

Penguatan Literasi Digital Siswa melalui Pelatihan Desain Grafis Berbasis CorelDRAW untuk Pengembangan Media Belajar Mandiri

Rahmad Hidayat^{1*}, Rico Fernando Siregar², Ode Sofyan Hardi³, Raden Muhammad Salathin Al-Ghozali⁴, Humaira Putri Ramadhan⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, INDONESIA

email: rahmad.hidayat@unj.ac.id¹; rico.fernando@unj.ac.id²; ode-sofyan-hardi@unj.ac.id³; salathin12345@gmail.com⁴; humaira.p.ramdhani@gmail.com⁵

Article Info :

Received:

30/05/2026

Revised:

14/06/2026

Accepted:

28/06/2026

Corresponding Author:

rahmad.hidayat@unj.ac.id

Abstract

The development of digital technology has transformed the learning paradigm toward more creative, collaborative, and technology-based learning processes. However, the use of technology among students is still largely dominated by consumptive activities, such as social media and entertainment, limiting its potential as a learning medium. This community service activity aimed to improve students' digital literacy motivation through training in the use of CorelDRAW to develop independent learning media. The activity was conducted on May 29, 2026, at SMA Negeri 6 Jakarta, involving 35 tenth-grade students from class X.E. The activity employed several methods, including material delivery, CorelDRAW demonstrations, independent learning media development, mentoring, and evaluation. Evaluation was conducted through observation, assessment of students' digital learning media products, and participant satisfaction questionnaires. The results showed that all participants successfully produced digital learning media based on the assigned themes, including educational posters, infographics, and learning information sheets. The products demonstrated students' ability to apply design elements, including typography, color, composition, illustration, and layout. Throughout the training, participants demonstrated enthusiasm, active engagement, and improved ability to independently operate basic CorelDRAW features. The questionnaire results indicated a participant satisfaction rate of 90%. These findings demonstrate that CorelDRAW-based graphic design training can serve as a contextual learning alternative for enhancing digital literacy motivation, creativity, and students' ability to utilize technology productively.

Keywords: Digital Literacy; CorelDRAW; Independent Learning Media; Graphic Design

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran menuju proses belajar yang lebih kreatif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Namun, pemanfaatan teknologi di kalangan peserta didik masih banyak didominasi aktivitas konsumtif, seperti media sosial dan hiburan, sehingga potensinya sebagai media pembelajaran belum optimal. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan motivasi literasi digital siswa melalui pelatihan penggunaan aplikasi CorelDRAW untuk mengembangkan media belajar mandiri. Kegiatan dilaksanakan pada 29 Mei 2026 di SMA Negeri 6 Jakarta dengan melibatkan 35 siswa kelas X.E. Metode kegiatan meliputi penyampaian materi, demonstrasi penggunaan CorelDRAW, praktik pembuatan media belajar, pendampingan, dan evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui observasi, penilaian produk media pembelajaran digital, dan angket kepuasan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menghasilkan media belajar digital sesuai tema yang diberikan, berupa poster edukatif, infografik, dan lembar informasi pembelajaran. Produk yang dihasilkan menunjukkan kemampuan siswa dalam menerapkan unsur desain, seperti tipografi, warna, komposisi, ilustrasi, dan tata letak. Selama pelatihan, peserta menunjukkan antusiasme, keaktifan, dan peningkatan kemampuan dalam mengoperasikan fitur dasar CorelDRAW secara mandiri. Hasil angket menunjukkan tingkat kepuasan peserta mencapai 90%. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis CorelDRAW dapat menjadi alternatif pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan motivasi literasi digital, kreativitas, dan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara produktif.

Kata Kunci: Literasi Digital; Corel DRAW; Media Belajar Mandiri; Desain Grafis



©2022 Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi perubahan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya mengubah cara peserta didik memperoleh dan mengakses informasi, tetapi juga mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menuju pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif (*student-centered learning*). Perubahan tersebut menuntut peserta didik tidak hanya memiliki kemampuan dalam menggunakan perangkat dan mengakses informasi digital, tetapi juga mampu memahami, mengolah, mengevaluasi, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi secara kreatif dan bertanggung jawab. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, literasi digital menjadi kompetensi penting yang perlu dikembangkan karena berperan dalam membentuk kemampuan peserta didik untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi, meningkatkan kemandirian belajar, mengembangkan kreativitas, serta menghadapi tuntutan akademik dan dunia kerja yang semakin terdigitalisasi.

Literasi digital merupakan kemampuan individu dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, menciptakan, serta mengomunikasikan informasi melalui media digital secara efektif, kritis, kreatif, dan bertanggung jawab. Dalam lingkungan pendidikan, literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran, pengembangan kreativitas, komunikasi visual, serta penyelesaian masalah secara inovatif. Peserta didik yang memiliki literasi digital yang baik cenderung lebih mandiri dalam belajar, mampu menghasilkan karya digital yang berkualitas, serta memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang hanya menggunakan teknologi untuk aktivitas konsumtif. Meskipun demikian, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih memanfaatkan perangkat digital untuk kebutuhan hiburan, media sosial, permainan daring, maupun konsumsi informasi secara pasif. Pemanfaatan perangkat digital sebagai media untuk menghasilkan karya pembelajaran yang kreatif masih relatif rendah. Kondisi tersebut juga ditemukan pada siswa SMA Negeri 6 Jakarta, khususnya kelas X.E. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan sebelum pelaksanaan kegiatan, sebagian besar siswa telah memiliki akses terhadap komputer maupun perangkat digital, namun belum memiliki keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis desain grafis. Situasi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan teknologi dengan kemampuan memanfaatkannya secara produktif sebagai media belajar.

Permasalahan tersebut sejalan dengan analisis kebutuhan pada proposal pengabdian yang menekankan bahwa peserta didik telah memiliki akses terhadap teknologi, tetapi pemanfaatannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan desain grafis masih belum optimal. Proposal juga menempatkan peningkatan literasi visual, keterampilan desain grafis, serta penguatan kompetensi peserta didik melalui pelatihan CorelDRAW sebagai solusi utama terhadap permasalahan tersebut. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan literasi digital peserta didik adalah melalui pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW. Aplikasi ini dipilih karena memiliki antarmuka yang relatif mudah dipelajari oleh pemula serta banyak digunakan dalam dunia pendidikan maupun industri kreatif. Melalui penguasaan CorelDRAW, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam mendesain media visual, tetapi juga belajar mengembangkan kreativitas, berpikir sistematis, mengomunikasikan ide secara visual, serta menghasilkan media belajar yang menarik dan mudah dipahami.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 29 Mei 2026 di SMA Negeri 6 Jakarta dengan melibatkan 35 siswa kelas X.E. Pelatihan difokuskan pada

pembuatan media belajar mandiri menggunakan CorelDRAW melalui kombinasi metode ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan. Evaluasi kegiatan dilakukan berdasarkan observasi selama proses pembelajaran, penilaian terhadap produk media pembelajaran digital yang dihasilkan peserta, serta angket kepuasan peserta. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa tidak hanya mampu mengoperasikan aplikasi CorelDRAW, tetapi juga memiliki motivasi yang lebih tinggi dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan produktif. Selain memberikan manfaat bagi peserta didik, kegiatan ini juga mendukung implementasi pengabdian kepada masyarakat oleh perguruan tinggi dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui penguatan kompetensi literasi digital generasi muda.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan pada 29 Mei 2026 di SMA Negeri 6 Jakarta dengan sasaran 35 siswa kelas X.E. Pelaksanaan kegiatan mengacu pada tahapan yang telah dirancang dalam proposal, yaitu sosialisasi, pelatihan, praktik, pendampingan, evaluasi, dan refleksi. Pendekatan tersebut dipilih untuk memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif sehingga peserta mampu mengembangkan keterampilan desain grafis secara mandiri. Tahapan kegiatan disusun berdasarkan metode yang telah dirancang dalam proposal pengabdian.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal, ruang pelatihan, perangkat yang digunakan, serta kesiapan peserta. Selanjutnya dilakukan identifikasi awal mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap aplikasi desain grafis melalui diskusi singkat dan tanya jawab. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman peserta dalam menggunakan perangkat lunak desain sehingga materi dapat disampaikan sesuai kebutuhan siswa.

Materi pelatihan disampaikan menggunakan metode ceramah interaktif yang dipadukan dengan demonstrasi langsung penggunaan aplikasi CorelDRAW. Materi meliputi pengenalan antarmuka (*interface*), fungsi berbagai *tool*, pengelolaan objek (*object management*), penggunaan warna, pengaturan tipografi, teknik penyusunan tata letak (*layout*), hingga proses penyimpanan hasil desain dalam berbagai format. Penyampaian materi dilakukan secara bertahap sehingga peserta dapat mengikuti setiap tahapan praktik secara sistematis.

Tahap berikutnya berupa praktik mandiri dengan pendampingan intensif dari tim pelaksana. Pada sesi ini peserta diminta membuat media belajar digital sesuai tema mata pelajaran yang dipilih secara mandiri. Selama proses praktik, tim memberikan bimbingan mengenai prinsip-prinsip desain visual, seperti keseimbangan (*balance*), kontras (*contrast*), hierarki visual (*visual hierarchy*), keselarasan (*alignment*), dan konsistensi warna sehingga media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga efektif sebagai media komunikasi pembelajaran.

Salah satu hambatan yang ditemui selama pelaksanaan kegiatan adalah tingginya ketergantungan siswa terhadap teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam proses pembuatan desain grafis. Sebagian besar peserta telah terbiasa menggunakan aplikasi berbasis AI untuk menghasilkan desain secara instan melalui *prompt*, sehingga kemampuan mereka dalam menyusun desain secara manual menggunakan perangkat lunak berbasis vektor seperti CorelDRAW masih relatif terbatas. Kebiasaan tersebut menyebabkan beberapa siswa pada awal pelatihan mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar desain, seperti pengaturan objek, penggunaan *tool* vektor, komposisi tata letak, tipografi, serta pemilihan warna, karena mereka lebih terbiasa menerima hasil desain yang telah dihasilkan otomatis oleh AI daripada membangun desain melalui proses kreatif secara bertahap. Kondisi ini juga memengaruhi tingkat kesabaran peserta ketika mengikuti sesi praktik, karena mereka

mengharapkan hasil yang cepat sebagaimana diperoleh dari aplikasi AI. Untuk mengatasi hambatan tersebut, tim pelaksana memberikan pendampingan secara intensif dengan menekankan bahwa AI merupakan alat bantu yang dapat dimanfaatkan untuk mencari inspirasi atau referensi visual, sedangkan kompetensi utama yang perlu dimiliki peserta adalah kemampuan merancang, mengembangkan, dan memodifikasi desain secara mandiri menggunakan CorelDRAW. Pendekatan ini membantu siswa memahami proses desain secara lebih mendalam serta meningkatkan apresiasi mereka terhadap kreativitas, keterampilan teknis, dan orisinalitas dalam menghasilkan media pembelajaran digital.

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif melalui observasi selama proses pelatihan, penilaian terhadap hasil media belajar digital yang dikumpulkan siswa, serta angket kepuasan peserta. Penilaian produk difokuskan pada lima aspek utama, yaitu: (1) kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, (2) kreativitas desain, (3) komposisi tata letak, (4) pemanfaatan tipografi dan warna, serta (5) kerapian hasil akhir. Sementara itu, angket kepuasan digunakan untuk memperoleh umpan balik mengenai kualitas materi, metode penyampaian, pendampingan, serta manfaat kegiatan bagi peserta.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Tahapan	Aktivitas	Luaran
Persiapan	Koordinasi dengan sekolah, penyusunan materi, instalasi perangkat lunak	Kesiapan pelaksanaan kegiatan
Penyampaian Materi	Pengenalan literasi digital dan aplikasi CorelDRAW	Pemahaman konsep dasar desain grafis
Demonstrasi	Praktik penggunaan fitur-fitur CorelDRAW	Peserta memahami langkah-langkah desain
Praktik Mandiri	Pembuatan media belajar digital	Produk media belajar siswa
Pendampingan	Konsultasi dan bimbingan selama praktik	Penyempurnaan hasil desain
Evaluasi	Penilaian produk, observasi, dan angket kepuasan	Data hasil pelaksanaan kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada 29 Mei 2026 di SMA Negeri 6 Jakarta dengan melibatkan 35 siswa kelas X.E. Kegiatan berlangsung sesuai dengan tahapan yang telah dirancang, mulai dari penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi CorelDRAW, praktik pembuatan media belajar, pendampingan, hingga evaluasi. Rangkaian kegiatan dirancang dengan pendekatan praktik langsung agar peserta tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai pentingnya literasi digital, tetapi juga memiliki pengalaman dalam memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan produk pembelajaran secara mandiri. Pendekatan tersebut menjadi penting karena pemanfaatan teknologi digital di kalangan peserta didik masih cenderung berorientasi pada aktivitas konsumtif, seperti media sosial dan hiburan. Melalui kegiatan ini, teknologi diarahkan menjadi sarana untuk menciptakan, mengolah, dan mengomunikasikan informasi dalam bentuk media pembelajaran yang kreatif dan produktif.



Gambar1. Pelaksanaan Pelatihan

Pada tahap awal kegiatan, peserta diberikan pemahaman mengenai literasi digital dan pemanfaatan teknologi secara produktif dalam proses pembelajaran. Materi kemudian dilanjutkan dengan pengenalan aplikasi CorelDRAW beserta fungsi dasar dan karakteristiknya sebagai perangkat lunak desain grafis berbasis vektor. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan, sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman menggunakan CorelDRAW sebagai perangkat untuk membuat media pembelajaran. Peserta lebih familiar dengan aplikasi pengolah kata dan perangkat presentasi sederhana sehingga penggunaan perangkat lunak desain grafis menjadi pengalaman baru bagi sebagian besar peserta. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa akses terhadap teknologi digital belum selalu diikuti dengan kemampuan untuk memanfaatkannya sebagai instrumen produksi pengetahuan dan media pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan tidak hanya berfungsi sebagai pengenalan perangkat lunak, tetapi juga menjadi upaya untuk memperluas bentuk pemanfaatan teknologi yang dapat dilakukan oleh peserta didik. Penyampaian materi dilakukan secara bertahap melalui ceramah interaktif dan demonstrasi langsung. Peserta diperkenalkan dengan antarmuka CorelDRAW, fungsi berbagai tool, pengelolaan objek, penggunaan warna, pengaturan tipografi, penyusunan tata letak, serta penyimpanan hasil desain dalam berbagai format. Demonstrasi dilakukan dengan memperlihatkan secara langsung tahapan pembuatan desain sehingga peserta dapat mengikuti proses tersebut pada perangkat masing-masing. Pendekatan demonstrasi yang diikuti praktik memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami hubungan antara fungsi teknis perangkat lunak dan penerapannya dalam menghasilkan media visual. Peserta tidak hanya mengetahui fungsi suatu tool, tetapi juga memahami bagaimana tool tersebut digunakan untuk membangun sebuah produk komunikasi visual.



Gambar 2. Pemaparan Materi Pelatihan

Setelah memperoleh penjelasan dan demonstrasi, peserta diarahkan untuk membuat media belajar digital secara mandiri sesuai dengan tema mata pelajaran yang dipilih. Pada tahap ini, siswa mulai menerapkan berbagai keterampilan yang telah diperoleh dengan menyusun informasi, menentukan elemen visual, memilih warna, mengatur tipografi, serta menata komposisi desain. Proses tersebut menunjukkan bahwa pembuatan media pembelajaran digital tidak hanya membutuhkan kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat lunak, tetapi juga kemampuan untuk memahami informasi dan menyajikannya dalam bentuk visual yang komunikatif. Peserta dituntut untuk menentukan informasi yang dianggap penting, mengatur hierarki informasi, serta menyesuaikan unsur visual dengan pesan yang ingin disampaikan. Dengan demikian, aktivitas desain menjadi bagian dari proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif sekaligus sistematis. Selama proses praktik berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal tersebut terlihat dari keaktifan siswa dalam bertanya, berdiskusi, mencoba berbagai fitur, serta melakukan eksplorasi terhadap elemen-elemen desain. Pendampingan secara langsung membantu peserta mengatasi kendala teknis yang muncul ketika membuat objek, mengatur warna, menyusun teks, maupun menyesuaikan tata letak. Interaksi antara peserta dan tim pelaksana juga memberikan ruang bagi siswa untuk memperoleh umpan balik secara langsung terhadap desain yang sedang dikembangkan. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa model pelatihan yang menggabungkan demonstrasi, praktik, dan pendampingan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian materi.

Hasil praktik menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menyelesaikan produk media belajar digital sesuai dengan tema yang diberikan. Produk yang dihasilkan berupa poster edukatif, infografik sederhana, dan lembar informasi pembelajaran. Secara umum, produk yang dihasilkan telah menunjukkan kemampuan siswa dalam menerapkan prinsip-prinsip dasar desain visual, seperti penggunaan tipografi, pemilihan warna, pengaturan komposisi, penggunaan ilustrasi, dan penyusunan tata letak. Sebagian besar karya telah memperlihatkan

penyajian informasi yang cukup sistematis serta penggunaan elemen visual yang mendukung pesan pembelajaran. Meskipun demikian, kualitas antarkarya masih menunjukkan variasi. Beberapa karya masih memerlukan penyempurnaan pada aspek komposisi, keseimbangan antara teks dan elemen visual, serta konsistensi penggunaan warna dan elemen grafis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan telah memberikan dasar keterampilan desain kepada peserta, tetapi penguasaan desain grafis secara lebih mendalam tetap membutuhkan latihan dan pendampingan secara berkelanjutan. Proses pelatihan juga menemukan adanya tantangan yang berkaitan dengan kebiasaan peserta menggunakan teknologi kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI). Sebagian besar peserta telah terbiasa menggunakan aplikasi berbasis AI untuk menghasilkan desain secara cepat melalui penggunaan prompt. Kebiasaan tersebut menyebabkan beberapa peserta mengalami kesulitan ketika harus membangun desain secara manual menggunakan perangkat lunak berbasis vektor seperti CorelDRAW. Kesulitan terutama terlihat dalam memahami pengelolaan objek, penggunaan tool, penyusunan komposisi, pemilihan tipografi, dan pengaturan warna. Peserta yang terbiasa memperoleh hasil secara instan melalui AI cenderung mengharapkan proses desain yang cepat, sementara penggunaan CorelDRAW membutuhkan tahapan yang lebih panjang dan menuntut ketelitian dalam mengembangkan setiap elemen desain.



Gambar 3. Penjelasan Perbedaan Aplikasi Manual dan AI

Kondisi tersebut menjadi salah satu temuan penting dalam kegiatan karena menunjukkan bahwa perkembangan teknologi AI menghadirkan peluang sekaligus tantangan dalam pengembangan kompetensi digital peserta didik. Dalam kegiatan ini, penggunaan AI tidak ditempatkan sebagai sesuatu yang harus ditolak, tetapi diarahkan sebagai alat bantu yang dapat digunakan untuk mencari inspirasi atau referensi visual. Pada saat yang sama, peserta diberikan pemahaman bahwa kemampuan merancang, mengembangkan, memodifikasi, dan mengevaluasi desain secara mandiri tetap merupakan kompetensi penting. Pendekatan tersebut mendorong siswa untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang memperoleh hasil secara instan, tetapi juga memahami proses kreatif yang berada di balik terbentuknya suatu produk digital. Pengalaman menggunakan CorelDRAW memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami bahwa kreativitas tidak hanya berkaitan dengan hasil akhir, tetapi juga dengan proses eksplorasi, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan penyempurnaan desain.

Dari sisi literasi digital, kegiatan ini menunjukkan adanya perubahan dalam pola keterlibatan peserta selama proses pelatihan. Peserta tidak hanya mengikuti instruksi, tetapi

mulai mengeksplorasi berbagai fitur aplikasi dan mengambil keputusan berdasarkan kebutuhan desain masing-masing. Siswa mencoba berbagai variasi warna, ilustrasi, bentuk, tipografi, dan tata letak untuk menghasilkan media belajar yang lebih menarik dan komunikatif. Proses tersebut menunjukkan bahwa literasi digital dapat dikembangkan melalui pengalaman yang menempatkan peserta didik sebagai pencipta konten digital, bukan hanya sebagai konsumen informasi. Ketika siswa membuat media belajar sendiri, mereka harus memahami informasi yang akan disampaikan, menentukan informasi utama, memilih bentuk visual yang sesuai, dan mengorganisasikan seluruh elemen tersebut menjadi suatu produk yang dapat dipahami oleh orang lain. Dengan demikian, kegiatan desain secara tidak langsung mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, komunikasi visual, pemecahan masalah, dan pembelajaran mandiri.



Gambar 4. Pemaparan Contoh Hasil Desain Grafis

Pembuatan media belajar secara mandiri juga memberikan pengalaman kontekstual bagi peserta karena produk yang dihasilkan memiliki hubungan langsung dengan kebutuhan pembelajaran. Siswa tidak hanya belajar menggunakan CorelDRAW sebagai perangkat lunak desain, tetapi juga memahami bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mendukung proses belajar. Produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebagai media visual dalam pembelajaran maupun dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan masing-masing mata pelajaran. Hal tersebut memperlihatkan bahwa keterampilan desain grafis memiliki potensi untuk memberikan manfaat yang lebih luas karena dapat digunakan dalam berbagai bentuk komunikasi pendidikan, seperti poster edukatif, infografik, bahan presentasi, lembar informasi, dan media visual lainnya. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi selama proses pelatihan, penilaian terhadap produk media belajar digital, dan angket kepuasan peserta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menghasilkan produk sesuai dengan tema yang diberikan, sementara hasil angket menunjukkan tingkat kepuasan peserta mencapai 90%. Tingginya tingkat kepuasan tersebut menunjukkan bahwa materi, metode penyampaian, proses pendampingan, dan pengalaman praktik yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh peserta. Peserta memperoleh pengalaman baru dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis yang sebelumnya belum banyak mereka gunakan. Meskipun demikian, tingkat kepuasan

perlu dipahami sebagai indikator penerimaan dan persepsi positif peserta terhadap kegiatan, bukan sebagai ukuran langsung mengenai peningkatan kompetensi secara kuantitatif. Peningkatan keterampilan dalam kegiatan ini lebih terlihat melalui kemampuan peserta menyelesaikan produk dan mengoperasikan fitur dasar CorelDRAW secara mandiri selama praktik.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis CorelDRAW dapat menjadi salah satu pendekatan yang relevan dalam memperkuat literasi digital peserta didik. Kegiatan tidak hanya memberikan keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak, tetapi juga mendorong perubahan cara pandang terhadap pemanfaatan teknologi digital dari aktivitas konsumtif menuju aktivitas yang lebih produktif dan kreatif. Pengalaman menghasilkan media belajar secara mandiri memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas, mengorganisasikan informasi, berkomunikasi secara visual, serta membangun kepercayaan diri dalam menghasilkan produk digital. Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, kegiatan ini juga memperlihatkan pentingnya kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam memberikan pengalaman pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Keberlanjutan program menjadi aspek penting untuk memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh tidak berhenti setelah pelatihan selesai. Pelatihan berikutnya dapat dikembangkan dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi, integrasi dengan berbagai mata pelajaran, serta pengembangan proyek desain yang dilakukan secara individual maupun kelompok. Produk yang telah dihasilkan peserta juga dapat dikembangkan menjadi kumpulan media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Dengan pendampingan yang berkelanjutan, keterampilan dasar yang diperoleh melalui kegiatan ini berpotensi berkembang menjadi kompetensi desain digital yang lebih kuat. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan CorelDRAW tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek berupa kemampuan menggunakan perangkat lunak, tetapi juga dapat menjadi bagian dari strategi penguatan literasi digital yang mendorong peserta didik untuk memanfaatkan teknologi secara kreatif, mandiri, produktif, dan bertanggung jawab.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW di SMA Negeri 6 Jakarta telah terlaksana dengan baik dan melibatkan 35 siswa kelas X.E. Kegiatan yang dilaksanakan melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik, pendampingan, dan evaluasi mampu memberikan pengalaman belajar yang aplikatif dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Seluruh peserta berhasil menghasilkan media belajar digital berupa poster edukatif, infografik, dan lembar informasi pembelajaran sesuai dengan tema yang diberikan. Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan keterampilan dasar dalam mengoperasikan CorelDRAW, tetapi juga mendorong peserta untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan komunikasi visual, serta kemandirian dalam menghasilkan media belajar. Peserta mulai mampu menerapkan unsur-unsur desain seperti tipografi, warna, ilustrasi, komposisi, dan tata letak dalam menghasilkan media yang lebih komunikatif. Kegiatan juga memperlihatkan adanya tantangan berupa kebiasaan sebagian peserta menggunakan teknologi berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk menghasilkan desain secara instan. Kondisi tersebut menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran dengan menekankan bahwa AI dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu, sementara kemampuan merancang dan mengembangkan desain secara mandiri tetap perlu diperkuat.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menyelesaikan produk media belajar digital dan dan puas terhadap pembelajaran yang diberikan. Temuan tersebut

menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis CorelDRAW dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan untuk memperkuat literasi digital siswa melalui pemanfaatan teknologi secara kreatif dan produktif. Agar manfaat kegiatan dapat berkembang secara berkelanjutan, pelatihan serupa perlu dilanjutkan dengan materi yang lebih mendalam, integrasi dengan berbagai mata pelajaran, serta pendampingan berkelanjutan sehingga keterampilan desain digital siswa dapat berkembang dan dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung pembelajaran.

REFERENSI

- Association of College and Research Libraries. (2016). *Framework for Information Literacy for Higher Education*.
- UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*.
- UNESCO. (2021). *Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Penguatan Literasi Digital di Satuan Pendidikan*.
- Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. (2023). *Status Literasi Digital Indonesia*.
- World Economic Forum. (2023). *The Future of Jobs Report 2023*.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Munir. (2022). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.