



PELATIHAN PEMBUATAN MULTIMEDIA PEMBELAJRAN BERBASIS *COREL DRAW* BAGI GURU SMP PGRI 1 BUDURAN SIDOARJO

Oleh

Ninik Mutianingsih¹, Liknin Nugraheni², Sri Rahayu³, Erna Puji Astutik⁴

^{1,2,3,4}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

E-mail: ¹ninikmutia@unipasby.ac.id, ²liknin@unipasby.ac.id,

³srirahayu@unipasby.ac.id, ⁴ernapa@unipasby.ac.id

Article History:

Received: 08-03-2022

Revised: 19-03-2022

Accepted: 20-03-2022

Keywords:

Pelatihan Senam Aerobik & Anaerobik Pada Ibu Ibu Kelompok Pkk Di Desa Sendangmulyo.

Abstract: *perkembangan media pembelajaran yang dituntut mengikuti kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas dalam penyusunan perangkat pembelajaran. Hasil obeservasi oleh tim PPM prodi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Adi Buana Surabaya di SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo diperoleh informasi bahwa pembuatan media pembelajaran masih menggunakan aplikasi sederhana, sehingga membutuhkan software yang mendukung untuk mengembangkan media pembelajaran. Tim PPM menawarkan solusi yaitu memberikan pelatihan serta pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan software yaitu corel draw. Peserta dalam pelatihan ini adalah seluruh guru SPM PGRI 1 Buduran Sidoarjo, namun dengan adanya pandemi Covid-19 maka peserta diwakili oleh 20 guru dengan tetap mematuhi protocol kesehatan. Hasil dari kegiatan pelatihan dan pendampingan yana sudah dilaksanakan yaitu guru mempunyai pengetahuan baru tentang pembuatan media pemnelajaran menggunakan software corel draw.*

PENDAHULUAN

SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berada di Sidoarjo provinsi Jawa Timur. Sekolah ini mempunyai misi menjadikan SMP terbaik di Sidoarjo. Tentunya semua ini didukung oleh tenaga pengajar yang berkompeten di bidang pelajaran serta sarana dan prasarana yang memadai.

Berdasarkan hasil dari observasi tim PPM di SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo diperoleh bahwa untuk pembuatan media pembelajaran umumnya guru masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana. Dengan adanya pandemic covid-19 ini pembelajaran dilaksanakan secara daring yang lebih menekankan pemanfaatan teknologi, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Dari sini guru dituntut memiliki kreativitas dalam membuat media pembelajaran yang menarik karena media pembelajaran merupakan bagian dari perangkat pembelajaran. Kepala sekolah menyadari pentingnya penggunaan *software* dalam pengembangan media pembelajaran, sehingga pihak sekolah menghendaki adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan *software*



yang mendukung yaitu *corel draw*. Hal tersebut yang menjadi alasan tim PPM untuk melaksanakan kegiatan pengabdian bagi guru SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo.

Salah satu kegiatan mendasar pengembangan keprofesionalan guru yang paling mendasar salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran yang merupakan pelengkap dari rencana pelaksanaan pembelajaran. Agar suatu perangkat pembelajaran terkesan lebih menarik maka guru harus memiliki kreativitas untuk menyusun media pembelajaran yang menarik.

Seni desain grafis yang merupakan kemampuan kognitif dan keterampilan termasuk tipografi, pengolahan gambar, dan page layout. Desain grafis menata tampilan huruf serta ruang komposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif, desain grafis dapat menerjemahkan bahasa verbal menjadi rancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan secara efektif (Anggraeni, 2019; Rais et al., 2017).

Software merupakan perangkat lunak, yang bisa di akses secara online maupun offline. Di perangkat ini terdapat program aplikasi grafis berbasis vector yaitu *core draw* (Lubis et al., 2020). *Corel draw* merupakan editor grafik vektor yang dibuat oleh corel yaitu sebuah perusahaan lunak yang bermarkas di Kanada. *Corel draw* merupakan sebuah program computer editor grafik vector yang mempunyai fungsi dapat mengelola gambar, *soft ware* ini sering digunakan pada bidang publikasi dan bidang lainnya yang membutuhkan visualisasi (Rais et al., 2017; Setyawan, 2016).

Beberapa kelebihan dan kekurangan dari *core draw* adalah (1) tampilan lebih *friendly*; (2) terdapat banyak fitur untuk mengedit gambar; (3) sangat bagus perpaduan antara teks dan gambar; (4) fitur-fitur tidak membuat bingung. Sedangkan untuk kekurangannya sendiri adalah hanya bisa digunakan pada laptop yang mempunyai memori cukup besar (Setiawan & Syamsiyah, 2020).

1.1 Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil analisis diatas, permasalahan yang dihadapi mitra yaitu dalam pembuatan media pembelajaran para guru masih menggunakan aplikasi sederhana, sehingga dibutuhkan *software* yang mendukung pembuatan media pembelajaran tersebut, salah satunya adalah *core draw*. Para guru di SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo rata-rata belum mampu serta memahami cara mengoperasikan *software* tersebut dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik.

1.2 Solusi yang Ditawarkan

Dari permasalahan tersebut, tim PPM menawarkan solusi yang dapat meringankan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, yaitu (1) memberikan pelatihan pengenalan *software* yaitu *corel draw*, (2) memberikan pelatihan cara mendownload serta menginstal pada laptop, selanjutnya memberikan pemaparan fungsi-fungsi yang ada dalam *corel draw*, (3) memberikan pendampingan cara pembuatan media pembelajaran menggunakan *corel draw*.

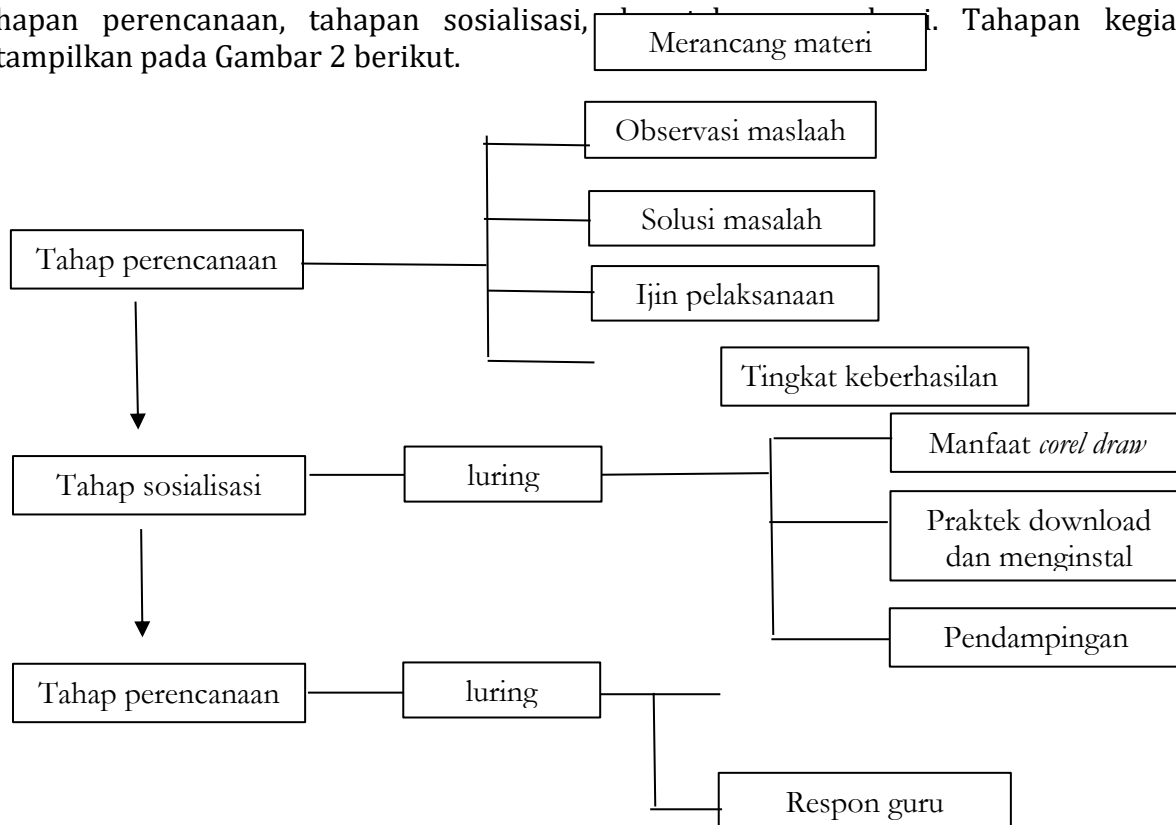
METODE

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo, lokasi ditampilkan pada Gambar 1. Sasaran dalam kegiatan ini adalah seluruh guru di SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo, namun dengan adanya masa pandemi ini maka peserta diwakili 20 guru.



Gambar 1. Lokasi SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini terdapat tiga tahapan yaitu tahapan perencanaan, tahapan sosialisasi, dan tahapan pelaksanaan. Tahapan kegiatan ditampilkan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Tahapan pelaksanaan

Tahapan perencanaan, tim PPM melakukan observasi serta mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi serta menentukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, selanjutnya tim PPM mengajukan ijin pelaksanaan kegiatan tersebut serta mempersiapkan serta merancang materi untuk pelatihan.

Tahap sosialisasi, tim PPM melaksanakan pelatihan *corel draw* untuk pembuatan media pembelajaran yang komukiatif, efektif, dan menarik bagi guru SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo. Pada tahapan ini dihadiri oleh seluruh guru SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo dan tim PPM. Sosialisasi pada kegiatan ini dilaksanakan dengan metode ceramah dan tanya jawab untuk menjelaskan manfaat dari *corel draw* yang selanjutnya dilanjutkan dengan mendownload dan mengisntal *software* tersebut pada laptop masing-masing. Para guru diberi kesempatan untuk melakukan tanyan jawab secara langsung kepada tim PPM. Pada tahapan ini tim PPM melakukan pendampingan kepada guru-guru dalam pembuatan media



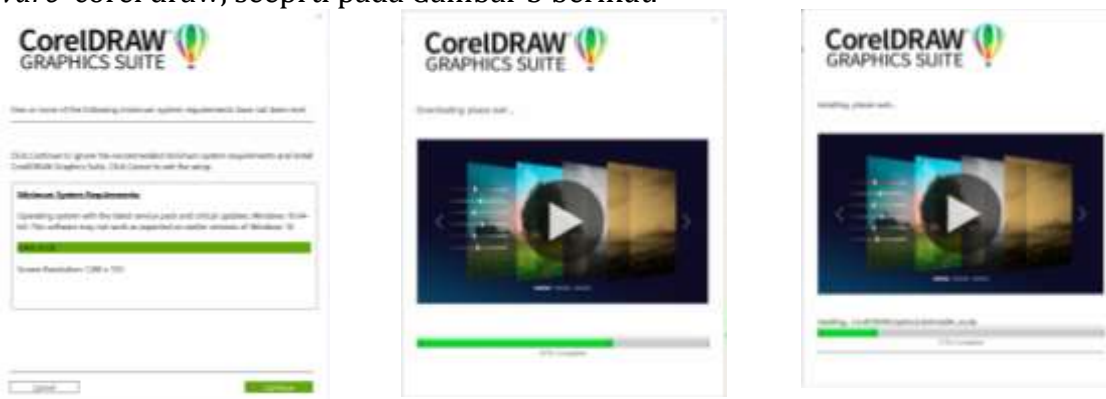
pembelajaran menggunakan *corel draw*.

Berlanjut tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, tim PPM melakukan evaluasi dari pelaksanaan pelatihan *core draw* yang telah dilaksanakan. Tahapan ini digunakan untuk mengetahui seberapa tingkat keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan multimedia *corel draw* serta mengetahui respon guru selama dan setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini.

HASIL

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh mitra,, tim PPM menawarkan solusi yang dapat membantu permasalahan tersebut, yaitu mengadakan pelatihan pembuatan multimedia dengan menggunakan *corel draw*. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara luring di aula SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo selama tiga kali pertemuan. Kegiatan ini diikuti oleh seluruh guru, namun dikarenakan masih dalam masa pandemi, maka kegiatan ini diwakili oleh 20 guru karena dibatasi jumlah guru yang hadir dan tetap mematuhi protocol Kesehatan. Materi yang disampaikan pada pelatihan ini yaitu pengenalan *corel draw*, target dalam kegiatan ini adalah guru memahami *software corel draw* dalam pembuatan multimedia pembelajaran.

Hari berikutnya, guru dilanjutkan dengan mendownload dan menginstal *corel draw* pada laptop masing-masing. Langkah awal guru harus mendownload serta menginstal *software corel draw*, seperti pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Proses download dan menginstal

Selanjutnya guru melakukan registrasi pada akun *corel draw*, proses registrasi disajikan pada Gambar 4 dan pada Gambar 5 berikut adalah tampilan dari *core draw*.



Gambar 4. Registrasi akun *corel draw*



Gambar 5. Tampilan *corel draw*

Pada pelatihan ini, tim PPM melakukan proses pendampingan agar para peserta dapat melakukan kegiatan yang sudah direncanakan. Capaian pada kegiatan ini yaitu guru harus sudah punya akun *corel draw*. Kegiatan pelatihan dapat di lihat pada Gambar 6 berikut.



Gambar 6. Pelatihan dan pendampingan kegiatan pelatihan pembuatan multimedia

Kegiatan selanjutnya, selain guru punya akun *corel darw*, dilakukan pendampingan kepada seluruh peserta untuk mengetahui fungsi-fungsi yang ada pada *corel draw*. Sesuai dengan perencanaan para peserta diharapkan mampu membuat media pembelajaran dengan menggunakan *corel draw*.

Software corel draw memang tidak asing bagi peserta namun para peserta masih belum memahami kegunaannya dalam pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan pelatihan serta pendampingan yang sudah terlaksana yaitu pembuatan media pembelajaran dengan *software corel draw* pada peserta yaitu guru SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo menunjukkan adanya pengetahuan serta keterampilan baru yang diperoleh oleh para peserta. Pengetahuan yang dimiliki terkait *software* dapat ditingkatkan melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan bagi guru yang masih awam dengan *software* tersebut (Rahayuningsih et al., 2021). Dari pelatihan yang sudah dilaksanakan, memberikan respon yang baik bagi para peserta yaitu guru SPM PGRI 1 Buduran Sidoarjo.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa setelah melaksanakan pelatihan serta pendampingan kepada guru di SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo diperoleh adanya peningkatan pengetahuan terkait *software corel draw* serta manfaat dan cara penggunaan *software* tersebut. Dari hasil pelatihan tersebut guru mempunyai



kemampuan baru dalam mengembangkan media pembelajaran.

PENGAKUAN / ACKNOWLEDGEMENTS

Tim pelaksana PPM Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Adi Buana Surabaya mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang telah memberikan dukungan secara finansial dan administrasi atas terselenggaranya kegiatan PPM serta kepada SMA PGRI 1 Buduran Sidoarjo yang telah memberikan ijin bagi tim PPM untuk menyelenggarakan kegiatan PPM, sehingga kegiatan PPM berjalan dengan lancar.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Anggraeni, D. (2019). Implementasi Aplikasi Corel Draw X4 Untuk Desain Grafis Bagi Perangkat Desa Pinanggripan Kecamatan Air Batu Ka-Bupaten Asahan. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 2(2), 87–92. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v2i2.368>
- [2] Lubis, M. D. S., Sinaga, H. F. R. U. A. D. B., Anggraini, E. M., & Saragih, F. S. (2020). Analisis Desain Grafis Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis Software CorelDraw. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTik)*, 4(2), 89–99.
- [3] Rahayuningsih, S., Rijanto, A., & Suwandana, E. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Software Cabri 3D Guru SMA Al Furqon Driyorejo di Kabupaten Gresik. *J-Adimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 9(1), 25–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.29100/j-adimas.v9i1.1919.g966>.
- [4] Rais, R., Afriliana, I., & Budihartono, E. (2017). Peningkatan Ketrampilan Multimedia CorelDraw Di SMK Assalafiyah kota Tegal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 1(1), 55–61. <https://doi.org/10.30591/japhb.v1i1.689>
- [5] Setiawan, I., & Syamsiyah, N. (2020). Penggunaan aplikasi coreldraw x7 sebagai media pembelajaranteks biografi mata pelajaran bahasa indonesia di SMA. *Prosiding Samasta*, 1–6.
- [6] Setyawan, H. (2016). Penggunaan aplikasi corel draw dan acobe photoshop untuk digital watermarking arsip citra digital. *Jurnal Pengembangan Kearsipan (KHAZANAH)*, 9(3), 26–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/khazanah.22715>
- [7] Wardani, N. W., & Ginantra, N. L. W. S. (2020). Pelatihan Aplikasi Mendeley untuk Referensi dalam Menulis Karya Ilmiah Bagi Guru SMK Dwijendra Denpasar. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 13–20. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v1i1.279>