

Pelatihan Desain Grafis Menggunakan CorelDRAW Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMK 1 Ibrahimy

Graphic Design Training Using CorelDRAW to Improve Creativity of SMK 1 Ibrahimy Students

Ahmad Mashuri¹, Danil Bahroni², Zaehol Fatah³

^{1,2,3}Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Ibrahimy, 68374, Indonesia

*Koresponding Author: ahmadmashuri0312@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat artikel:

Diterima : 12 Juli 2025

Direvisi : 30 Oktober 2025

Disetujui : 15 Desember 2025

Tersedia secara online: 01-01-2025

E-ISSN: 3090-0964 (Online)

DOI : [10.64479/jtpm.v2i1.45](https://doi.org/10.64479/jtpm.v2i1.45)

ABSTRAK

Tujuan pelatihan desain grafis menggunakan CorelDraw di SMK 1 Ibrahimy memiliki tujuan untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa tentang desain grafis. Pelatihan ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dengan melibatkan 30 siswa kelas X DKV. Metode pelatihan meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, persiapan materi, penerapan teori CorelDraw dan penerapan teori. Topik yang dibahas antara lain penggunaan pick, shape, crop, power clip inside, dan text. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan kreativitas siswa yang signifikan, yang didukung oleh kemampuan siswa dalam mengominasikan elemen grafis secara efektif dalam poster promosi. Sekitar 86,6% siswa mampu menyelesaikan tugas praktik dengan baik, dan siswa memiliki keinginan kuat untuk mempelajari desain grafis yang lebih kompleks. Pelatihan ini juga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mempresentasikan hasil desain siswa di depan kelas. Temuan lain menunjukkan pelatihan berbasis praktik langsung dan bimbingan intensif efektif dalam menumbuhkan kreativitas, keterampilan teknis, serta soft skills siswa, seperti komunikasi visual dan public speaking. Namun, pelatihan juga menghadapi kendala teknis seperti keterbatasan software di beberapa komputer, yang diatasi dengan pendampingan dan instalasi aplikasi. Secara keseluruhan, pelatihan desain grafis berbasis praktik menggunakan CorelDRAW terbukti mampu meningkatkan kreativitas dan kesiapan siswa SMK 1 Ibrahimy dalam menghadapi tantangan dunia kerja di bidang industri kreatif.

Kata kunci: desain grafis, CorelDraw, kreativitas siswa, pelatihan berbasis praktik, SMK

ABSTRACT

The purpose of graphic design training using CorelDraw at SMK 1 Ibrahimy is to improve students' creativity and understanding of graphic design. This training was carried out with a participatory approach involving 30 grade X DKV students. The training method included coordination with the school, material preparation, application of CorelDraw theory and application of theory. Topics discussed included the use of pick, shape, crop, power clip inside, and text. The results of the training showed a significant increase in student creativity, which was supported by students' ability to effectively combine graphic elements in promotional posters. Around 86.6% of students were able to complete practical assignments well, and students had a strong desire to learn more complex graphic design. This training also increased students' confidence in presenting their design results in front of the class. Other findings showed that hands-on practice-based training and intensive guidance were effective in fostering students' creativity, technical skills, and soft



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

DOI:.....

skills, such as visual communication and public speaking. However, the training also faced technical obstacles such as software limitations on some computers, which were overcome with assistance and application installation. Overall, practice-based graphic design training using CorelDRAW has been proven to enhance the creativity and preparedness of SMK 1 Ibrahimy students to face the challenges of the creative industry.

Keyword: *graphic design, CorelDraw, student creativity, practice-based training, SMK*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa telah menghasilkan tantangan yang signifikan dan memiliki dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk Pendidikan. Salah satu keterampilan paling penting yang harus dimiliki siswa untuk mengatasi tantangan dunia global adalah kemahiran teknologi (Refnitasari et al., 2023). Salah satu teknologi yang banyak digunakan di tempat kerja adalah desain grafis (Albana et al., 2023).

Desain grafis merupakan jenis komunikasi visual yang menggunakan teks dan gambar untuk menyampaikan ide secara efektif kepada Masyarakat umum (Siswirawan et al., 2023). Desain grafis tidak hanya berguna untuk meningkatkan kreatifitas siswa tetapi juga untuk meningkatkan produktivitas siswa dari waktu ke waktu. Penggunaan desain grafis saat ini sangat luas, mulai dari pembuatan logo, poster, pamflet, banner, hingga pembuatan konten media sosial (Warisaji et al., 2023). Selain itu desain grafis merupakan salah satu faktor terpenting dalam mempromosikan dan menerbitkan di berbagai bidang, termasuk Pendidikan, bisnis, dan industri kreatif (Albana et al., 2023). Melalui desain yang menarik secara visual dan komunikatif, pesan yang ingin disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh Masyarakat umum. Karena kemudahan penggunaan dan kelengkapannya, CorelDraw merupakan salah satu alat desain grafis berbasis vektor yang paling banyak digunakan di sektor Pendidikan dan industri (Warisaji et al., 2023).

Namun, Pendidikan desain grafis di SMK 1 Ibrahimy Sebagian besar masih berdasarkan teori daripada praktik, yang berarti kreativitas dan keterampilan siswa masih belum berkembang secara maksimal (Lisnawati et al., 2020). Karena itu, pelatihandesain grafis dengan CorelDraw sangat penting untuk meningkatkan kreativitas dan kemahiran siswa kelas X DKV (Desain Komunikasi Visual) saat siswa memasuki dunia kerja dan menghadapi tantangan teknologi di masa depan. Selain itu, pelatihan ini diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan siswa dalam desain grafis sehingga siswa dapat menggunakan keterampilan tersebut untuk menghadapi tantangan di masa depan.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah pendekatan partisipatif dengan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Pendekatan partisipatif menjelaskan tentang fakta bahwa pembelajaran desain grafis memerlukan praktik terus – menerus agar siswa yang dapat memahami konsep secara lebih mendalam. Pelatihan ini dilaksanakan pada bulan Mei 2025 di Lab Komputer SMK 1 Ibrahimy, dan melibatkan 30 siswa dari kelas X DKV (Desain Komunikasi Visual).

Awal pembelajaran melibatkan koordinasi antar staf sekolah, khususnya kepala bidang keahlian sekolah, untuk menentukan waktu mulai serta kesiapan sarana dan prasarana. Setelah itu, tim pelatihan melakukan observasi awal terhadap kemampuan siswa dalam menggunakan komputer dan alat bantu desain grafis untuk mencocokkan materi pembelajaran dengan tingkat pemahaman siswa.

Sebelum pelaksanaan, tim pelaksana menyiapkan:

- Silabus materi pelatihan, yang meliputi pembelajaran cara menggunakan CorelDraw dan penggunaan alat dasar, serta berlatih membuat poster yang indah.
- Menyiapkan perangkat lunak CorelDraw, untuk memastikan bahwa setiap komputer di Lab telah memilikinya.

- Memberikan contoh desain poster sebagai acuan praktik siswa.
- Lembar evaluasi praktik, untuk mengukur hasil belajar siswa setelah pelatihan.

Proses pelatihan dipecah menjadi beberapa Langkah. Langkah pertama adalah mengembangkan dan menginspirasi motivasi tentang pentingnya desain grafis di tempat kerja dan industri kreatif saat ini. Langkah kedua adalah menjelaskan materi dasar yang terkait dengan CorelDraw, termasuk fungsi menu utama, penggunaan kotak peralatan (pick, shape, crop, dan text tools) dan fungsi dasar lainnya. Materi diajarkan menggunakan metode interaktif yang didukung oleh media proyektor sehingga siswa dapat memahami aplikasi tanpa gangguan.

Tahap ketiga adalah praktik mandiri yang dilakukan oleh siswa dengan dibimbing oleh tim pelaksana. Pada tahap ini, siswa diberi tugas untuk membuat poster yang mempromosikan suatu produk sesuai contoh yang diberikan. Tim pelaksana melakukan pendampingan dan pengarahan individual sehingga siswa tidak hanya mempelajari contoh tetapi juga mengembangkan pengetahuan siswa tentang tools di CorelDraw. Selama praktik siswa ditekankan untuk aktif bertanya tentang fungsi dari setiap tools yang digunakan.

Tahap terakhir adalah menunjukkan desain siswa di depan kelas. Setiap siswa diharapkan untuk mempresentasikan hasil kerja mereka dan menjelaskan konsep desain yang telah mereka buat. Latihan ini bertujuan untuk mengajarkan siswa kepercayaan diri dan keterampilan siswa dalam segi public speaking. Selain itu, tim pelaksana memberikan kritik dan evaluasi yang membangun terhadap tahapan desain yang dibuat siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Sebanyak 30 siswa kelas mengikuti pelatihan desain grafis menggunakan CorelDraw di SMK 1 Ibrahimy. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi yang dilakukan oleh tim pelaksana, pelatihan ini memberikan hasil yang signifikan terkait peningkatan kreativitas dan pemahaman siswa saat menggunakan aplikasi desain grafis CorelDraw. Pada awal pelatihan tim pelaksana melakukan pengujian untuk menilai kemampuan siswa dalam desain grafis. Pengujian dilakukan dengan meminta siswa membuat poster promosi Perusahaan tanpa memberikan contoh lebih lanjut. Berdasarkan hasil pengujian, Sebagian besar siswa hanya mampu menulis kalimat sederhana tanpa menggunakan kombinasi warna, penggunaan layout, serta elemen pendukung lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum pelatihan siswa masih banyak mengalami kesulitan dengan perangkat desain dan konsep komunikasi visual.

Setelah penyampaian materi, siswa diarahkan untuk mengenal fitur-fitur CorelDraw, seperti menggunakan pick tool untuk memilih objek, shape tool untuk mengubah bentuk, crop tool untuk mengubah gambar, dan teks tool untuk mengubah teks. Materi ini disajikan dengan metode demonstrasi senyap menggunakan proyektor sehingga siswa dapat memahami langkah-langkahnya. Selama peninjauan materi, siswa memperhatikan dan aktif memahami tujuan dari setiap tool yang dijelaskan.

Salah satu tahapan paling penting dalam pelatihan ini adalah pelaksanaan praktik mandiri yang dipandu oleh tim pelaksana. Siswa diberi tugas untuk mengikuti instruksi dari tim pelaksana untuk membuat poster Perusahaan. Berdasarkan hasil praktik yang dilakukan, sebanyak 26 siswa (86,6%) mampu membuat desain poster yang diberikan serta siswa juga mampu memenuhi kriteria penilaian yaitu kerapian, memberikan kombinasi warna, dan mampu menggunakan alat dengan berbagai variasi. Misalnya, Ketika membuat pola untuk digunakan didalam poster Perusahaan, pewarnaan pola untuk mengkombinasikan warna yang akan digunakan sehingga hasil yang didapatkan cukup memuaskan, serta penggunaan tools PowerClip Inside yang digunakan agar gambar yang dihasilkan rapi sesuai dengan kertas yang akan digunakan. Berdasarkan hasil pelatihan, pembelajaran ini juga mengajarkan beberapa siswa untuk percaya diri saat mempresentasikan hasil karyanya. Siswa yang masih ragu untuk mengikuti kelas umumnya memulai dengan cara berbagi ide dan pendapat tentang desain yang dibuatnya. Pelatihan desain grafis ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga keterampilan komunikasi visual dan berbicara di depan umum yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja nantinya.

Analisis dari pelaksanaan pelatihan yang memperlihatkan bahwa hipotesis yang diajukan pada bagian pendahuluan benar adanya, yaitu pelatihan desain grafis dengan cara praktik efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini diperkuat oleh Lisnawati et al. (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis

praktik dapat memaksimalkan siswa terhadap materi desain grafis karena memungkinkan siswa untuk langsung mempraktikkan ilmu yang baru saja didapat. Bukti lain menunjukkan bahwa pelatihan ini juga meningkatkan motivasi dan keinginan siswa untuk belajar desain grafis. Berdasarkan hasil yang tim pelaksana dapatkan dari siswa ketika tim pelaksana baru memasuki ruangan kelas, tim menawari siswa dengan dua pilihan yang pertama membuat web dan yang kedua belajar desain grafis menggunakan CorelDraw. Hampir dari keseluruhan siswa lebih tertarik untuk belajar desain grafis dan langsung mempraktikkannya. Hal ini tampaknya menjadi petanda baik bahwa siswa tidak hanya belajar secara efektif tetapi juga mengembangkan kemampuan siswa untuk belajar mandiri.

Selain itu, ada beberapa masalah teknis yang tim alami, seperti komputer yang masih belum memiliki software CorelDraw sehingga membutuhkan waktu ekstra bagi tim pelaksana untuk membagikan file aplikasi corel ke seluruh komputer. Ada pula masalah lain yang dialami ketika praktik sedang berlangsung yaitu masih ditemukan beberapa siswa yang kesulitan untuk menggunakan mouse karena siswa tidak mahir menggunakannya. Namun, hal ini dapat diatasi oleh tim pelaksana yang memang ditugaskan untuk memandu siswa tahap demi tahap. Selain itu, beberapa siswa diminta untuk menjelaskan konsep yang siswa pelajari dikelas saat presentasi hasil praktik yang dilaksanakan. Seorang siswa menjelaskan bahwa saya ingin menggambarkan kebahagiaan dalam mengambil Keputusan dan semangat usaha yang membara, jadi saya menggunakan warna merah untuk background dari poster Perusahaan ini. Ada juga yang menjabarkan warna merah pada poster Perusahaan sebagai semangat dan motivasi untuk menumbuhkan Kesan semangat kerja tinggi dan pantang menyerah. Ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti pelatihan, siswa mulai memahami arti penggunaan warna yang akan diberikan dalam desain yang akan digunakan.

Singkatnya, penggunaan CorelDraw untuk pembelajaran desain grafis telah berhasil meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat poster, meningkatkan pemahaman siswa tentang tools desain grafis, dan meningkatkan kepercayaan diri serta keterampilan presentasi siswa. Pelatihan serupa dengan tingkat materi lanjut sangat direkomendasikan untuk diterapkan dimasa mendatang sehingga keterampilan siswa menjadi lebih profesional dan berhasil di tempat kerja atau industri kreatif.



Gambar 3.1 Pemaparan materi desain grafis menggunakan CorelDraw

Gambar 3.1 menunjukkan suasana pemaparan materi oleh tim pelaksana pelatihan yang berjalan dengan tenang dan berjalan lancar. Terlihat para siswa sedang fokus memperhatikan materi pelatihan dan mempraktikkannya secara langsung menggunakan komputer yang tersedia di Lab SMK 1 Ibrahimy. Pemaparan materi dan dilanjutkan dengan praktik ini memberikan kesempatan pada siswa untuk mengeksplorasi tools pada CorelDraw secara menyeluruh dan meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat desain.



Gambar 3.2 Contoh desain poster perusahaan

Gambar 3.2 menunjukkan contoh desain poster yang digunakan untuk praktik pelatihan desain grafis menggunakan CorelDraw di SMK 1 Ibrahimy. Tema poster yang tim pelaksana ambil yaitu promosi perusahaan. Contoh desain grafis profesional yang tim tampilkan semata-mata untuk menginspirasi siswa untuk memadukan komposisi warna, tipografi, dan gambar dengan tepat dalam menghasilkan poster yang komunikatif dan menarik perhatian khalayak umum.



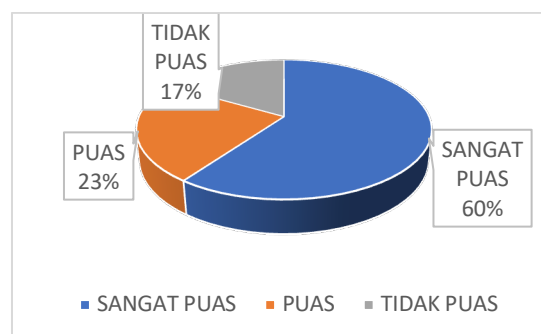
Gambar 3.3 Pelaksanaan pelatihan desain grafis CorelDraw

Gambar 3.3 menunjukkan suasana pelatihan desain grafis yang kondusif dengan menggunakan CorelDraw di Lab SMK 1 Ibrahimy. Para siswa sangat bersemangat untuk mempraktikkan langsung tentang materi yang baru saja tim pelaksana sampaikan dan dengan adanya contoh poster yang tim pelaksana tampilkan siswa semakin antusias karena ingin mengetahui tools apa saja yang akan digunakan.



Gambar 3.4 Pendampingan individu oleh tim pelaksana

Gambar 3.4 memperlihatkan proses praktik yang dilaksanakan tim pelaksana dan pendampingan individu yang dilakukan oleh tim pelaksana terkait desain grafis menggunakan CorelDraw. Tampak seorang mahasiswa yang memandu siswa karena mengalami sedikit kendala terkait dengan praktik pembuatan poster yang sedang dilaksanakan. Tim pelaksana memandu dengan cara menunjukkan tools yang digunakan serta memberi tahu fungsi dari tools yang digunakan. Dengan bimbingan intensif, siswa dapat memahami fungsi tools di CorelDraw dengan lebih mudah, meningkatkan keterampilan teknis siswa, serta menumbuhkan rasa percaya diri untuk bertanya dan mencoba fitur desain baru secara mandiri.



Gambar 3.5 Angket kepuasan siswa terhadap pelaksanaan pelatihan

Gambar 3.5 menunjukkan angket kepuasan dari 30 siswa terhadap pelatihan desain grafis menggunakan CorelDraw. Berdasarkan data diagram, sebanyak 60% atau 18 siswa menyatakan sangat puas terhadap pelaksanaan pelatihan, sebanyak 23% atau sekitar 7 siswa merasa puas dan 17% merasa tidak puas. Hasil ini menunjukkan mayoritas siswa menilai bahwa pelatihan berjalan dengan baik, serta pelatihan yang berbasis praktik dapat dengan mudah dipahami oleh para siswa, sedangkan ada beberapa siswa yang merasa tidak puas

dengan pelaksanaan pelatihan dikarenakan kendala teknis seperti jumlah komputer yang terbatas dan waktu yang digunakan sangat singkat. Hal ini menjadi evaluasi bagi tim pelaksana maupun pihak sekolah untuk memaksimalkan fasilitas yang ada agar pelatihan yang akan mendatang siswa dapat belajar secara optimal.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelatihan desain grafis yang dilaksanakan di SMK 1 Ibrahimy menggunakan CorelDraw, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan kreativitas siswa dan pemahaman siswa dalam menggunakan aplikasi desain grafis. Sebelum pelatihan, sebagian besar siswa hanya mengetahui cara membuat lingkaran yang hanya mengandalkan satu tools. Namun, setelah pelatihan, siswa mampu menggunakan berbagai tools CorelDraw, bahkan siswa mampu membuat poster perusahaan yang kelak pasti akan dibutuhkan dalam menghadapi dunia kerja. Selain meningkatkan keterampilan teknis, pelatihan ini juga membantu mahasiswa merasa lebih percaya diri saat mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas. Mahasiswa mulai memahami pentingnya desain grafis di dunia kerja dan industri kreatif, serta aspek psikologis peringatan dan komposisi visual dalam menciptakan desain yang efektif. Dengan demikian, pembelajaran desain grafis yang berbasis praktik jangka panjang dan pendekatan partisipatif efektif dalam menumbuhkan kreativitas, keterampilan teknis, dan soft skills mahasiswa. Diharapkan pelatihan ini akan dilaksanakan secara metodis dengan materi yang lebih menantang sehingga keterampilan siswa dalam desain grafis akan terus meningkat dan siswa akan mampu menghadapi tantangan dunia kerja di masa mendatang.

5. Ucapan terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMK 1 Ibrahimy, khususnya kepada Kepala Sekolah, Ketua Program Studi Keahlian Desain Komunikasi Visual, dan seluruh tutor yang telah memberikan bimbingan dan dukungan sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada siswa X DKV SMK 1 Ibrahimy yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung lama. Terakhir, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Universitas Ibrahimy atas fasilitas dan bimbingan dosen pembimbing sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat umum dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Referensi

- Albana, M., Fadhil, A., & Hafsari, I. (2023). Penggunaan Desain Grafis dalam Meningkatkan Produktivitas Bisnis Digital. *Jurnal Teknologi dan Informatika*, 9(1), 12–18. <https://doi.org/10.1234/jti.v9i1.2023>
- Astuti, N. P., & Cahyadi, D. (2021). Pengaruh Pelatihan Desain Grafis CorelDRAW Terhadap Kreativitas Siswa SMK Negeri 1 Banyumas. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 9(2), 77–84. <https://doi.org/10.21831/jpvte.v9i2.2021>
- Fadilah, S., & Wahyuni, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Berbasis CorelDRAW untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11(5), 1–10. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i5.2022>
- Hidayati, N., & Suryanto, E. (2021). Peningkatan Kompetensi Desain Grafis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(1), 25–32. <https://doi.org/10.21831/jpv.v11i1.2021>
- Lisnawati, L., Handayani, T., & Supriyanto, S. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Praktik Terhadap Hasil Belajar Desain Grafis Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(2), 150–158. <https://doi.org/10.21831/jpv.v10i2.2020>
- Pratama, R. A., & Suryani, N. (2019). Pembelajaran Berbasis Proyek pada Materi Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 184–195. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.2019>
- Rahmawati, E., & Nugroho, R. A. (2022). Implementasi CorelDRAW dalam Pembelajaran Desain Grafis di SMK. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 6(1), 55–61. <https://doi.org/10.1234/jpm.v6i1.2022>

- Refnitasari, R., Widiastuti, T., & Prasetyo, E. (2023). Tantangan Pendidikan di Era Digital: Penguasaan Teknologi Informasi oleh Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 11(1), 45–52. <https://doi.org/10.21009/jpt.v11i1.2023>
- Siswirawan, S., Lestari, N., & Kurniawan, F. (2023). Desain Grafis Sebagai Media Komunikasi Visual dalam Pendidikan. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 7(1), 34–41. <https://doi.org/10.24832/jkp.v7i1.2023>
- Warisaji, R., Putri, R. P., & Fadilah, N. (2023). Pemanfaatan CorelDRAW Sebagai Media Pembelajaran Desain Grafis di SMK. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 5(2), 85–92. <https://doi.org/10.1234/jpm.v5i2.2023>
- Yuliani, S., & Arifin, Z. (2020). Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Mahasiswa. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(3), 320–327. <https://doi.org/10.22146/jpm.v6i3.2020>
- Zulfikar, A., & Fauziah, N. (2021). Analisis Penggunaan Software Desain Grafis CorelDRAW pada Pembelajaran Kreatif di SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 12–19. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i1.2021>