

Seminar Desain Grafis CorelDRAW Sebagai Upaya Meningkatkan Soft Skill Siswa MTs Al-Hidayah Candikuning Tabanan

Zaehol Fatah^{1✉}, Wahyu Achmad Arief Putra²

zaeholfatah@gmail.com¹, wahyuputra46215@gmail.com²

^{1,2} Sistem Informasi, Fakultas Saintek, Universitas Ibrahimy, Indonesia

<p>Kata Kunci: CorelDRAW, Desain Grafis, Pendidikan Teknologi, Kreativitas, <i>Soft Skill</i></p>	<h3>Abstrak</h3>
<p>Dikirimkan: 08/06/2026</p>	<p>Di era transformasi digital, dunia pendidikan dituntut tidak hanya menghasilkan lulusan yang unggul secara akademik, tetapi juga memiliki <i>soft skill</i> seperti kreativitas dan kepercayaan diri. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis respons siswa MTs Al-Hidayah Candikuning Tabanan terhadap kegiatan seminar desain grafis menggunakan CorelDRAW sebagai upaya pengembangan <i>soft skill</i>. Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kuantitatif dengan melibatkan 20 responden. Data diperoleh dengan menggunakan kuesioner sebanyak 10 butir pertanyaan dan dokumentasi kegiatan. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa mayoritas siswa menunjukkan respons yang positif, dengan 70% hasil responden pada kategori setuju, dan 28,5% sangat setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan seminar tidak hanya meningkatkan pemahaman teknis desain grafis, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri siswa. Dengan demikian, seminar desain grafis CorelDRAW efektif sebagai media pengembangan <i>soft skill</i> siswa di tingkat menengah.</p>
<p>Direvisi: -</p>	
<p>Diterima: 13/06/2026</p>	
<p>Koresponden Penulis: Zaehol Fatah Sistem Informasi, Fakultas Saintek, Universitas Ibrahimy, <i>Indonesia</i> Perkantoran Kampus Universitas Ibrahimy Lt. 2 Gedung Sayyidina Ali bin Abi Thalib, Jl. KHR. As'ad Syamsul Arifin Pondok Pesantren Salafiyah Syafi'iyah Sukorejo Situbondo Jawa Timur. 68374 Email: zaeholfatah@gmail.com</p>	

PENDAHULUAN

Di era transformasi digital, dunia pendidikan dituntut tidak hanya melahirkan lulusan yang unggul secara akademik, tetapi juga memiliki *soft skill* seperti kreativitas dan rasa percaya diri (Afcharina Diniyil Muhlisin & Zaehol Fatah, 2025). Perubahan ini menuntut adanya pergeseran fokus dalam cara mendidik, di mana pencapaian akademik saja tidak lagi cukup untuk menjamin keberhasilan siswa di masa depan. Saat ini, siswa sangat membutuhkan penguasaan *soft skill*, yaitu kemampuan non-teknis yang mencakup kemampuan interaksi antar individu, mengendalikan diri sendiri, dan memecahkan masalah secara kreatif (Wulandari, 2020). Bagi siswa tingkat menengah, memiliki rasa

percaya diri dan kemampuan untuk mengekspresikan ide secara visual menjadi modal dasar yang sangat penting untuk membangun karakter siswa.

Namun, hambatan yang kerap terjadi di lapangan berupa masih terbatasnya sarana bagi siswa untuk melatih keterampilan tersebut secara nyata di sekolah. Salah satu bidang yang sangat cocok untuk menggabungkan teknologi dengan pengembangan karakter adalah desain grafis. Desain grafis bukan sekadar membuat gambar yang bagus, melainkan sebuah proses komunikasi visual yang mengajak siswa untuk berpikir kritis dalam menyusun warna, bentuk, dan tulisan sehingga pesan dapat terampaikan dengan jelas. Pelatihan desain grafis terbukti mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan visual siswa secara signifikan melalui praktik langsung pembuatan desain (Junaedi et al., 2025; Hasna Ruhmaniatin et al., 2025). Melalui proses belajar desain, siswa secara tidak langsung dilatih untuk lebih teliti, sabar, dan berani mengambil keputusan kreatif. Pembelajaran berbasis desain grafis dapat meningkatkan literasi digital serta kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyampaikan ide visual (Aryanto et al., 2025).

Pemilihan perangkat lunak CorelDRAW dalam seminar ini dilakukan karena aplikasi ini merupakan standar yang banyak digunakan dalam dunia kerja kreatif dan industri digital. Di MTs Al-Hidayah Candikuning Tabanan, pengenalan teknologi ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru sekaligus motivasi bagi siswa untuk menggunakan komputer untuk hal-hal yang lebih bermanfaat dan produktif. Penggunaan aplikasi CorelDRAW dalam pelatihan desain grafis mampu meningkatkan pemahaman teknis serta kreativitas siswa (Safitri Nurul Qomariyah et al., 2025). Penerapan desain grafis sebagai media pembelajaran mampu mengembangkan *soft skill* seperti kreativitas, komunikasi, dan kemandirian siswa (Hiswara & Achmad, 2022). Pelatihan CorelDRAW tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis siswa, tetapi juga membekali dengan keterampilan yang dibutuhkan industri kreatif (Sekarsari et al., 2025). Melalui kegiatan seminar ini, dilakukan pengamatan untuk melihat bagaimana respons para siswa saat diperkenalkan dengan dunia desain grafis, serta sejauh mana hal tersebut dapat meningkatkan rasa percaya diri dan ketertarikan terhadap teknologi digital. Kegiatan pelatihan desain grafis berdampak positif dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa ketika menggunakan teknologi (Nasrullah et al., 2025).

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk menyajikan ilustrasi pembelajaran berdasarkan data numerik yang dianalisis menggunakan metode statistik untuk memperoleh kesimpulan yang objektif (Putra et al., 2023). Subjek penelitian terdiri dari 20 orang siswa yang merupakan peserta aktif dalam seminar desain grafis CorelDRAW tersebut. Pemilihan sampel dilakukan secara total untuk memastikan seluruh persepsi peserta terekam dengan akurat.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup distribusi kuesioner dan dokumentasi kegiatan. Angket tersebut terdiri dari 10 butir tanggapan yang mencakup aspek minat teknologi, peningkatan kreativitas, dan tingkat kepercayaan diri siswa. Instrumen angket dirancang berdasarkan aspek penelitian untuk memastikan ketepatan dan konsistensi pengukuran (Mohebi et al., 2018). Jawaban responden diukur melalui Skala Likert dengan empat pilihan, antara lain Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Skala Likert adalah sebuah alat ukur yang digunakan untuk mengevaluasi sikap, pendapat, dan cara individu melihat suatu kejadian dengan mengubahnya menjadi data kuantitatif (Joshi et al., 2015). Hal ini dilakukan agar siswa memberikan jawaban yang pasti tanpa adanya opsi ragu-ragu (netral). Pendampingan desain grafis dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan visual sekaligus meningkatkan kepercayaan diri dalam berkarya.

Tabel 1. Kuesioner Siswa

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Seminar desain grafis membuat saya lebih tertarik belajar teknologi				
2.	Saya merasa kreativitas saya meningkat setelah mengikuti seminar				
3.	Saya lebih percaya diri mencoba membuat desain sendiri				
4.	Materi CorelDRAW mudah dipahami				
5.	Saya senang mencoba membuat logo atau desain				
6.	Seminar ini menambah pengetahuan saya tentang desain grafis				
7.	Saya tertarik belajar CorelDRAW lebih lanjut				
8.	Saya merasa kegiatan seminar ini bermanfaat				
9.	Saya dapat mengekspresikan ide melalui desain				
10.	Seminar ini membantu keterampilan saya				

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Data kuantitatif yang telah dikumpulkan selanjutnya diproses dengan metode deskriptif persentase, yaitu melalui penghitungan frekuensi dari jawaban yang diterima dibandingkan dengan jumlah total responden kemudian dikalikan 100% untuk mengetahui kecenderungan hasil penelitian (Arikunto, 2013). Peneliti menghitung frekuensi jawaban dari setiap butir pernyataan, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk melihat tren umum dari respons siswa.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi jawaban responden

N = Jumlah total respons

Selain data angka, penelitian juga menggunakan dokumentasi foto selama kegiatan berlangsung dan hasil desain siswa sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan penelitian.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Seminar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan seminar tentang desain grafis yang memanfaatkan CorelDRAW dilaksanakan dengan cara menggabungkan pemaparan teori dan praktik langsung. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan tentang desain grafis, pentingnya desain grafis di zaman digital, pengenalan antarmuka CorelDRAW, serta penggunaan beberapa alat dasar seperti shape tool, text tool, dan fill tool. Setelah pemaparan materi, peserta melakukan sesi praktik untuk membuat logo sederhana dengan merujuk pada contoh desain yang sudah disiapkan. Tujuan dari acara ini adalah untuk menyampaikan pengetahuan fundamental mengenai pemakaian aplikasi CorelDRAW, yang merupakan salah satu perangkat lunak desain grafis terkenal dan digunakan di banyak bidang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dominan memberikan respons positif terhadap kegiatan seminar. Mayoritas siswa memilih kategori setuju dengan jumlah 140 jawaban atau sebesar 70%. Selain itu, terdapat 57 jawaban sangat setuju yang menunjukkan bahwa kegiatan seminar memberikan dampak positif terhadap pengembangan *soft skill* siswa.

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh 20 siswa, diperoleh total 200 respons jawaban yang memberikan gambaran jelas mengenai dampak seminar ini. Hasil data menunjukkan bahwa sebagian besar pelajar memberikan tanggapan yang sangat mendukung terhadap semua konten dan latihan yang disajikan.

Tabel 2. Hasil Respons Siswa

Kategori Jawaban	Jumlah	Persentase
Sangat Setuju	57	28,5%
Setuju	140	70%
Tidak Setuju	3	1,5%
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	200	100%

Respons positif siswa tidak terlepas dari materi pelatihan yang diberikan, meliputi pengenalan CorelDRAW, dasar penggunaan tools, serta pembuatan logo sederhana. Kegiatan ini memberikan pembelajaran yang berfokus pada praktik nyata, sehingga siswa dapat lebih terlibat dan kreatif dalam mengolah unsur-unsur desain. Hal ini sejalan dengan studi yang dilakukan sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis praktik desain grafis mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan visual siswa (Alfi Khairunnisa et al., 2025).

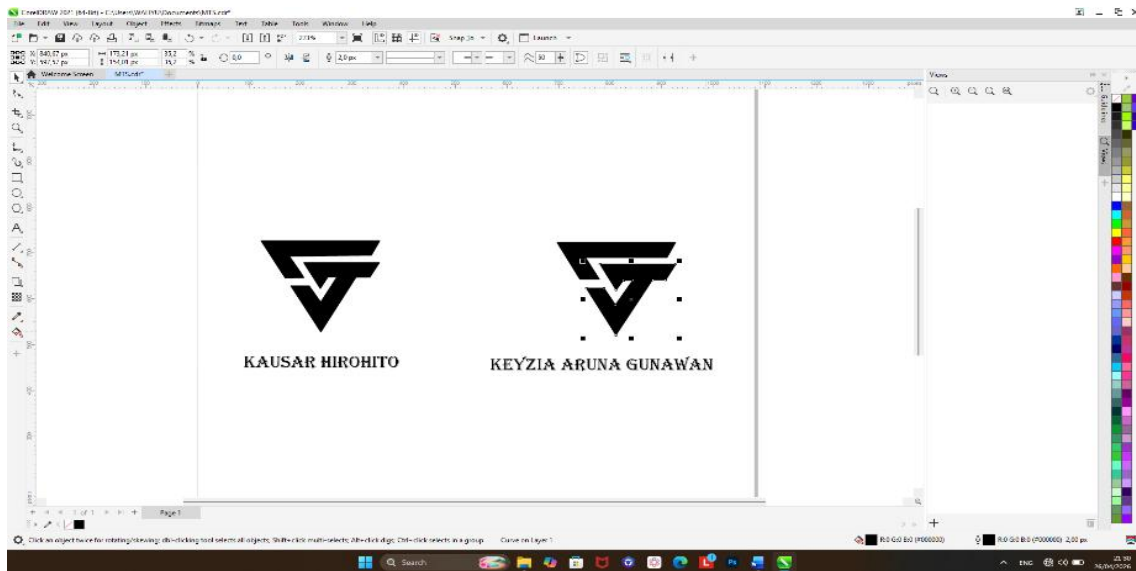
Selanjutnya, siswa diberikan pemahaman mengenai penggunaan tools dasar seperti shape tool, text tool, dan fill tool yang digunakan dalam proses desain grafis. Setelah memahami dasar tersebut, siswa kemudian melakukan praktik langsung dengan membuat logo sederhana sesuai kreativitas masing-masing. Praktik langsung membuat desain seperti logo melalui CorelDRAW terbukti efektif meningkatkan keterampilan desain grafis siswa vokasional (Nur Aida et al., 2025).

Kegiatan praktik ini menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan aplikatif, menjadikan siswa lebih mudah menangkap materi yang diajarkan. Hal ini juga berdampak pada meningkatnya kreativitas siswa dalam mengolah bentuk, warna, teks menjadi desain yang menarik.

Selain itu, hasil studi ini menunjukkan bahwa kegiatan seminar tidak terbatas hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa, tetapi juga meningkatkan *soft skill* seperti kreativitas, kepercayaan diri, dan kerja sama. Hal ini terlihat dari tingginya jumlah siswa yang menyatakan setuju dan sangat setuju terhadap dampak positif kegiatan tersebut.



Gambar 2. Siswa Praktik Membuat Logo Sederhana



Gambar 3. Hasil Karya Logo Siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian mengenai seminar desain grafis menggunakan CorelDRAW sebagai upaya peningkatan soft skill siswa MTs Al-Hidayah Candikuning Tabanan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan tersebut memberikan dampak positif terhadap siswa.

Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa kegiatan seminar ini mendapatkan respons positif siswa, dengan 70% responden tergolong pada kategori setuju dan 28,5% pada kategori sangat setuju. Temuan tersebut mengisyaratkan bahwa kegiatan seminar mampu meningkatkan minat, kreativitas, serta kepercayaan diri siswa dalam bidang desain grafis.

Selain itu, kegiatan pembelajaran yang meliputi pengenalan CorelDRAW, penggunaan tools dasar, serta praktik pembuatan logo sederhana terbukti memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan aplikatif. Proses tersebut tidak hanya berfokus pada pemahaman teknis siswa, tetapi juga pada pengembangan soft skill seperti kreativitas, kemandirian, dan kemampuan berpikir visual.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seminar desain grafis menggunakan CorelDRAW efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan soft skill siswa di tingkat menengah, khususnya dalam aspek kreativitas dan kepercayaan diri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Ibrahimy, dosen pembimbing, MTs Al-hidayah Candikunig Tabanan, kepala sekolah, guru dan siswa atas dukungan dan kerja sama dalam suksesnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini

DAFTAR PUSTAKA

- Afcharina Diniyil Muhlisin, & Zaehol Fatah. (2025). Pengenalan Dan Penerapan Dasar Adobe Premiere Bagi Siswa Smk Islam Garden School Sebagai Upaya Penguatan *Soft Skill* Di Era Digital. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(3), 179–186. <https://doi.org/10.69714/sj4ptp28>
- Alfi Khairunnisa, Risqiatul Syarifah, & Zaehol Fatah. (2025). Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Sebagai Upaya Pengembangan Softskill Siswa Smp Ibrahimy 3 Sukorejo. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(4), 59–64. <https://doi.org/10.69714/dkrk2285>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (6th editio). Rineka Cipta.
- Aryanto, S. I., Muzid, S., Setiawan, R., Latifah, N., Irawan, Y., Informasi, S., Teknik, F., & Kudus, U. M. (2025). *MEMBANGUN KOMPETENSI VISUAL SISWA SD : STRATEGI*. 21–26.
- Hasna Ruhmaniatin, Jesika Maya Nur Islami, & Zaehol Fatah. (2025). Pelatihan Coreldraw Untuk Pengembangan *Soft Skill* Siswa Sma Ibrahimy 2 Sukorejo. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(4), 12–18. <https://doi.org/10.69714/gshwzf25>
- Hiswara, A., & Achmad, N. (2022). Pelatihan Desain Grafis bagi Siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 2(1), 70–78. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v2i1.936>
- Joshi, A., Kale, S., Chandel, S., & Pal, D. (2015). Likert Scale: Explored and Explained. *British Journal of Applied Science & Technology*, 7(4), 396–403. <https://doi.org/10.9734/bjast/2015/14975>
- Junaedi, J., Maranto, A. R. K., Hermawan, A., & Wijaya, A. H. (2025). *Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Siswa SMK melalui Pelatihan Berbasis Proyek Menggunakan Platform Canva: Pendekatan Pengabdian kepada Masyarakat (Junaedi 1) , Ardiane Rossi Kurniawan Maranto 2) , Aditiya Hermawan 3) , Ardie Halim Wijaya 4)*. 5(1), 129–138. <https://doi.org/10.31253/ad.v5i1.3641>
- Mohebi, S., Parham, M., Sharifirad, G., & Gharlipour, Z. (2018). *Social Support and Self - Care Behavior Study*. (January), 1–6. <https://doi.org/10.4103/jehp.jehp>
- Nasrullah, A. S., Setiawan, A., Fithri, D. L., Adiyono, S., & Romadhon, Z. (2025). *Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Digital Melalui Pelatihan Canva bagi Siswa SMPN 1 Nalumsari*. 1–5.
- Nur Aida, Nur Laili Mukarromah, & Zaehol Fatah. (2025). Penerapan Pelatihan Coreldraw Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Siswa Smk Ibrahimy 1 Sukorejo. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 2(4), 17–22. <https://doi.org/10.69714/gyzrwm27>
- Putra, A. S., Morphew, J., & Tan, L. (2023). By The Numbers: A Review of Quantitative Research Methods in Journal of Engineering Education from 2012 to 2022. *ASEE Annual Conference and Exposition, Conference Proceedings*. <https://doi.org/10.18260/1-2--43097>
- 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>
- Sekarsari, L. A., Prawitowati, T., & Setiawan, N. (2025). *Mempersiapkan Generasi Emas : Pengembangan Softskill Siswa SMA*. 6(1), 46–56.
- Wulandari, D. (2020). Soft skills era industri 4.0. *Jurnal Pendidikan*, 27. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jpd/article/view/16543/pdf>.