

Pelatihan Penggunaan Perangkat lunak CorelDRAW di MGMP Seni Budaya Kabupaten Klaten, Jawa Tengah

Edi Jatmiko¹, Putika Dwi Ayurin²,
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jalan Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55188
No. Tlp.: 081231973638¹, *E-mail*: edijatmiko@isi.ac.id¹

ABSTRAK

Perkembangan karakter peserta didik dalam hal kemampuan dan penguasaan teknologi informasi menyebabkan munculnya kebutuhan baru yang harus dipenuhi oleh pendidik untuk menyamakan pola komunikasi dalam proses belajar mengajar. Pola komunikasi terutama pada aspek media pembelajaran yang perlu penyesuaian dalam hal konten dan cara penyampaian sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tujuan dari pembinaan pelatihan CorelDRAW adalah mendorong para pendidik yang tergabung dalam MGMP Seni Budaya Jawa Tengah untuk menguasai teknis penggunaan perangkat lunak CorelDRAW. Luaran dari penguasaan perangkat lunak tersebut adalah pendidik mampu merancang dan memvisualkan materi-materi bahan ajar yang sebelumnya berupa verbal dan teks saja ke dalam bentuk visual sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Pembinaan dan pelatihan menggunakan metode pelatihan tatap muka secara langsung menggunakan metode gabungan, yakni ceramah, demonstrasi cara, demonstrasi hasil, dan diskusi dengan pendampingan secara instruksional dan dilengkapi dengan media tutorial dalam bentuk buku digital dan video latihan. Setelah memenuhi durasi pelatihan selama 12 pertemuan, peserta pelatihan dapat menguasai pengoperasian perangkat lunak dan mampu mengolah cipta media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Dengan terpenuhinya materi tingkat dasar diperlukan pelatihan lanjutan sebagai pendalaman pengetahuan penggunaan dan operasional *feature* dan fasilitas CorelDRAW tingkat menengah.

Kata kunci: pelatihan, CorelDRAW, media pembelajaran, guru seni budaya

CorelDRAW Software Usage Training at MGMP Arts and Culture Klaten Regency, Central Java

ABSTRACT

Developing students' character in terms of ability and mastery of information technology causes new needs educators must meet to equate communication patterns in the teaching and learning process. Communication patterns, especially in the aspect of learning media, need adjustments in terms of content and delivery methods according to the needs of students. The purpose of the CorelDRAW training development is to encourage educators who are members of the Central Java Cultural Arts MGMP to master the technical use of CorelDRAW. The output of mastering the Software is that educators can design and visualize teaching materials that were previously in the form of verbal and text only into visual form according to the subjects taught. Coaching and training using face-to-face training methods using a combined method, namely lectures, method demonstrations, results demonstrations, and discussions with instructional assistance and equipped with tutorial media in the form of digital books and exercise videos. After fulfilling the training duration of 12 meetings, the trainees can master the operation of the software and can create learning media according to the subjects taught. With the fulfillment of the basic level material, further training is needed to deepen knowledge of the use and operation of intermediate-level CorelDRAW features and facilities.

Keywords: training, CorelDRAW, Learning Media, Cultural Arts Teacher

1. PENDAHULUAN

Perkembangan era digital saat ini turut memengaruhi pola pembelajaran dan secara langsung dan massif berdampak dalam dunia pendidikan. Perluasan pemenuhan kebutuhan untuk mendukung terpenuhinya kebutuhan di bidang iptek mengondisikan siswa atau peserta didik dituntut untuk menguasai keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan di bidang teknologi. Untuk dapat menyeimbangkan antara kebutuhan peserta didik dan kemampuan seorang guru memberikan pengajaran berbasis iptek, guru juga harus menguasai pemanfaatan teknologi yang tepat untuk meningkatkan kualitas hasil kerjanya.

Elisabeth Munthe dalam prosiding *Pentingnya Penguasaan Iptek Bagi Guru di Era Revolusi 4.0* (2019:445) menyatakan bahwa:

Peningkatan kebutuhan pengaplikasian teknologi merupakan hal yang tidak dapat dimungkiri. Oleh karena peningkatan kebutuhan tersebut, para tenaga pengajar juga dituntut untuk dapat meningkatkan kemampuannya dalam penguasaan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang seiring berjalannya era revolusi industri 4.0 pada masa ini.

Guru yang dapat menguasai iptek terkait dengan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dan dapat menghadirkan pengalaman-pengalaman baru dengan metode yang lebih beragam dan akrab dengan karakter siswa. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh kelompok guru yang terhimpun dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Seni Budaya SMP Kabupaten Klaten dengan Sekretariat di SMP Negeri 1 Cawas, Kabupaten Klaten.

Tingginya kebutuhan jumlah pendidik untuk dapat menguasai iptek tidak diimbangi dengan jumlah pengajar sehingga masih banyak guru yang kurang menguasai pengaplikasian iptek dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai salah satu sumber dan media pembelajaran. Fasilitasi sudah dilaksanakan di tiap-tiap daerah, namun secara kuantitas belum memenuhi kebutuhan yang ada terutama di Kabupaten Klaten.

Menurut M. Sutarno (2016), teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki tiga fungsi utama yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu (1) teknologi berfungsi sebagai alat (*tools*), dalam hal ini tik digunakan sebagai alat bantu bagi pengguna (*user*) atau siswa untuk membantu pembelajaran, misalnya dalam mengolah kata, mengolah angka, membuat unsur grafis, membuat database, membuat program administratif untuk siswa, guru dan staf, data kepegawaian, keuangan dan sebagainya; (2) teknologi berfungsi sebagai ilmu pengetahuan (*science*). Dalam hal ini teknologi sebagai bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai oleh siswa. Misalnya teknologi komputer dipelajari oleh beberapa jurusan di perguruan tinggi seperti informatika, manajemen informasi, ilmu komputer. Dalam pembelajaran di sekolah sesuai kurikulum 2006 terdapat mata pelajaran TIK sebagai ilmu pengetahuan yang harus dikuasai siswa semua kompetensinya; dan (3) teknologi berfungsi sebagai bahan dan alat bantu untuk pembelajaran (*literacy*). Dalam hal ini teknologi dimaknai sebagai bahan pembelajaran sekaligus sebagai alat bantu untuk menguasai sebuah kompetensi berbantuan komputer.

Pendidikan dihadapkan pada era ketika setiap orang harus berkompetisi di berbagai sektor kehidupan pada abad ke-21. Dengan demikian, penyelenggaraan

pendidikan pada abad ke-21 harus senantiasa adaptif terhadap perubahan zaman (Afandi, Junanto, T. & Afriani, R., 2016).

Berbagai masalah tersebut pada akhirnya mendorong pihak sekolah untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru dengan mengadakan pelatihan, workshop, ataupun lokakarya guna membekali guru sehingga guru tetap dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan maksimal (Purnasari, 2020:191).

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah dengan pelatihan perangkat lunak CorelDRAW yang diperuntukkan untuk keperluan pembelajaran, kreasi desain, dan eksplorasi di bidang seni rupa. Penggunaan perangkat lunak CorelDRAW dapat ditujukan baik untuk keperluan pembuatan bahan ajar maupun sebagai media belajar untuk siswa.

2. METODE PENGABDIAN

Menggunakan metode pelatihan tatap muka secara langsung, metode pelatihan tatap muka secara langsung menggunakan metode gabungan, yakni ceramah, demonstrasi cara, demonstrasi hasil, dan diskusi dengan pendampingan secara instruksional dan dilengkapi dengan media tutorial dalam bentuk buku digital dan video latihan. Komunikasi di awal dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta pelatihan yang dilakukan secara terbuka. Pelatih mengidentifikasi kesenjangan antara kemampuan yang dimiliki peserta dengan bahan belajar yang akan dipelajari. Tujuannya untuk mendekatkan kemampuan yang ada dengan kemampuan yang akan dipelajari, sehingga tidak ada kesenjangan pada peserta dalam mempelajari bahan yang baru. Pemanfaatan teknologi dalam mengajar akan mendorong guru untuk

menciptakan proses pembelajaran berbasis teknologi (M. Ridha, 2018).

Metode pelatihan ini memudahkan peserta dalam mempelajari bahan ajar berupa penguasaan perangkat lunak CorelDRAW, di samping kemampuan yang telah dimiliki akan menjadi modal untuk memahami bahan belajar yang baru.

Adapun media ajar yang digunakan adalah praktik langsung menggunakan perangkat lunak CorelDRAW sehingga peserta langsung bisa mengikuti dan mempraktikkan langkah-langkah dan cara-cara sesuai materi pertemuan yang telah disusun. Selain media tersebut, peserta dibekali dengan modul digital dan dibantu dengan audiovisual berupa video yang disusun secara urut dari tahap awal hingga akhir.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyuluhan seni dilaksanakan menindaklanjuti surat permohonan tertulis dengan nomor 01/MGMP/SB/Klaten/2022 oleh pengurus harian MGMP Seni Budaya Kabupaten Klaten. Ajuan permohonan disampaikan dalam bentuk pelatihan CorelDRAW untuk pembelajaran pada kelompok MGMP Guru Seni Budaya di Kabupaten Klaten. Pemohon menyebutkan selama ini belum pernah ada pelatihan untuk Guru-Guru Sekolah Menengah Pertama Bidang Seni Budaya di Kabupaten Klaten.

Selama pelaksanaan penyuluhan, ada beberapa kendala baik secara teknis maupun terkait kemampuan pemahaman peserta. Meskipun terkendala teknis, tingkat keberhasilan sudah memenuhi target yang sudah ditentukan.

- a. Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan Penyuluhan
 - 1) Bagi peserta pelatihan yang terlalu jauh kemampuan

dasarnya dengan bahan belajar yang akan dipelajari, menuntut untuk mempelajari terlebih dahulu kesulitan tersebut, sehingga dalam mempelajari kebutuhan belajar yang baru membutuhkan waktu yang lama. Hal ini senada dengan yang diungkapkan Setiawan W. (2017).

- 2) Beberapa peserta mengalami kesulitan dalam menyiapkan perangkat komputer karena tidak kompatibel dengan perangkat lunak CorelDRAW, umumnya karena RAM yang masih di bawah 1Gb, *Operating System* yang masih menggunakan OS yang tidak mendukung perangkat lunak CorelDRAW.
- 3) Perbedaan seri pada perangkat lunak CorelDRAW yang dimiliki peserta menyebabkan kebingungan peserta dalam mengikuti tahapan-tahapan pelatihan karena perbedaan seri/tahun keluaran terdapat perbedaan jumlah *tools* dan menu.
- 4) Semua nama perangkat lunak dan *toolbox* dalam perangkat lunak CorelDRAW menggunakan bahasa Inggris. Hal ini menyebabkan peserta dengan usia tertentu mengalami kesulitan dalam memahami fungsi dari nama menu dan *tools*.
- 5) Pada awal-awal pelatihan tidak semua peserta melengkapi kebutuhan utama maupun pendukung misal, belum terinstall perangkat lunak CorelDRAW, tidak membawa *mouse*, tidak membawa *mousepad*, tidak membawa laptop, laptopnya tidak mencukupi spesifikasi desain, dan hal-hal teknis lainnya.

b. Materi Penyuluhan

Materi pelatihan disusun berdasarkan referensi dari CorelDRAW® 2021 User Guide, © 2021 Corel Corporation.

Tabel 1 Materi Pelatihan Perangkat Lunak CorelDRAW

MATERI	RINCIAN MATERI
Materi Pengantar	
Pengantar Pengenalan Perangkat Lunak CorelDRAW	<ol style="list-style-type: none"> a. Penjelasan the welcome screen b. Penjelasan opening files and touring the new user interface c. Penjelasan vector vs. bitmap images d. Pengenalan <i>toolbar</i> dan <i>toolbox</i> di dalam perangkat lunak <i>CorelDRAW</i>
Bekerja dengan <i>Tools</i>	
Bekerja dengan Objek Dasar 2D / <i>Shape</i>	<ol style="list-style-type: none"> a. Pengaturan warna objek /<i>properties</i> b. mengonversi outline ke <i>curves/object</i> c. transformasi objek: scale, rotate, group, order, duplicate. d. Penjelasan <i>shaping tools</i>: weld, trim, intersect, simplify, front minus back. e. Bekerja dengan <i>line tools</i>: <i>polyline tool</i>, <i>dimension tool</i>, <i>crop tool</i>, <i>pen tool</i>, <i>artistic media tool</i>, <i>freehand tool</i>.
Bekerja dengan Efek	Pengenalan dan penggunaan efek <i>extrude</i> , <i>envelope</i> , <i>contour</i> , <i>blend</i> , <i>transparency</i> , <i>drop shadow</i> , <i>power clip</i> , <i>roll over</i> .
Bekerja dengan Halaman	<ol style="list-style-type: none"> a. Membuat multi-page projects b. Modifikasi <i>layout</i> halaman c. Penggunaan <i>guidelines</i> and <i>snap-to options</i>
Membuat Objek	<ol style="list-style-type: none"> a. Cara menggambar <i>basic shapes</i> b. Cara menggambar more advanced shapes c. Tata cara penggunaan <i>the collection</i> d. Tata cara menggambar menggunakan garis dan <i>curves</i>

	e. Tata cara editing node dengan the shape tool	Bekerja Menggunakan Warna	a. penggunaan color outlines and fills b. Penggunaan color palettes c. Penggunaan filling objects with color d. Penggunaan coloring object outlines e. penggunaan eyedropper and paint bucket tools f. Penggunaan smartfill tool
Bekerja dengan Objects	a. Seleksi dan menghapus <i>objects</i> b. Memindahkan dan mengukur <i>objects</i> c. Penggunaan rotating and skewing objects d. Penggunaan arranging objects e. penggunaan grouping and ungrouping multiple objects f. penggunaan converting objects g. penggunaan locking objects h. penggunaan cutting and copying objects i. penggunaan duplicating and cloning objects j. penggunaan using the step and Repeat docker k. Cara kerja undo, redo, and repeat l. Pembuatan dan penggunaan <i>symbols</i>	Penggunaan Shaping Objects	a. Penggunaan shaping tools b. Penggunaan power clipping objects c. Bekerja dengan <i>corners</i>
		Penggunaan Interactive Tools	a. Mengisi obyek dengan <i>fill tool</i> b. Menggunakan blending objects with the blend tool c. Menambah contour dengan contour tool d. membuat distortion dengan distortion tool e. Menambah shadows dengan drop shadow tool f. Cara menggunakan <i>extrude tool</i> g. Mengaplikasikan transparansi dengan <i>transparency tool</i> h. Menggunakan mirroring artistic dan paragraph text
Tahapan Bekerja dengan Teks Disadur dari buku <i>The Magic of Coreldraw</i> , Hendi Hendratman (2018)			
Bekerja dengan Text,	a. Membuat artistic text b. Cara penggunaan fitting text to a path c. Penggunaan formatting characters and live text d. membuat paragraph text e. Formatting paragraph text f. Penggunaan linking paragraph text frames g. Penggunaan <i>columns</i> h. Penggunaan <i>bullets</i> i. Penggantian jenis huruf/ <i>font</i> j. Cara penggunaan checking spelling and using quick correct k. Bekerja dengan <i>tables</i>	Bekerja dengan Efek Objek Lanjutan	a. Menambah dan mengubah <i>perspective</i> b. Menggunakan <i>lens effect</i> c. Menggunakan <i>bevels</i>
		Impor dan Ekspor File	a. Menggunakan menu importing, exporting, and publishing b. Cara kerja importing other file types c. Cara penggunaan exporting to other file types d. Cara simpan dalam bentuk PDF
Materi Latihan dan Studi Kasus			
		Studi Kasus dan Latihan Bagian 1	Latihan membuat media publikasi; poster
		Studi Kasus dan Latihan Bagian 2	Latihan membuat media publikasi; <i>banner/backdrop</i>
Bekerja dengan Bitmap Images	a. Penggunaan bitmap effects b. Cara penggunaan cropping bitmap images c. Cara penggunaan straightening images d. Cara penggunaan converting vector objects to bitmap	Studi Kasus dan Latihan Bagian 3	Latihan membuat media pembelajaran

c. Daftar Peserta		
No.	NAMA	UNIT KERJA
1	TRIS TANTINI, S.Pd.,M.Pd NIP: 196305071984032010	SMP NEGERI 2 KLATEN
2	HARDIMAN,S.Pd NIP: 19650610 199103 1 021	SMPN 1 KLATEN
3	WADIYONO, S. Pd,M.Pd NIP: 197005071998021005	SMP NEGERI 1 CAWAS
4	HARTATI, S.Pd NIP: 196704021988032016	SMP NEGERI 1 DELANGGU
5	DARYATI,S.Pd NIP: 196501261986012001	SMPN 1 JUWIRING
6	ABDULLAH AL AMIEN, S.Pd NIP: 19720108201410 1 001	SMP Negeri 1 Kebonarum
7	ADI PRAWITO,S.Pd NIP: 19720712 199802 1 001	SMPN 3 JATINOM
8	Dolah Widodo,S.Pd NIP: 196405181986011003	SMP NEGERI 3 Manisrenggo
9	NURNI, S. PD NIP: 197003101997022003	SMPN 4 DELANGGU
10	Rajiman,S.Sn NIP: 197101212014101000	SMP N 1 Karangdowo
11	Restu Ageng Safitri, S.Pd NIP: 198908082020122010	SMP N 2 WONOSARI
12	ERNAWATI,S.Pd.M.Pd NIP: 197212302007012010	SMP NEGERI 1 CEPER
13	NIKEN PITUASTUTI PRATIWI, S. Pd NIP: 197301111998022001	SMP N 1 Wonosari
14	ANANG PRASETYO, S.Pd NIP: 198010172022211009	SMP NEGERI 1 WONOSARI
15	PATMI SURYANTI, S. Pd NIP: 197105242022212002	SMP NEGERI 1 WONOSARI
16	Marlina Ekawati, S. Pd	SMP N 1 juwiring
17	RUSANTI GANEFI. SPd NIP: 19641106 198601 2 003	SMP N 1 JOGONALAN
18	Dra. PURWANDARI NIP: 196609262006042007	SMP NEGERI 1 MANISRENGGO
19	KURNIA CATUR SARI, S.Pd NIP: 197401022007012013	SMP NEGERI 2 PRAMBANAN KLATEN
20	Theresia Rochayati, S. Pd NIP: 196505182007012005	SMP NEGERI 1 JOGONALAN
21	Suparmi, S.Sn. NIP: 196904192006042006	SMPN 2 Manisrenggo
22	Dra. KAMTI SUGENG KADARMIYATI NIP: 196603151998022001	SMP N 1 PRAMBANAN
23	ONY SANDRA DEWI, S.Pd.	SMP NEGERI 1 PRAMBANAN
24	YULIA UJIANITA, S.Pd NIP: 196407171989022003	SMP Negeri 2 Karanganom
25	HERI RETNANINGSIH,S.Pd NIP: 196403131985012002	SMP NEGERI 2 JATINOM
26	SUSILOWATI, S.Pd NIP: 19660325 199003 2 007	SMP N 1 TULUNG
27	JATI TRI DHAYA. S.Sn	SMP NEGERI 1 TULUNG
28	AZIZ ARDHIANSYAH, S.Pd NIP: 198605252020121007	SMP N 2 KLATEN
29	Suranto, S.E.S.Pd. NIP: 196805071991031020	SMP N 1 Kebonarum
30	Daru Sulistyio Purwatiningsih, SPd	SMP N 1 WEDI
31	Ari Kustiyah.SPd NIP: 196812272008012012	SMP N 1 WEDI
32	DEDI PRASETIANTO, S.Pd NIP: 198707282020121005	SMP N 1 WEDI
33	WARTOYO, S.Sn. NIP: 196908242014101002	SMP NEGERI 7 KLATEN
34	Widyastuti, SSn NIP: 197405302009032002	SMPN 2 WEDI
35	WIJAYANTI, S.Sn. NIP: 196908242007012011	SMPN 2. WEDI
36	AGUS DIYATNA, S.Pd. NIP: 19710813 201410 1 001	SMP NEGERI 3 KLATEN
37	Karwanti Siti Rahayu NIP: 196607181995032001	SMP NEGERI 2 BAYAT
38	BUDI UTAMA, S.Pd NIP: 196805202007011015	SMP N 1 Karangdowo
39	DIKA FEBRIANA,S.Pd	SMPIT INSAN CENDEKIA
40	EKO PUJIONO, S.Pd. NIP: 197109181994021001	SMP NEGERI 2 PEDAN
41	Sarbini.S.Pd NIP: 196507151990031013	SMP Negeri 2 Cawas
42	Asim Sulistyio, S.Pd. NIP: 196811211997031002	SMP Negeri 3Bayat
43	Siti Robiah Adawiyah,S.Pd.	SMP NEGERI 2 KARANGDOWO
44	MARGARETHA MURNININGSIH S Sn NIP: 196902192014102001	SMP NEGERI 2 TRUCUK
45	Heni Utami indriastuti,S.Sn NIP: 197711012010012012	SMPN 1 CAWAS
46	Sri Hastuti.S.Sn NIP: 196903042007012014	SMP N 2 CAWAS

47	FITA CAHYANINGRUM,S.Pd NIP: 19710920 20003 2 002	SMPN 1 BAYAT
----	--	--------------

d. Hasil Penyuluhan

- 1) Peserta pelatihan mampu mengidentifikasi dan mengenali perangkat lunak CorelDRAW (pada saat pelatihan seri perangkat lunak yang digunakan adalah CorelDRAW X8)
- 2) Peserta pelatihan mampu bekerja dengan objek Dasar 2D/Shape, membuat objek-objek geometrik baik yang disediakan dalam perangkat lunak maupun membuat objek sederhana secara mandiri.
- 3) Peserta pelatihan mampu bekerja menggunakan *feature* efek tahap pemula.
- 4) Peserta pelatihan mampu bekerja mengoperasikan halaman, membuat objek, bekerja dengan teks, *editing* gambar foto, serta mengedit warna dan garis.
- 5) Peserta pelatihan mampu untuk melakukan ekspor dan impor gambar untuk keperluan desain menggunakan perangkat lunak lainnya misal Ms Word.
- 6) Peserta pelatihan mampu membuat kop surat resmi dengan menggunakan identitas sekolah SMP tempat peserta mengajar.
- 7) Peserta pelatihan mampu membuat logo sederhana menggunakan bentuk-bentuk geometrik dengan penggabungan teks yang disediakan oleh perangkat lunak CorelDRAW berdasar ide dan konsep yang disusun peserta, logo tersebut menggunakan identitas sekolah SMP tempat peserta mengajar.
- 8) Peserta pelatihan mampu membuat desain untuk keperluan *signsystem* dengan meniru contoh *signsystem* yang sudah ada, untuk kemudian

berlatih membuat visual *signsystem* sendiri.

- 9) Peserta pelatihan mampu membuat motif batik sederhana.
- 10) Peserta pelatihan mampu membuat desain poster, *backdrop*, dan papan pengumuman.
- 11) Peserta mampu membuat *slide* bahan ajar dengan memanfaatkan *layout* teks dan gambar (foto).

e. Dokumentasi Pelaksanaan Penyuluhan dan Hasil Olah Cipta Peserta Pelatihan



Gambar 1 Kunjungan Monitoring Penyuluhan Seni ISI Yogyakarta tahun 2022 oleh Bapak Dr. Nur Sahid, M.Hum. dan Bapak Edi Subagya Riyadi, S.IP. disaksikan oleh Ketua MGMP Seni Budaya Tris Tantini, S.Pd., M.Pd.



Gambar 2 Suasana pelatihan CorelDRAW yang diikuti oleh guru-guru seni budaya SMP se-Kabupaten Klaten



Gambar 3 Penyampaian materi oleh penyuluh sekaligus praktik langsung menggunakan perangkat lunak CorelDRAW



Gambar 6 Keseruan peserta guru pria dengan latar belakang banner workshop pembelajaran CorelDRAW bagi guru-guru seni budaya SMP Kabupaten Klaten



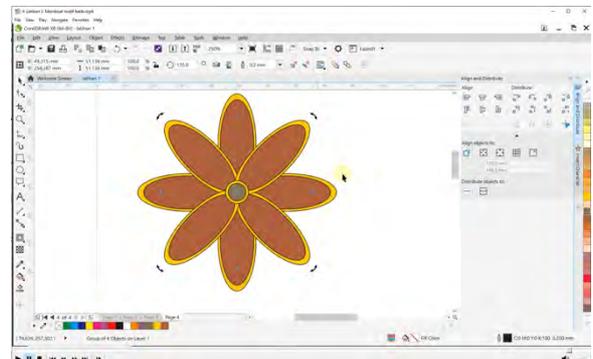
Gambar 4 Foto penyuluh dengan latar belakang banner workshop pembelajaran CorelDRAW bagi guru-guru seni budaya SMP Kabupaten Klaten.



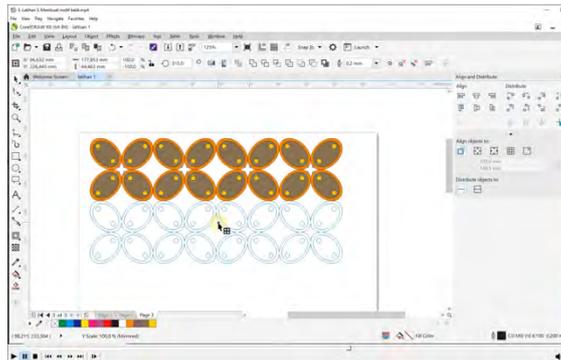
Gambar 7 Contoh bumper video pelatihan corelDRAW



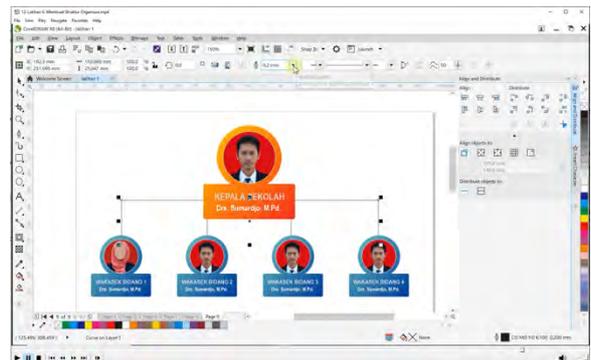
Gambar 5 Foto Penyuluh bersama peserta dengan latar belakang banner workshop pembelajaran CorelDRAW bagi guru-guru seni budaya SMP Kabupaten Klaten



Gambar 8 Hasil latihan membuat motif batik sederhana



Gambar 9 Hasil latihan membuat motif batik sederhana lanjutan



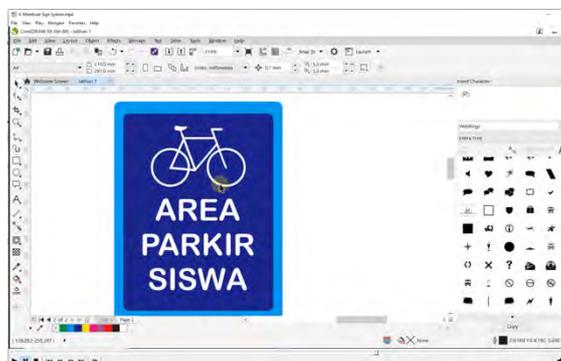
Gambar 13 hasil latihan membuat desain struktur organisasi



Gambar 10 Hasil latihan membuat kop surat resmi



Gambar 11 Hasil latihan membuat kop surat resmi



Gambar 12 hasil latihan membuat signsystem sederhana

4. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Program pelatihan CorelDRAW bertujuan untuk mewujudkan pelatihan yang efektif dan efisien dalam rangka meningkatkan kemampuan penguasaan iptek untuk guru-guru kelompok MGMP Seni Budaya SMP Kabupaten Klaten. Berdasarkan uraian hasil wawancara dengan peserta pelatihan dan dokumentasi selama jadwal tersusun terkait dengan implementasi, dapat disimpulkan bahwa tujuan Program Penyuluhan Seni ISI Yogyakarta tahun 2022 dengan subjek pelatihan CorelDRAW pada MGMP Seni Budaya SMP Kabupaten Klaten telah tercapai sepenuhnya sesuai dengan penjadwalan dan rincian materi yang sudah ditetapkan. Tingginya antusiasme para peserta pelatihan mendukung suasana kondusif dan intensif serta hasil penguasaan sesuai yang ditargetkan.

Terkait aspek SDM, terindikasi kurangnya kemampuan penguasaan iptek karena faktor regional ataupun faktor generasi, total 47 peserta 40 di antaranya adalah generasi X (1965-1976), 5 di antaranya generasi Y (1977-1994), dan hanya 2 peserta dari generasi Z (1995-2010). Generasi X adalah generasi yang lahir pada awal perkembangan teknologi dan informasi seperti penggunaan PC (*personal Computer*), *video games*, TV kabel, dan

internet. Generasi X di wilayah Kabupaten Klaten kurang mampu beradaptasi dan menerima perubahan dalam aspek iptek. Hal ini cukup bisa dipahami karena generasi tersebut tidak cukup akrab dengan penggunaan perangkat lunak dan perangkat keras pada masa usia belajar mereka. Meskipun begitu, secara bertahap dapat diberikan pemahaman baik secara teoretis maupun praktis. Terpenuhinya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh para peserta pelatihan baik perangkat lunak maupun perangkat keras menunjang pelaksanaan pelatihan yang diberikan peserta sehingga dapat terlaksana secara maksimal.

Meskipun belum sampai pada pelatihan tahap lanjutan, sudah terdapat indikasi kemampuan adaptasi para peserta dengan penggunaan perangkat lunak CorelDRAW. Ketakutan, kekhawatiran, dan kebingungan peserta terhadap teknologi perangkat lunak pada pertemuan awal tidak ditemukan lagi pada pertemuan-pertemuan tengah dan akhir.

B. Saran

Program pelatihan perangkat lunak CorelDRAW yang dilaksanakan dapat didukung dengan diadakannya evaluasi dan *review* terhadap program pelatihan dengan pertimbangan aspek materi dan kebutuhan.

Diharapkan pihak yang terkait baik dari peserta, yakni kelompok guru MGMP Seni Budaya Kabupaten Klaten, dan penyelenggara pelatihan, yakni LPPM ISI Yogyakarta, selalu berupaya untuk memberikan dukungan dengan melaksanakan pelatihan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan perangkat lunak CorelDRAW.

Diharapkan pihak pemohon selalu berupaya untuk melakukan pengukuran atas hasil kerja yang telah dicapai oleh

peserta pelatihan setelah pelaksanaan program pelatihan agar teridentifikasi permasalahan-permasalahan terkait penguasaan materi.

Bagi kalangan akademisi yang berminat untuk melanjutkan pelatihan ini diharapkan untuk menyempurnakannya, yaitu dengan menggunakan materi dan metode lain, yang berpengaruh pada variasi kemampuan agar lebih berkembang dan memperluas fungsi dari penggunaan dan pengaplikasian perangkat lunak CorelDRAW.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Pelatihan penggunaan perangkat lunak CorelDRAW di MGMP Seni Budaya di Kabupaten Klaten terlaksana sesuai target dan terpenuhinya penyampaian materi sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, atas dukungan fasilitas maupun pengelolaan peserta. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak Ketua MGMP Seni Budaya SMP Kabupaten Klaten beserta anggota, dan seluruh peserta pelatihan; Dikti yang telah memberikan dana program Iptek bagi Masyarakat (IbM); Ketua LPPM ISI Yogyakarta, Dr. Nur Sahid, M.Hum. beserta jajaran yang telah memberikan arahan kegiatan program IbM; Tris Tantini, S.Pd., M.Pd., Ketua MGMP Seni Budaya Kabupaten Klaten, dan guru-guru Seni dan Budaya SMP se-Kabupaten Klaten yang terhimpun dalam MGMP Seni Budaya Kabupaten Klaten.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal

- Afandi, Junanto, T. & Afriani, R. (2016). Implementasi Digital-Age Literacy Dalam Pendidikan Abad 21 di Indonesia. Surakarta, Universitas Negeri Surakarta, pp. 115.
- Setiawan, W., (2017). Era Digital dan Tantangannya. Sukabumi, Universitas Muhammadiyah, pp. 1-9.
- Ridha, M., 2018. Menjadi Guru di Era Digital. [Online]
- Munthe, Elisabeth. (2020). Pentingnya Penguasaan Iptek Bagi Guru Di Era Revolusi 4.0, Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED, pp. 443.
- Purnasari, Pebria Dheni. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Volume 10 Nomor 3, Oktober 2020. pp. 191.

Buku

- Setiawan, W., (2017). *Era Digital dan Tantangannya*. Sukabumi; Universitas Muhammadiyah.
- CorelDRAW® 2021 User Guide*. (2021) Corel Corporation.
- Hendi Hendratman, 2018. *The Magic of Coreldraw*. Jakarta: Penerbit Informatika.
- Sutarno, M (2016). *Peran Teknologi dalam Pembelajaran*. <http://abdullahhaidar.web.ugm.ac.id> diakses tanggal 1 Oktober 2019

Informan

- Tris Tantini, S.Pd., M.Pd. (2022). Ketua MGMP Seni Budaya Kabupaten Klaten.
- Wadiyono, S.Pd., M.Pd. (2022). Sekretaris MGMP Seni Budaya Kabupaten Klaten.