



JURNAL PADAMU NEGERI

Halaman Jurnal: <https://journal.smartpublisher.id/index.php/jpn>

Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.smartpublisher.id/>



DOI: <https://doi.org/10.69714/kb5bbx75>

SEMINAR PEMBELAJARAN CORELDRAW DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI DESAIN GRAFIS , POSTER DAN PAMFLET DI SMP NEGERI 1 ARJASA SUMENEP

Zachol Fatah^a Hilma Aufini^{b*}

^a Fakultas Sains dan Teknologi/ Sistem Informasi; zacholfatah@gmail.com

Universitas Ibrahimy Sukorejo

^b Fakultas Sains dan Teknologi/ Teknologi Informasi; hilmaaufini155@gmail.com

Universitas Ibrahimy Sukorejo

*Penulis Korespondensi: Hilma Aufini

ABSTRACT

Digital literacy and visual communication skills have become essential competencies in the 21st century. However, preliminary observations at SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep indicated that students' competencies in designing visual communication media, particularly posters and pamphlets, remained low. This research aims to improve students' graphic design competencies through the implementation of CorelDraw software-based learning. The research method used was Classroom Action Research (CAR), consisting of two cycles that involved planning, action, observation, and reflection. The subjects of the research were eighth-grade students. Data collection instruments included practical design tests and observation sheets. The results showed an increase in the average score of design practicals from 58 in the pre-cycle stage to 74 in Cycle I, and increasing to 87 in Cycle II. In conclusion, structured learning using CorelDraw has proven to significantly improve the psychomotor skills and visual creativity of students at SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep.

Keywords: CorelDraw, Graphic Design, Poster, Pamphlet, Digital Literacy, Classroom Action Reserch.

Abstrak

Kemampuan literasi digital dan komunikasi visual menjadi kompetensi esensial pada abad ke-21. Namun, observasi awal di SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep menunjukkan bahwa kompetensi siswa dalam mendesain media komunikasi visual, khususnya poster dan pamflet, masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi desain grafis siswa melalui penerapan pembelajaran berbasis perangkat lunak CorelDraw. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII. Instrumen pengumpulan data berupa tes praktik desain dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata praktik desain dari 58 pada tahap pra-siklus menjadi 74 pada Siklus I, dan meningkat ke 87 pada Siklus II. Kesimpulannya, pembelajaran terstruktur menggunakan CorelDraw terbukti secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan psikomotorik dan kreativitas visual siswa di SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep.

Kata Kunci: CorelDraw, Desain Grafis, Poster, Pamflet, Literasi Digital, Penelitian Tindakan Kelas.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di era Revolusi Industri 4.0 menuntut dunia pendidikan untuk terus beradaptasi, salah satunya dengan membekali siswa keterampilan literasi digital dan komunikasi visual [9]. Salah satu wujud kompetensi visual yang relevan untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah desain grafis. Keterampilan ini tidak hanya melatih fungsi psikomotorik siswa, tetapi juga menstimulasi kemampuan kognitif dalam menyampaikan pesan secara ringkas dan estetik melalui media seperti poster dan pamflet [12]. Di SMP Negeri 1 Arjasa, yang berlokasi di Kepulauan Kangean, Kabupaten Sumenep, antusiasme siswa terhadap teknologi sangat tinggi. Meskipun berada di wilayah kepulauan, akses terhadap laboratorium komputer sekolah sudah cukup memadai. Kendati demikian, hasil asesmen awal menunjukkan

bahwa kompetensi siswa dalam menciptakan karya desain grafis yang terstruktur masih tergolong rendah. Kebanyakan siswa belum memahami prinsip dasar tata letak (*layout*), tipografi, dan perpaduan warna.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan perangkat lunak yang memiliki fitur profesional namun tetap ramah bagi pemula. *CorelDraw* dipilih karena merupakan aplikasi desain berbasis vektor yang interaktif, mudah dioperasikan, dan menjadi standar industri [2]. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada implementasi pembelajaran *CorelDraw* untuk meningkatkan kompetensi siswa kelas VIII SMPN 1 Arjasa Sumenep dalam merancang poster dan pamflet yang komunikatif.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengadaptasi model Kemmis dan McTaggart (2014) yang terdiri dari empat tahapan utama: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observation*), dan Refleksi (*Reflection*).

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep dengan subjek penelitian siswa kelas VIII. Tindakan dilakukan dalam dua siklus pembelajaran.

Siklus I: Difokuskan pada pengenalan antarmuka *CorelDraw*, penggunaan alat bantu dasar (*Shape Tool*, *Text Tool*, *Color Palette*), dan praktik pembuatan **poster** sederhana berdimensi A3.

Siklus II: Merupakan perbaikan dari Siklus I dengan materi lanjutan berupa teknik *grouping*, *layering*, *Bezier Tool*, serta pembuatan **pamflet** lipat tiga yang membutuhkan komposisi ruang dan informasi yang lebih padat.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik tes unjuk kerja (praktik mendesain di laboratorium komputer) dan observasi langsung. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila minimal 80% siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 dalam aspek desain grafis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pra-Siklus

Sebelum tindakan diterapkan, siswa diberi kebebasan mendesain poster sederhana. Hasilnya, rata-rata kelas hanya mencapai angka 58. Siswa kesulitan mengatur resolusi gambar, teks yang bertabrakan dengan latar belakang, serta penggunaan warna yang tidak harmonis. Rubrik penilaian unjuk kerja (praktik) mendesain poster dan pamflet menggunakan *CorelDraw*. Rubrik ini menggunakan skala 1 hingga 4 untuk mengukur lima aspek utama dalam desain grafis. Tabel Penilaian sebagai berikut :

Rubrik Penilaian Unjuk Kerja Desain Grafis (Poster & Pamflet)

Aspek Penilaian	Sangat Baik (Skor 4)	Baik (Skor 3)	Cukup (Skor 2)	Kurang (Skor 1)
1. Kesesuaian Tema & Pesan	Pesan visual sangat jelas, relevan dengan tema, dan menarik perhatian audiens secara instan.	Pesan visual jelas dan relevan dengan tema, namun kurang memiliki daya tarik yang kuat bagi audiens.	Pesan visual kurang jelas, informasi terlalu sedikit/banyak, dan agak menyimpang dari tema utama.	Pesan visual tidak dapat dipahami dan sama sekali tidak sesuai dengan tema yang diberikan.

2. Tata Letak (Layout) & Komposisi	Penempatan elemen (teks, gambar, objek) sangat seimbang. Pemanfaatan ruang kosong (<i>white space</i>) sangat efektif dan terarah.	Tata letak cukup rapi dan terstruktur, namun proporsi antara elemen dan ruang kosong sedikit kurang seimbang.	Elemen visual terkesan saling bertumpuk, penuh, dan kurang mempertimbangkan hierarki visual.	Tata letak sangat berantakan, tidak ada hierarki visual, sehingga audiens bingung melihat alur desain.
3. Tipografi (Teks & Font)	Pemilihan jenis huruf (<i>font</i>) sangat tepat, ukuran proporsional, dan kontras dengan latar belakang sangat baik sehingga mudah dibaca.	Pemilihan jenis huruf baik dan dapat dibaca, namun variasi ukuran kurang menunjukkan mana teks utama dan pendukung.	Pemilihan jenis huruf kurang tepat (terlalu banyak gaya <i>font</i>), kontras rendah sehingga teks agak sulit dibaca.	Teks sama sekali tidak dapat dibaca, bertabrakan dengan gambar latar, dan pemilihan huruf sangat tidak sesuai.
4. Penggunaan & Harmoni Warna	Kombinasi warna sangat harmonis, sesuai dengan estetika tema, dan mendukung penekanan (<i>highlight</i>) pada informasi penting.	Kombinasi warna cukup baik dan tidak menyilaukan mata, namun kurang mendukung penekanan pesan utama.	Penggunaan warna terlalu ramai atau terlalu pucat, sehingga elemen desain kehilangan fokus.	Warna yang digunakan saling bertabrakan, tidak harmonis, dan mengganggu kenyamanan mata audiens.
5. Penguasaan Teknik CorelDraw	Sangat mahir menggunakan <i>tools</i> CorelDraw (misal: <i>Bezier</i>, <i>Shape tool</i>, <i>Grouping</i>, <i>Layering</i>, <i>PowerClip</i>) dengan hasil potongan/garis yang sangat rapi.	Mampu menggunakan <i>tools</i> dasar dan lanjutan dengan baik, namun detail kerapian garis/objek masih kurang sempurna.	Hanya mengandalkan <i>tools</i> dasar (seperti <i>Rectangle</i>, <i>Text tool</i>), banyak bagian objek yang tidak presisi atau terpotong.	Kesulitan menggunakan <i>tools</i> dasar CorelDraw, desain terlihat seperti draf kasar yang belum selesai.

Cara Perhitungan Nilai Akhir:**1.Skor Maksimal:** 20 (5 aspek x 4)**2.Rumus Nilai:** (Total Skor Perolehan / Total Skor Maksimal) x 100**Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM): 75****a. 86 - 100:** Sangat Baik (A)**b. 75 - 85:** Baik (B) -> *Batas Tuntas***c. 60 - 74:** Cukup (C) -> *Perlu Remedial***d. < 60:** Kurang (D) -> *Perlu Bimbingan Intensif***3.2 Pelaksanaan dan Hasil Siklus I**

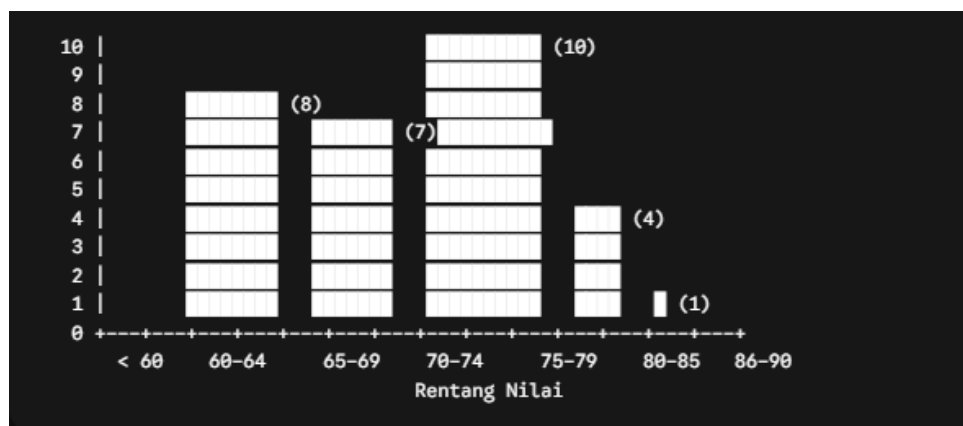
Pada Siklus I, guru mendemonstrasikan fungsi alat-alat di CorelDraw. Siswa ditugaskan mendesain poster bertema "Kebersihan Lingkungan Sekolah". Terjadi peningkatan pemahaman teknis di mana siswa mulai terbiasa menggunakan *Pick Tool* dan *Text Tool*. Rata-rata nilai praktik meningkat menjadi 74. Namun, pada tahap refleksi, ditemukan bahwa siswa masih kebingungan dalam mengatur proporsi teks dan elemen gambar agar tidak terlihat penuh sesak.

Berikut Adalah table dari pelaksanaan siklus I pada pertemuan pertama.

Table 2 – Rentang Pemahaman Peserta didik Siklus I

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi (Jumlah Siswa)	Persentase	Keterangan KKM
60 - 64	Kurang	0	0%	Belum Tuntas
65 - 69	Kurang	8	26,7%	Belum Tuntas
70 - 74	Cukup	7	23,3%	Belum Tuntas
75 - 79	Baik	10	33,3%	Tuntas
80 - 85	Sangat Baik	4	13,3%	Tuntas
86 - 90	Sangat Baik	1	3,4%	Tuntas

Total 30 Siswa 100% Ketuntasan Kelas: 50%



Gambar 1 – Grafik Pencapaian Pada Siklus I

3.3 Analisis Data Berdasarkan Refleksi Siklus I

Berdasarkan grafik dan tabel di atas, representasi data tersebut sangat selaras dengan hasil observasi dan refleksi pada Siklus I:

1. **Peningkatan Pemahaman Teknis Dasar:** Terdapat 15 siswa (50%) yang sudah berhasil mencapai atau melampaui KKM (nilai 75). Siswa berada di rentang 75 hingga 90. Ini membuktikan bahwa demonstrasi guru berhasil membuat separuh kelas terbiasa menggunakan *Pick Tool* dan *Text Tool*.
2. **Kendala Proporsi dan Tata Letak:** Meskipun rata-rata kelas telah naik menjadi 74 (mendekati KKM), masih terdapat 15 siswa (50%) yang nilainya tertahan di rentang 65 hingga 74 (belum tuntas). Skor Siswa tertahan di kategori "Cukup" dan "Kurang" khususnya pada aspek penilaian **Tata Letak (Layout) & Komposisi**. Hal ini memvalidasi catatan refleksi bahwa desain Siswa masih terlihat penuh sesak, proporsi gambar dan teks belum seimbang, serta minimnya pemahaman terkait ruang kosong (*white space*).

3.4 Pelaksanaan dan Hasil Siklus II

Berdasarkan refleksi Siklus I, guru memberikan bimbingan intensif mengenai komposisi ruang kosong (*white space*) dan tipografi. Pada siklus ini, siswa membuat desain pamflet informasi kegiatan ekstrakurikuler. Pendekatan praktik langsung ini terbukti efektif. Rata-rata nilai unjuk kerja siswa melesat mencapai 87, dengan 90% siswa melampaui ambang batas KKM.

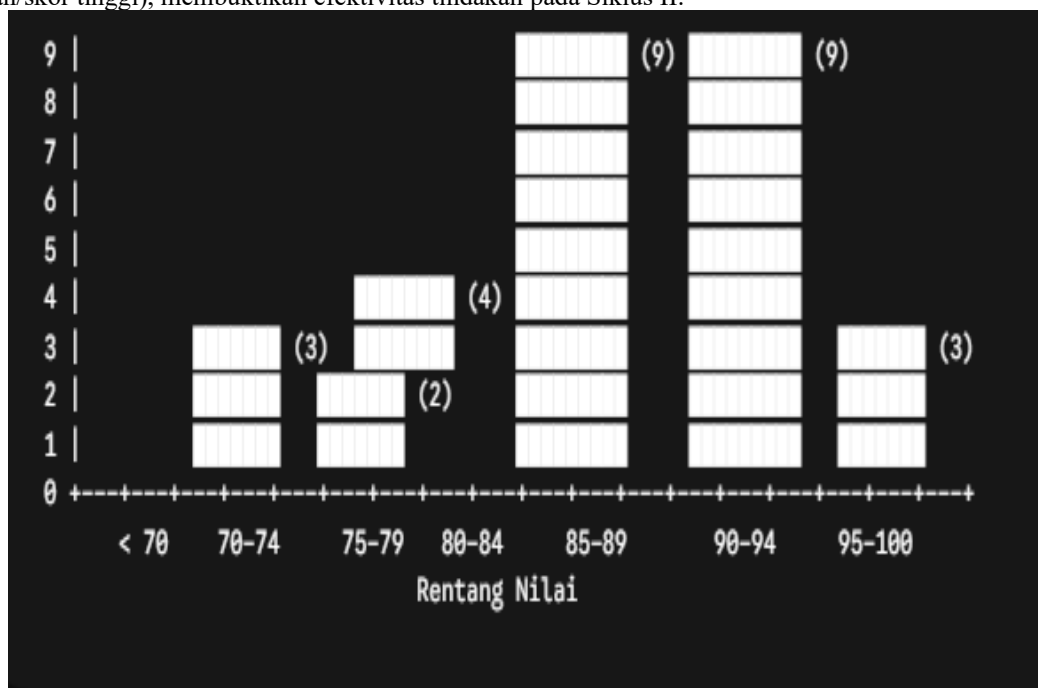
Table 3 – Rentang Pemahaman Peserta didik Siklus II

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi (Jumlah Siswa)	Persentase	Keterangan KKM
< 70	Kurang	0	0%	Belum Tuntas

70 - 74	Cukup	3	10%	Belum Tuntas
75 - 79	Baik	2	6,7%	Tuntas
80 - 84	Sangat Baik	4	13,3%	Tuntas
85 - 89	Sangat Baik	9	30%	Tuntas
90 - 94	Istimewa	9	30%	Tuntas
95 - 100	Istimewa	3	10%	Tuntas
Total		30 Siswa	100%	Ketuntasan Kelas: 90%

3.5 Grafik Pencapaian Siswa Siklus II

Di bawah ini adalah grafik batang visual yang menunjukkan pergeseran (distribusi yang condong ke kanan/skor tinggi), membuktikan efektivitas tindakan pada Siklus II.



Gambar 2 – Grafik Pada Pelaksanaan Siklus II



Gambar 3.dokumentasi

3.6 Analisis Data dan Refleksi Siklus II

Data di atas memberikan justifikasi empiris terhadap pernyataan keberhasilan pada Siklus II. Analisis tersebut dapat dijabarkan ke dalam naskah jurnal Anda sebagai berikut :

1. **Angka Ketuntasan Klasikal** Berdasarkan tabel distribusi, sebanyak 27 dari 30 siswa (90%) berhasil melampaui KKM (75). Hal ini merupakan lompatan drastis dibandingkan Siklus I yang hanya mencapai 50%. Bimbingan intensif yang berfokus pada manajemen ruang kosong (*white space*) dan tipografi terbukti menyelesaikan akar masalah yang ditemukan pada siklus sebelumnya, di mana karya siswa tidak lagi terlihat penuh sesak, melainkan jauh lebih rapi dan terbaca.
2. **Kualitas Karya pada Kategori "Istimewa"** Sebanyak 12 siswa (40%) menembus angka 90 ke atas (kategori Istimewa). Pembuatan pamflet lipat tiga (*tri-fold*) untuk kegiatan ekstrakurikuler menuntut siswa mengelola ruang yang terbatas dengan informasi yang lebih padat. Fakta bahwa kelompok terbesar berada di rentang nilai 85-94 (total 18 siswa) mengindikasikan bahwa kemampuan literasi siswa dalam memilah informasi esensial dan kemampuan teknis Siswa dalam menggunakan fitur *grouping* atau *layering* di CorelDraw telah terintegrasi dengan sangat baik.
3. **Evaluasi Kelompok Belum Tuntas** Hanya tersisa 3 siswa (10%) yang nilainya tertahan di rentang 70-74. Berdasarkan observasi langsung, ketiga siswa ini masih mengalami kendala teknis minor (seperti lupa cara memotong gambar menggunakan *PowerClip*) atau proses pengerjaan yang kurang cepat sehingga pamflet belum selesai 100% pada batas waktu yang ditentukan. Namun, secara umum, nilai 70-74 juga merupakan peningkatan yang berarti dibandingkan nilai awal pra-siklus siswa.

Data Siklus II ini memastikan penelitian Anda mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan (minimal 80% siswa tuntas), sehingga siklus penelitian dapat diakhiri secara meyakinkan dan siap ditarik kesimpulannya.

3.7 Pembahasan

Peningkatan yang signifikan ini sejalan dengan temuan Suwanto & Fitriani (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran desain grafis berbasis proyek menggunakan CorelDraw sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan hard skill siswa. Antarmuka CorelDraw yang lugas memudahkan siswa di SMPN 1 Arjasa untuk menerjemahkan ide abstrak siswa ke dalam bentuk visual yang nyata (Prasetyo et al., 2023). Selain

itu, pembuatan pamflet pada Siklus II melatih kemampuan literasi siswa dalam memilah informasi esensial untuk dimasukkan ke dalam ruang desain yang terbatas.

Lebih jauh lagi, keberhasilan pendekatan berbasis proyek ini terletak pada pergeseran peran siswa dari sekadar konsumen pasif teknologi menjadi kreator aktif. Pada usia remaja di jenjang sekolah menengah pertama, perkembangan kognitif siswa mulai menuntut adanya aktualisasi diri dan pembuktian karya nyata. Dengan menggunakan CorelDraw, siswa tidak hanya belajar teori estetika komunikasi visual secara hafalan, melainkan langsung bereksperimen dengan elemen desain seperti garis, bidang, warna, dan tipografi. Hal ini secara signifikan mendukung perkembangan keterampilan psikomotorik halus, terutama dalam hal koordinasi mata dan tangan saat menggunakan alat bantu seperti Bezier Tool maupun kurva vektor lainnya untuk membentuk objek yang presisi. Berbeda dengan aplikasi desain instan (berbasis template) yang marak di gawai pintar, CorelDraw menuntut siswa untuk memahami proses penciptaan desain dari kanvas kosong (blank canvas). Pendekatan ini pada gilirannya menstimulasi daya nalar, penalaran spasial, dan kreativitas terstruktur Siswa secara lebih mendalam (Budiarta & Sila, 2022).

Konteks geografis SMPN 1 Arjasa yang berada di wilayah kepulauan (Kangean) juga memberikan nuansa tersendiri terhadap hasil penelitian ini. Pengenalan perangkat lunak standar industri desain seperti CorelDraw terbukti mampu menjembatani kesenjangan literasi digital (digital divide). Terdapat peningkatan rasa percaya diri yang drastis pada siswa ketika siswa menyadari bahwa siswa mampu mengoperasikan perangkat lunak yang ekuivalen dengan yang digunakan oleh desainer profesional di kota-kota besar. Sistem desain berbasis vektor pada CorelDraw memungkinkan karya yang siswa rancang tidak kehilangan resolusi (tidak pecah) saat diperbesar, yang memberikan kepuasan psikologis tersendiri ketika karya tersebut dicetak dalam bentuk fisik. Selain itu, fleksibilitas fitur modifikasi di dalam aplikasi ini menciptakan lingkungan belajar yang aman dari rasa takut berbuat salah. Setiap langkah yang keliru dapat dengan mudah dikembalikan pada status sebelumnya, sehingga memupuk kegigihan (resilience) siswa dalam proses belajar dan mencoba (trial and error).

Terkait dengan lompatan nilai yang terjadi pada Siklus II, pembuatan pamflet lipat tiga (tri-fold) menghadirkan tantangan kognitif yang jauh lebih kompleks dibandingkan dengan desain poster satu sisi pada Siklus I. Jika pada pembuatan poster siswa hanya berfokus pada daya tarik visual untuk menangkap perhatian audiens dalam hitungan detik, pada desain pamflet siswa dituntut untuk mengelola alur informasi yang berkesinambungan. Siswa harus mampu merancang hierarki informasi secara sistematis dan logis: mulai dari sampul depan yang memikat, panel isi yang mendetail namun padat, hingga panel belakang yang memuat kesimpulan atau kontak informasi. Proses tata letak (layouting) berlapis ini secara langsung melatih kemampuan literasi membaca, menganalisis, dan merangkum. Siswa diwajibkan untuk mengeliminasi kalimat-kalimat yang berlebihan agar tidak terjadi penumpukan teks (text heavy) yang dapat merusak keseimbangan ruang kosong (white space) pada lembar kerja. Secara keseluruhan, integrasi teknologi visual dalam mata pelajaran ini membuktikan bahwa pembelajaran desain grafis bukan sekadar kegiatan mentransfer kemampuan teknis mengoperasikan komputer (Sudjana & Rivai, 2015). Ini adalah proses pelatihan berpikir komputasional dan estetis yang berjalan beriringan. Siswa belajar memecahkan masalah (problem solving) visual secara mandiri—siswa berlatih bagaimana menyederhanakan pesan yang kompleks, bagaimana memilih palet warna yang membangkitkan emosi yang tepat, serta bagaimana menyusun tata letak agar mata pembaca nyaman menelusuri informasi.

Kompetensi-kompetensi fundamental inilah yang menjadi fondasi esensial bagi siswa di SMPN 1 Arjasa dalam menghadapi tuntutan komunikasi abad 21, di mana kecakapan visual dan literasi digital telah menjadi syarat utama baik untuk pendidikan lanjutan maupun bekal keterampilan hidup di masa depan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran desain grafis menggunakan perangkat lunak CorelDraw secara signifikan mampu meningkatkan kompetensi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep. Peningkatan rata-rata nilai dari pra-siklus (58) ke Siklus II (87) membuktikan bahwa pemahaman siswa terhadap fungsi alat *vector*, komposisi warna, tata letak, dan tipografi dalam pembuatan poster serta pamflet menjadi jauh lebih baik. Pendekatan praktik langsung sangat direkomendasikan untuk mata pelajaran yang menuntut keterampilan psikomotorik di jenjang pendidikan dasar menengah.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih di sampaikan kepada Kepala SMP Negri 1 Arjasa Sumenep yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian, kepada guru mata pelajaran yang telah membantu koordinasi dan mendampingin, serta kepada guru mata pelajaran yang telah membantu koordinasi dan pendampingin, serta kepada seluruh siswa kelas VIII yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Budiarta, I. G. M., & Sila, I. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi CorelDraw Sebagai Media Pembelajaran pada Kuliah Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2), 115-128.
- [3] Dameria, A. (2014). *Basic Graphic Design for Beginner*. Jakarta: Link & Match.
- [4] Harianto, W., & Wiguna, A. S. (2020). Pelatihan CorelDraw Untuk Perangkat Desa. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 1-4.
- [5] Isnain, J., & Wahyuni, S. (2021). Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Pendekatan Kontekstual. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 231-235.
- [6] Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Singapore: Springer.
- [7] Munir. (2018). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- [8] Prasetyo, A., Yoani, A. A. P., dkk. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Corel Draw Pada Siswa Menengah Pertama. *Abdi Jurnal Publikasi*, 2(2), 52-56.
- [9] Prasetyo, Y. A., & Sutopo, W. (2018). Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset. *J@ti Undip: Jurnal Teknik Industri*, 13(1), 17-26.
- [10] Pritandhari, M., & Wibawa, F. A. (2020). Pelatihan Desain Grafis CorelDraw Sebagai Penunjang Kemampuan Visual Komunitas Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 44-50.
- [11] Purnomo, A., Hidayat, R., & Saputra, E. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Vektor dalam Meningkatkan Kreativitas Desain Visual di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 7(1), 45-52.
- [12] Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- [13] Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- [14] Suwanto, A., & Fitriani, N. (2020). Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Berbasis CorelDRAW pada Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 27(2), 145-152.
- [15] Waluyanto, D. (2018). *Pengantar Grafis Vektor dan Panduan Dasar Aplikasi CorelDraw*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- [16] Fahrizal and Z. Fatah, "PELATIHAN DASAR DESAIN GRAFIS BERBASIS CORELDRAW UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK IBRAHIMY 1 SUKOREJO," vol. 3, no. 3, pp. 726–732, 2025.