pamflet, logo, kartu nama, dan media informasi lainnya. Peserta memperoleh wawasan bahwa teknologi tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan karya yang kreatif dan bermanfaat.

Namun, terdapat beberapa kendala selama kegiatan. Jumlah perangkat komputer yang terbatas menyebabkan sebagian peserta melakukan praktik secara berkelompok. Waktu kegiatan yang terbatas juga menyebabkan materi masih berfokus pada pengenalan dasar. Beberapa peserta belum terbiasa menggunakan aplikasi desain grafis sehingga membutuhkan penjelasan dan pendampingan secara bertahap. Tim pelaksana mengatasi kendala tersebut melalui demonstrasi visual, pembagian kelompok, serta pendampingan langsung selama praktik.

Secara keseluruhan, seminar desain grafis menggunakan CorelDRAW berhasil meningkatkan pengetahuan, keterampilan dasar, minat, dan kreativitas siswi SMP Ibrahimy 3 Sukorejo. Keberhasilan kegiatan ditunjukkan oleh peningkatan nilai posttest, persentase ketercapaian kemampuan, respons positif peserta, dan hasil karya desain yang dihasilkan. Kegiatan ini dapat menjadi langkah awal untuk mengembangkan keterampilan desain grafis dan literasi digital peserta secara berkelanjutan.

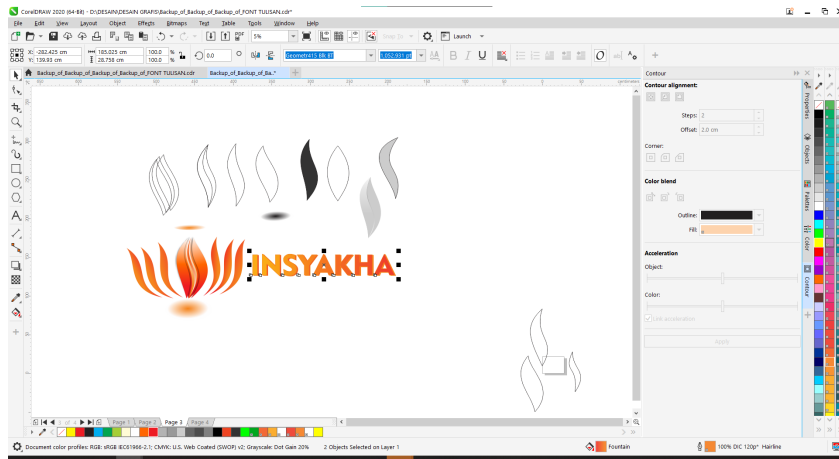
### 3.3 Dokumentasi Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan seminar dan pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW didokumentasikan dalam beberapa gambar yang menggambarkan setiap tahapan kegiatan, mulai dari penyampaian materi, sesi praktik, pendampingan peserta, hingga evaluasi kegiatan. Dokumentasi ini menunjukkan keterlibatan aktif peserta serta proses transfer pengetahuan dan keterampilan yang diberikan oleh tim pelaksana. Adapun dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada Gambar



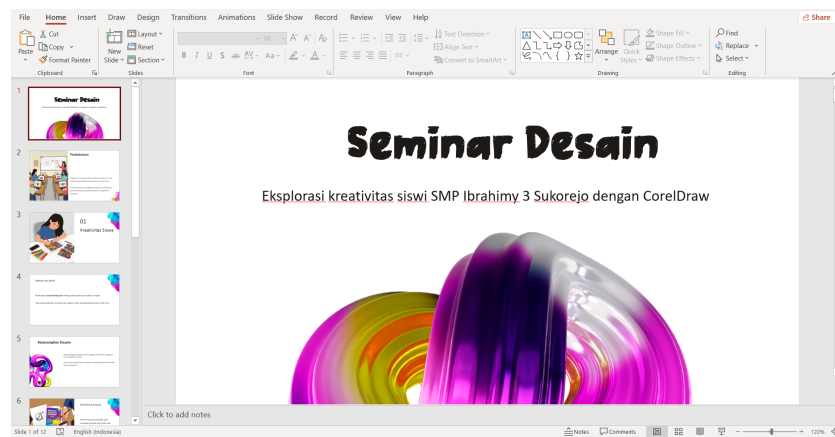
Gambar 1. Pemaparan Materi Seminar CorelDRAW

Gambar 1 menunjukkan pemaparan materi seminar desain grafis menggunakan CorelDRAW oleh tim pelaksana. Materi meliputi pengenalan desain grafis, fungsi CorelDRAW, dan contoh penerapannya dalam membuat desain sederhana.



Gambar 2. Pengenalan Tampilan Aplikasi CorelDRAW

Gambar 2, menunjukkan materi yang digunakan untuk mengenalkan tampilan dasar aplikasi CorelDRAW. Peserta diperkenalkan pada menu, toolbox, lembar kerja, property bar, dan palet warna.



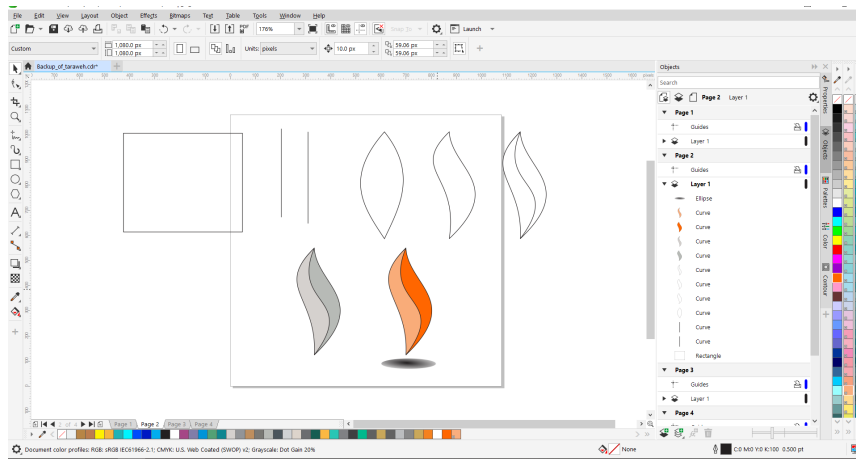
Gambar 3. Materi Pembelajaran Desain Grafis

Gambar 3 menunjukkan slide materi mengenai unsur dasar desain grafis, seperti warna, teks, bentuk, tata letak, dan komposisi visual. Materi tersebut menjadi acuan peserta dalam membuat desain.



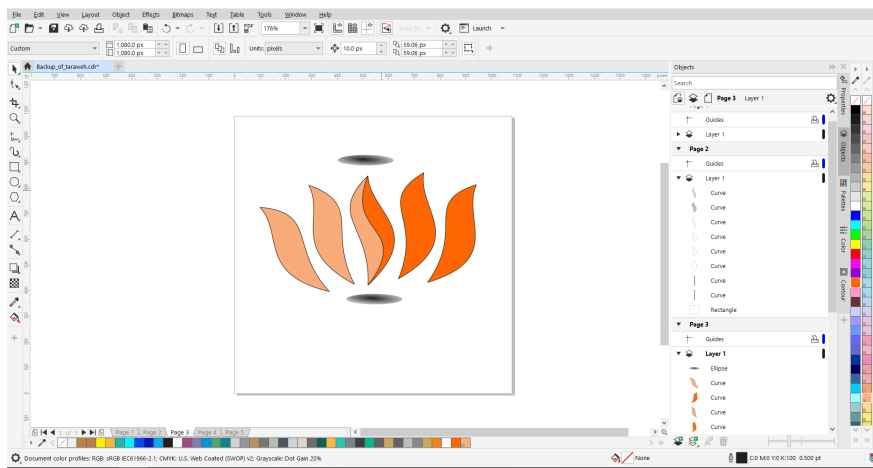
Gambar 4. Pemaparan materi pelatihan desain grafis

Gambar 4 memperlihatkan suasana seminar yang diikuti oleh siswi SMP Ibrahimy 3 Sukorejo. Peserta memperhatikan penjelasan pemateri dan terlibat dalam sesi diskusi serta tanya jawab.



Gambar 5. Praktik Pembuatan Desain

Gambar 5 menunjukkan peserta melakukan praktik pembuatan desain sederhana menggunakan CorelDRAW. Peserta mencoba membuat objek, menambahkan teks, memilih warna, dan mengatur tata letak desain.



Gambar 6 Hasil Karya Peserta

Gambar 6 menunjukkan contoh poster kegiatan sekolah yang dibuat oleh peserta. Karya tersebut telah memuat judul, informasi kegiatan, ilustrasi, serta perpaduan warna yang sesuai. Kreativitas peserta terlihat dari pemilihan bentuk, warna, jenis huruf, dan susunan elemen visual.



Gambar 7. Dokumentasi Bersama Peserta Seminar

Gambar 7 menunjukkan dokumentasi bersama antara tim pelaksana dan peserta setelah seminar selesai. Dokumentasi tersebut menjadi bukti bahwa kegiatan berjalan dengan lancar dan memperoleh respons positif dari peserta.

#### 4. Kesimpulan

Kegiatan seminar desain grafis menggunakan CorelDRAW di SMP Ibrahimy 3 Sukorejo berhasil meningkatkan pemahaman, keterampilan dasar, minat, dan kreativitas siswi dalam bidang desain grafis. Keberhasilan kegiatan terlihat dari peningkatan nilai rata-rata peserta dari 48 pada pretest menjadi 82 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 34 poin. Sebanyak 80% peserta juga berhasil memperoleh nilai minimal 75. Peserta mampu mengenali fungsi tools dasar CorelDRAW, membuat dan mengatur objek, memilih warna dan teks, serta menyusun tata letak desain sederhana. Hasil karya peserta memperoleh nilai rata-rata 81 dan termasuk kategori baik. Kreativitas peserta terlihat dari kemampuan memilih warna, bentuk, jenis huruf, dan elemen visual sesuai dengan ide masing-masing. Kegiatan ini juga memperoleh respons positif dari peserta. Sebagian besar siswi menyatakan materi mudah dipahami, demonstrasi membantu proses belajar, dan kegiatan seminar bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan desain grafis. Dengan demikian, seminar ini dapat menjadi langkah awal dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswi melalui penggunaan CorelDRAW. Kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan waktu praktik yang lebih panjang dan dukungan perangkat yang memadai.

#### 5. Ucapan terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMP Ibrahimy 3 Sukorejo yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan seminar desain grafis menggunakan CorelDRAW. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para siswi yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan peserta menjadi bagian penting dalam keberhasilan kegiatan ini. Selain itu, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada seluruh tim pelaksana yang telah membantu dalam proses persiapan, pelaksanaan, hingga penyusunan artikel ini. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan kreativitas siswi dalam bidang desain grafis serta menjadi langkah awal dalam meningkatkan keterampilan digital di lingkungan sekolah..

#### Referensi

- April, N., Hanafi, M., Rusdiyanto, W., Raihanah, F. R., & Rosyida, S. M. (2025). Pelatihan Desain Grafis Perkantoran Bagi Pegawai Kecamatan di Kabupaten Sleman. *Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat (PAMAS)*, 9(2), 221–230.
- 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.
- Darman, A., Kahfi, A., Senia, S., Ildayanti, I., Zafitrah, P., & Agli, M. F. (2026). Pelatihan Desain Grafis Berbasis CorelDRAW Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Kelas XI SMK Negeri 6 Kendari. *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 4(10).
- Fikri, Z., Purwanto, P., Syarifah, L., & Puspitasari, D. (2024). Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Siswa MTs Negeri 2 Magelang Melalui Pelatihan CorelDraw. *Jurnal Pepadu*, 5(1), 83–91.
- Gadja, C. B. L., Saputri, F. A., Dinoris, A. L., Dwiki Dharmawan, & Perwiratama, R. (2025). Mengembangkan Keterampilan Desain Grafis: Pelatihan Figma di SMA Pangudi Luhur Giriwoyo. *Prosiding Seminar Nasional KONSTELASI*, 2(1), 437–444. <https://doi.org/10.24002/prosidingkonstelasi.v2i1.11297>
- Haryani, P. (2024). Pelatihan Desain Grafis Aplikasi CorelDraw bagi Pemuda Pemudi Karang Taruna Desa Pogung Dalangan. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 2(1), 197–203.
- Khaerudin, M., & Rasim, R. (2022). Pelatihan CorelDraw Pada Santri Yayasan Yatim Piatu dan Dhuafa Al-Ikhlas Bekasi. *Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 2(1), 45–56.
- Purnawirawan, O., & Tengah, J. (2020). *PEMANFAATAN SOFTWARE APLIKASI DESAIN GRAFIS CORELDRAW SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN MOTIF DASAR BATIK BERBASIS DIGITAL*.
- Putra, M. A. H., Nur, R., Mattiro, S., Nasrullah, N., Arofah, L., Sumiati, S., Apriati, Y., Ruswinarsih, S., Alfisyah, A., Widaty, C., & Rochgiyanti, R. (2024). Pelatihan Corel Draw Untuk Pemuda Karang Taruna Di Kelurahan Banua Anyar Kota Banjarmasin. *Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 35–40. <https://doi.org/10.20527/94d6g020>
- Rafiqi, I., Maulana, D., Z. F. (2025). Pelatihan Desain Grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW guna Mengasah Keterampilan Siswa kelas X DKV SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. *Journal Sains Student Research*, 3(4), 28–34.

- Refnitasari, L., Cahyaka, H. W., Frida D. B. P., & Imaduddin, M. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan CorelDraw sebagai Tambahan Keterampilan Siswa SMK Negeri 7 Surabaya. *JPP IPTEK*, 7(1), 25–34.
- Rodi, M., Imtihan, K., Mardi, M., & Bagye, W. (2025). Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Berbasis Web Melalui Pelatihan Canva. *Ika Bina En Pabolo: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 10–22. <https://doi.org/10.36987/ikabinaenpabolo.v5i1.6552>
- Safitri Nurul Qomariyah, Firda Wati Husaini Kulsum, & Zaehol Fatah. (2025). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Coreldraw Untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain Pada Siswi Smk Ibrahimy 1 Sukorejo. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(4), 01–05. <https://doi.org/10.69714/wyk1ye93>
- Ubaidillah, M., Widiastara, A., & Sudrajat, M. A. (2023). Pelatihan corel draw untuk pengembangan soft skill siswa SMKN 2 Kota Madiun. *Penamas: Journal of Community Service*, 3(1), 43–50.
- Yanto, R., Kesuma, H. D., Alfianini, A., Apriadi, D., & Etriyanti, E. (2022). Pelatihan Aplikasi CorelDRAW Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 129–134.
- Yulia, Y., Arnomo, S. A., & Karnadi, V. (2024). Pelatihan Desain Grafis Berbasis Vector dan Bitmap Menggunakan Aplikasi CorelDRAW di SMK Nasional Padang. *PUAN INDONESIA*, 5(2), 405–410.
- Yuliadi, Y., Nuryadi, H., D. (2023). Pelatihan Desain Grafis dengan Menggunakan CorelDraw Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMA Muhammadiyah Sumbawa. *Jurnal Pengabdian Rekayasa Sistem*, 1(2), 1–8.
- Yunizar, Z., Daud, M., Anshari, S. F., Ardian, Z., & Suwanda, R. (2023). Peningkatan Kreatifitas Penggunaan Software Sebagai Peluang Usaha Mandiri Pemuda Desa Banda Masen Melalui Pelatihan Desain Grafis. *RAMBIDEUN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 264–272. <https://doi.org/10.51179/pkm.v6i3.2322>