



Peningkatan Kemampuan Desain Grafis untuk Menunjang Uji Kompetensi Peserta Didik Tingkat SMK Kejuruan Multimedia

Iis Setiawan Mangkunegara^{1*}, Arif Setia Sandi Ariyanto², Hadi Jayusman³
^{1,2,3}Universitas Harapan Bangsa
iissmn@uhb.ac.id*

Artikel History:

Received: 2023-01-05 / Received in revised form: 2024-01-22 / Accepted: 2024-02-11

ABSTRACT

Graphic design has become an increasingly important skill in today's digital era, not only in the professional world but also in the educational context. This article discusses strategies to enhance students' graphic design skills to better prepare them for competency tests. Given the high demand for graphic design skills and the lack of adequate training for vocational high school graduates, the proposed solution is to integrate graphic design learning into the curriculum with a focus on competency test preparation. The use of appropriate graphic design technology and software is also introduced as a tool to accelerate learning and improve the quality of students' work. This training is conducted to significantly improve students' graphic design skills, preparing them for real-world challenges and providing them with powerful tools for conveying ideas and information visually. This activity has proven successful, as evidenced by the results of pre-test and post-test comparisons showing an increase in scores representing proficiency.

Keywords: *Graphic Design, CorelDraw, Student Competence*

ABSTRAK

Desain grafis menjadi keterampilan yang semakin penting dalam era digital saat ini, tidak hanya dalam dunia profesional tetapi juga dalam konteks pendidikan. Artikel ini membahas tentang strategi untuk meningkatkan kemampuan desain grafis siswa agar mereka lebih siap menghadapi uji kompetensi. Dengan latar belakang kebutuhan akan kemampuan desain grafis yang tinggi dan kurangnya pelatihan yang memadai untuk lulusan sekolah menengah kejuruan, solusi yang diajukan adalah mengintegrasikan pembelajaran desain grafis ke dalam kurikulum dengan fokus pada persiapan uji kompetensi. Penggunaan teknologi dan perangkat lunak desain grafis yang tepat juga diperkenalkan sebagai alat yang dapat mempercepat pembelajaran dan meningkatkan kualitas karya siswa. Pelatihan ini diselenggarakan guna membantu meningkatkan kemampuan desain grafis siswa secara signifikan, mempersiapkan mereka untuk tantangan di dunia nyata, serta memberikan alat yang kuat dalam menyampaikan ide dan informasi secara visual. Kegiatan ini terbukti berhasil, dilihat dari hasil perbandingan pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan nilai yang merepresentasikan kemampuan.

Kata kunci: *Desain Grafis, CorelDraw, Kompetensi Siswa*

*Iis Setiawan Mangkunegara.
Email: iissmn@uhb.ac.id

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



1. PENDAHULUAN

Uji Kompetensi Keahlian (UKK) adalah evaluasi yang diperuntukkan bagi siswa SMK untuk menilai kemampuan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang setara dengan tingkat kualifikasi 2 atau 3 dalam Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) (Muharni and Syaputra 2023). Kebutuhan kompetensi pada peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan menjadi kunci utama dan penentu tingkat keberhasilan suatu sekolah kejuruan dalam menghasilkan lulusan. Semakin banyak peserta didik yang lulus dengan kemampuan kompetensi yang baik, maka suatu sekolah dinyatakan telah berhasil. Tidak terkecuali pada sekolah dengan kejuruan spesialisasi pada Multimedia. Selain itu, permintaan kepada Sekolah Menengah Kejuruan untuk melaksanakan uji kompetensi kepada peserta didik merupakan suatu keharusan, yang menunjukkan pentingnya meningkatkan mutu keterampilan (Toresa et al. 2023).

Dalam era digital yang terus berkembang, desain grafis telah menjadi elemen kunci dalam kejuruan Multimedia serta akan berpengaruh pada berbagai aspek kehidupan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara kita berinteraksi dengan informasi dan ide, yang memunculkan tuntutan akan kemampuan desain grafis yang semakin tinggi.

Namun, banyak siswa kejuruan multimedia yang justru kurang mendapatkan skil dan kompetensi yang memadai dalam bidang desain grafis di sekolah-sekolah mereka. Padahal, memiliki pemahaman dan keterampilan yang kuat dalam desain grafis bukan hanya penting untuk dunia kerja, tetapi juga untuk mengekspresikan ide dan menyampaikan informasi secara efektif di berbagai konteks. Dalam konteks pelatihan ini, peserta didik akan diberikan bekal pembelajaran teori dan praktikum mendalam tentang aplikasi CorelDraw. Aplikasi ini menjadi program aplikasi berbasis pengolah desain grafis yang umum digunakan (Arumi and Burhanuddin 2018) baik di kalangan industri untuk keperluan komersial maupun kalangan akademisi untuk keperluan pembelajaran.

Meningkatkan kemampuan desain grafis dengan CorelDraw untuk peserta didik menjadi suatu kebutuhan mendesak. Salah satu solusi yang efektif adalah mengintegrasikan pembelajaran desain grafis ke dalam kurikulum sekolah, dengan fokus pada persiapan untuk uji kompetensi. Dengan memasukkan desain grafis sebagai bagian dari uji kompetensi, siswa akan didorong untuk mengembangkan keterampilan desain grafis mereka secara aktif sebagai bagian dari persiapan akademis mereka.

Selain itu, penggunaan teknologi dan perangkat lunak desain grafis yang tepat juga dapat mempercepat proses pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk bereksperimen dengan berbagai teknik dan konsep desain grafis. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya akan memahami konsep dasar desain grafis, tetapi juga dapat menghasilkan karya-karya yang berkualitas tinggi sesuai dengan standar kompetensi yang ditetapkan.

Melalui kegiatan ini, diharapkan bahwa kemampuan desain grafis untuk peserta didik akan meningkat secara signifikan, tidak hanya untuk memenuhi tuntutan dunia kerja yang semakin kompleks (Coyanda, Ricoida, and Verano 2023), tetapi juga untuk memberikan mereka alat yang kuat dalam menyampaikan ide dan informasi secara visual di berbagai konteks kehidupan mereka. Selain itu juga diharapkan kegiatan ini memberikan manfaat untuk penyelenggara (Pradoko 2017).

2. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelatihan penggunaan aplikasi CorelDraw menyasar kepada peserta didik dalam lingkungan SMK Islam Bina Nusantara Gumelar, khususnya kelas XII yang akan menghadapi uji kompetensi tingkat akhir.

2.1 Tahap Awal

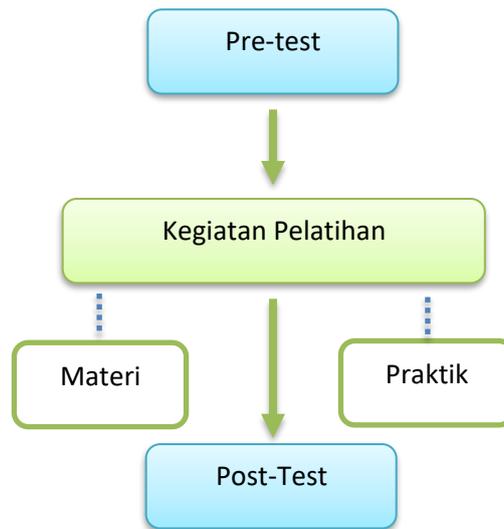
Untuk menilai sejauh mana tujuan pelatihan tercapai dan berhasil, langkah pertama adalah melakukan pre-test untuk mengevaluasi pemahaman dan mengukur tingkat pengetahuan yang dimiliki peserta sebelum mereka mengikuti pelatihan (Ariyanto et al. 2023). Uji ini digunakan sebelum penyampaian materi untuk menilai sejauh mana siswa telah menguasai materi atau bahan yang akan diajarkan. Tes harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan (Magdalena et al. 2021).

2.2 Tahap Kedua

Langkah berikutnya dilanjutkan dengan pelaksanaan pelatihan yang melibatkan penyampaian materi-materi pokok tentang desain grafis, pemahaman aplikasi CorelDraw serta praktikum penggunaan aplikasinya yang disertai dengan pendampingan langsung oleh narasumber.

2.3 Tahap Akhir

Langkah terakhir dari kegiatan ini adalah melakukan post-test setelah pelatihan selesai, yang bertujuan untuk mengevaluasi dan mengukur peningkatan pengetahuan peserta setelah mereka mengikuti rangkaian pelatihan (Rogers and Révész 2019). Umumnya, peserta yang mencapai nilai tinggi pada pretest menunjukkan peningkatan yang signifikan pada posttest. Sebaliknya, peserta yang menunjukkan peningkatan paling sedikit pada pretest mungkin akan berkinerja buruk pada saat pretest (Banuwa and Susanti 2021).



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Berhasil atau tidaknya pelatihan ini dapat diamati melalui peningkatan nilai yang diukur melalui perhitungan *gain* ternormalisasi (Bergman et al. 2015).

$$N\ Gain = \frac{Skor_post}{Skor_maxi} - \frac{Skor_pretest}{Skor_pretest}$$

Keterangan:

Skor_maxi : Nilai Maksimum Tes

Skor_pretest : Nilai Pre-Test

Skor_post : Nilai Post-Test

Pembagian kategori perolehan nilai *N-Gain* (Ariyanto et al. 2023) tertuang pada tabel 1

Tabel 1. Kategori Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
> 0.7	Tinggi
0.3 ≤ & ≤ 0.7	Sedang
< 0.3	Rendah

3. HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelatihan dimulai, langkah pertama yang diambil adalah melakukan pre-test untuk mengevaluasi kemampuan awal peserta sebelum mereka menerima materi pelatihan. Setiap peserta harus mengikuti sesi pre-test yang terdiri dari 20 pertanyaan berkaitan dengan pengetahuan dasar mengenai desain grafis, percetakan dan aplikasi CorelDraw. Dari total 18 peserta didik yang mengikuti pre-test, diketahui skor rata-rata yang didapat dari keseluruhan peserta seperti tertuang pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Nilai *Pre-Test*

Rata-rata	Min	Max
40	20	60

Setelah melaksanakan pre-test, peserta pelatihan memasuki tahap kegiatan penyampaian materi oleh narasumber dengan materi seperti pengenalan CorelDRAW yang membahas tentang antarmuka pengguna CorelDRAW, menavigasi alat dan menu utama, mengenal workspace dan pengaturan umum, penggunaan *tools* dasar seperti menggambar dan mengedit bentuk dasar seperti persegi, bulatan, garis, menggunakan alat seleksi dan transformasi, pemahaman tentang lapisan (*layers*) dan penggunaannya, manipulasi objek dengan mengubah ukuran, memutar, dan mencerminkannya, menggunakan efek seperti bayangan, transparansi, dan perataan objek, membuat grup dan mengelompokkan objek.

Selain pengenalan *tools* dasar, peserta didik diberikan bekal dalam penggunaan warna dan gradien seperti palet warna dan penampilan warna, menerapkan gradien pada objek, menggunakan palet warna pantone, teks dan tipografi, menggunakan efek teks seperti bayangan, efek 3D, menggunakan gambar dan foto, menyisipkan dan mengedit gambar raster dan vektor. menyimpan dan mengekspor desain dalam berbagai format file, memahami prinsip-prinsip pra-pencetakan dan pra-persiapan untuk media digital, memeriksa kesalahan dan mempersiapkan desain untuk produksi, membuat efek khusus seperti efek cahaya, efek lensa, membuat desain logo.

Setelah praktikum selesai, peserta didik diberikan kesempatan untuk melaksanakan penugasan berupa proyek praktik membuat desain kemasan produk dan mengaplikasikannya dalam bentuk prototipe cetak, ini akan mendorong kreativitas peserta dalam menciptakan desain asli serta hasil realistis untuk kemasan produk.

Setelah serangkaian kegiatan pelatihan selesai, peserta kembali wajib untuk mengikuti sesi *post-test* yang terdiri dari 20 soal berbasis pengetahuan mengenai desain grafis, percetakan dan aplikasi CorelDraw. Evaluasi perlu dilakukan (Sandi A, Soedijono, and Nasiri 2022) kembali untuk mendapatkan hasil perbandingan. Dari total 18 peserta didik yang melaksanakan *post-test*, diketahui skor yang diperoleh dari total keseluruhan peserta seperti tertuang pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Nilai *Post-Test*

Rata-rata	Min	Max
80	70	90

Berdasarkan rerata hasil *post-test*, terjadi peningkatan pengetahuan pada peserta yang mengikuti pelatihan ini dalam kategori sedang, dengan nilai *gain* sebanyak 0,67 yang dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Peningkatan Klasikal

Pre-Test	Post-Test	Gain	Kategori
40	80	0,67	Sedang



Gambar 2. Pelatihan Desain Grafis

SIMPULAN

Pelatihan penggunaan aplikasi Desain Grafis CorelDraw memberikan pengaruh yang baik dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam meningkatkan kompetensi untuk uji kompetensi kejuruan. Melalui pelatihan ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang desain grafis, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam penggunaan seni desain grafis.

Pelatihan ini berhasil memberikan manfaat yang signifikan, seperti meningkatnya keterampilan desain grafis, pemahaman konseptual yang lebih mendalam, dan peningkatan kualitas kompetensi peserta. Manfaat jangka panjang dari pelatihan ini tidak hanya mencakup pencapaian lulus dalam uji kompetensi, tetapi juga membentuk fondasi yang kuat untuk pengembangan keterampilan peserta didik guna menghadapi tantangan pada dunia industri yang menuntut skill praktis memadai sesuai kebutuhan dan perkembangan teknologi

SARAN

Diharapkan hasil *pretest* maupun *post-test* pada kegiatan ini, diharapkan dapat dijadikan evaluasi untuk menyesuaikan pendekatan pengajaran atau kurikulum kedepan dengan meningkatkan fokus pada area-area yang memerlukan perhatian lebih intensif selama pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, Arif Setia Sandi, Deny Nugroho Triwibowo, Raden Bagus B. Sumantri, and Rito Cipta Sigitta Haryono. 2023. "PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI SPSS UNTUK MENUNJANG TUGAS AKHIR MAHASISWA." 3(2):195–99.
- Arumi, E. R., and Auliya Burhanuddin. 2018. "Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama Dengan Pelatihan Corel Draw." *Jurnal Pengabdian Dharma ...* 1(2):69–74.
- Banuwa, Anisa Kuswandari, and Annastasia Nika Susanti. 2021. "Evaluasi Skor Pre-Test Dan Post-Test Peserta Pelatihan Teknis New SIGA Di Perwakilan BKKBN Provinsi Lampung." *Jurnal Ilmiah Widyaiswara* 1(2):77–85. doi: 10.35912/jiw.v1i2.1266.
- Bergman, Esther M., Anique B. H. De Bruin, Marc A. T. M. Vorstenbosch, Jan G. M. Kooloos, Ghita C. W. M. Puts, Jimmie Leppink, Albert J. J. A. Scherpbier, and Cees P. M. Van Der Vleuten. 2015. "Effects of Learning Content in Context on Knowledge Acquisition and Recall: A Pretest-Posttest Control Group Design." *BMC Medical Education* 15(1):1–11. doi: 10.1186/s12909-015-0416-0.
- Coyanda, John Roni, Desy Iba Ricoida, and Dwi Asa Verano. 2023. "Pelaksanaan Ujian Kompetensi IT Dalam Meningkatkan Kualitas Lulusan Di SMKN Suak Tapeh Banyuasin." *AKM: Aksi Kepada Masyarakat* 4(1):191–98. doi: 10.36908/akm.v4i1.858.

- Magdalena, Ina, Miftah Nurul Annisa, Gestiana Ragin, and Adinda Rahmah Ishaq. 2021. "Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3(2):150–65.
- Muharni, Sita, and M. Adie Syaputra. 2023. "Pelaksanaan Uji Kompetensi Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak Pada Smk Negeri 1 Trimurjo." *Jabb* 4(1):2023.
- Pradoko, Susilo A. M. 2017. *Paradigma Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rogers, John, and Andrea Révész. 2019. "Experimental and Quasi-Experimental Designs." *The Routledge Handbook of Research Methods in Applied Linguistics* 133–43. doi: 10.4324/9780367824471-12.
- Sandi A, Arif Setia, Bambang Soedijono, and Asro Nasiri. 2022. "Use of Tam for Evaluation of Internship Information System." *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)* 13(1):44. doi: 10.56327/jurnaltam.v13i1.1216.
- Toresa, Dafwen, Pandu Prama Putra, Bayu Febriadi, and Susi Handayani. 2023. "PELATIHAN DASAR JARINGAN KOMPUTER UNTUK SISWA TEKNIK KOMPUTER UTP Cable , Computer Network , LAN , Mini Internet , SMK Migas Innovation Pendahuluan Penggunaan Teknologi Dalam Bidang Komputer Dewasa Ini Semakin Meningkat , Seiring Dengan Perkembangan Ilmu." 3(1):27–32.