

## Pembuatan Media Pembelajaran Coreldraw X4

Suyatno

Universitas Surakarta

**ABSTRACT:** Progress era of ever-evolving, education has undergone many changes. Among them, the learning method is not only using conventional means, but also by using a more modern way, for example with a multimedia-based learning media. In addition to having various advantages it attracted many students, especially students Vocational High School 1 Karanganyar (SMK Negeri 1 Karanganyar).

SMK Negeri 1 Karanganyar is a school that has majors Multimedia, commonly called the Multimedia Classroom. At this class is taught a graphic design software CorelDraw. But in the learning process encountered some problems, students feel less able to understand being taught in school due to time constraints of teachers in providing the material and they do not have a companion facility to learn when outside of school. Therefore we need a breakthrough to overcome these problems. The aim of this study was produced instructional media about CorelDraw X4 which presents an interactive learning model with an attractive appearance and easy to learn, can be used in the classroom and can be studied independently at home. The benefits of this research is to give students a companion study in CorelDraw X4 study material, can also be used as a classroom teacher learning media that attract attention and interest in student learning when CorelDraw X4 material taught in the classroom and to improve the quality of education.

The method used in this research is observation, interview, Library Studies, Analysis, Design and Preparation, Project Development, Testing (testing) and Polling (poll) and Implementation (Implementation). The results to be achieved in the manufacture of Media Interactive learning is the process of learning and teaching in the subject matter CorelDraw X4 graphic design more effective and efficient.

**Said Kunci: Media Learning**

**ABSTRAKSI :** Kemajuan jaman yang selalu berkembang, dunia pendidikan telah mengalami banyak perubahan. Diantaranya, metode pembelajaran tidak hanya menggunakan cara konvensional, namun juga dengan menggunakan cara yang lebih modern, sebagai contoh media pembelajaran dengan berbasis multimedia. Selain memiliki berbagai keunggulan hal ini banyak diminati siswa khususnya siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Karanganyar (SMK Negeri 1 Karanganyar).

SMK Negeri 1 Karanganyar adalah sebuah sekolah yang mempunyai jurusan Multimedia, biasa disebut Kelas Multimedia. Pada kelas inilah diajarkan sebuah software desain grafis Coreldraw. Akan tetapi dalam proses pembelajaran mengalami beberapa masalah, siswa merasa kurang bisa memahami yang diajarkan disekolah dikarenakan keterbatasan waktu guru dalam memberikan materi dan mereka belum mempunyai fasilitas pendamping belajar ketika diluar sekolah. Oleh karena itu diperlukan sebuah terobosan baru untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah dihasilkan media pembelajaran tentang Coreldraw X4 yang menyajikan sebuah model pembelajaran yang interaktif dengan tampilan yang menarik dan mudah dipelajari, dapat dipergunakan didalam kelas serta dapat dipelajari secara mandiri di rumah. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan siswa-siswi pendamping belajar dalam mempelajari materi Coreldraw X4, dapat juga digunakan guru kelas sebagai media pembelajaran yang menarik perhatian dan minat belajar siswa ketika mengajarkan materi Coreldraw X4 di dalam kelas serta dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara, Studi Pustaka, Analisis, Perancangan dan Persiapan, Pembuatan Projek, Testing ( pengujian ) dan Polling ( jejak pendapat ) dan Implementasi (Penerapan).

Hasil yang ingin dicapai pada pembuatan Media pembelajaran Interaktif ini adalah proses belajar mengajar pada mata pelajaran desain grafis materi Coreldraw X4 lebih efektif dan efisien.

**Kata Kunci: Media Pembelajaran**

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Salah satu kunci keberhasilan dalam mengajar adalah menggunakan metode pengajaran yang baik. Seorang guru harus bisa menggunakan metode-metode pengajaran yang inovatif sehingga materi

yang disampaikan dapat diterima murid dengan mudah dan jelas.

Berdasarkan hasil observasi penulis di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Karanganyar (SMK Negeri 1 Karanganyar) secara langsung yaitu dengan mengajukan

pertanyaan secara langsung kepada guru pengampu mata pelajaran Coreldraw serta mengajukan pertanyaan kuisisioner dan pertanyaan secara langsung terhadap siswa kelas XI.10, tentang masalah yang mereka hadapi dalam pelajaran Coreldraw, maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi dikarenakan sistem pembelajaran yang kurang maksimal dikarenakan keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran di sekolah. Selain itu para siswa belum memiliki pendamping belajar.

Begitu juga dengan hasil wawancara secara lisan dan didokumentasikan secara tertulis, kepada guru kelas XI.10, dapat disimpulkan bahwa adanya permasalahan di dalam kelas, yaitu mengalami kesulitan dalam menarik semangat belajar siswa ketika mempelajari materi Coreldraw.

Dengan bantuan teknologi komputerisasi, memungkinkan permasalahan-permasalahan tersebut dapat di atasi, yaitu dengan cara memadukan fungsi perangkat komputer dengan manusia, maka dibuatlah media pembelajaran Coreldraw X4 yang menarik dan mudah dipelajari

## B. BATASAN MASALAH

Agar dapat memberikan gambaran yang lebih terarah, terperinci serta tidak menyimpang dari yang telah diuraikan dalam perumusan masalah dan dapat memberikan pemahaman yang baik, maka penulis membatasi masalah pada :

1. Pembuatan media pembelajaran Coreldraw x4 untuk kelas XI Semester 4, SMK Negeri 1 Karanganyar, Kabupaten Karanganyar, Provinsi Jawa Tengah.
2. Pembuatan media pembelajaran Coreldraw X4 tentang pengenalan Coreldraw X4, cara penggunaan tool dasar dan pembuatan obyek-obyek sederhana dan beberapa contoh manipulasi gambar menggunakan Coreldraw X4, yang berwujud video, rekaman suara dan teks materi dengan bahasa yang jelas, sehingga mudah dipelajari dan dipahami.
3. Hasil dari pembuatan media pembelajaran ini adalah dalam bentuk Compact Disc ( CD ) yang dapat dijalankan dan dicopy pada perangkat Komputer. Media pembelajaran ini nantinya dapat dipergunakan di dalam kelas secara bersama-sama dan dapat dipelajari secara mandiri.

## C. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah dihasilkannya media pembelajaran Coreldraw X4 untuk kelas XI.10 yang menarik dan mudah dipelajari, dapat dipergunakan di dalam kelas serta dapat dipelajari secara mandiri di luar sekolah.

## D. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Dapat digunakan guru kelas sebagai media pembelajaran yang menarik perhatian dan minat belajar siswa ketika mengajarkan materi Coreldraw X4 di dalam kelas.
- b. Dapat digunakan siswa-siswi sebagai pendamping belajar yang praktis baik di dalam kelas maupun di rumah
- c. Dapat meningkatkan mutu pendidikan di SMK Negeri 1 Karanganyar

## E. SARAPAN PENELITIAN

- a. Siswa kelas XI SMK Negeri 1 Karanganyar jurusan Multimedia.
- b. Guru / Pengampu mata pelajaran Coreldraw X4.

## F. METODOLOGI PENELITIAN

Adapun metode penelitian yang dilakukan, adalah sebagai berikut:

1. Observasi
2. Wawancara
3. Studi Pustaka
4. Analisis
5. Perancangan dan persiapan
6. Implementasi (penerapan)

## G. PERANCANGAN SISTEM

Adapun yang menjadi perancangan sistem adalah kerangka masalah, pembuatan struktur menu, *user interface* , pembuatan program.

Dalam *user interface* atau tampilan pengguna ini, menerangkan rancangan tampilan halaman yang menjadi dasar tata letak perangkaian komponen agar lebih tepat dan menarik seperti pembuatan halaman judul, halaman pembuka dan halaman menu yang akan disajikan dalam program ini.

Langkah-langkah pembuatan program terdiri atas persiapan *hardware* dan *software*, persiapan materi dan komponen serta perangkaian materi dan komponen.

## H. HASIL PENELITIAN

Dari penelitian ini dihsilkan sebuah media pembelajaran Coraldraw X4 untuk

siswa kelas XI Semester 4, SMK Negeri 1 Karanganyar, Kabupaten Karanganyar.

## I. TAMPILAN CD MEDIA PEMBELAJARAN CORELDRAW X4 SMK NEGERI 1 KARANGANYAR

Ada beberapa contoh tampilan media pembelajaran Coreldraw X4 SMK Negeri 1 Karanganyar yang telah dibakar dalam CD, mulai dari halaman pembuka hingga halaman menu.

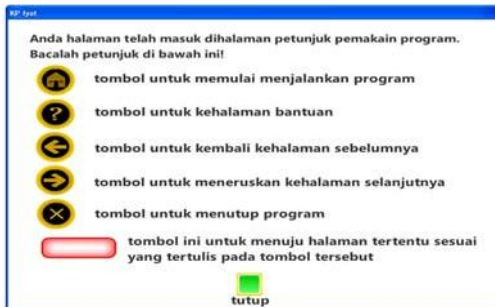
### 1. Tampilan Halaman Judul Media Pembelajaran

Pada tampilan halaman judul ini akan muncul pertama kali ketika program dijalankan. Halaman ini akan menampilkan judul program yaitu "Media Pembelajaran Coreldraw X4 Kelas XI Semester 4 SMK Negeri 1 Karanganyar".



**Gambar 1** Halaman Judul Media Pembelajaran Coreldraw X4

Di dalam halaman judul media pembelajaran ini selain terdapat tombol "Mulai" untuk memulai penggunaan media pembelajaran terdapat juga tombol untuk menuju halaman bantuan yang terletak di pojok kanan atas berlabel tanda tanya (?). Pada dalam halaman bantuan ini terdapat paduan cara penggunaan media pembelajaran sehingga dapat membantu pengguna apabila menemukan kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran ini.



**Gambar 2** Halaman Bantuan Media Pembelajaran Coreldraw X4

Pada halaman ini terdapat juga tombol "Close" untuk menutup program apabila diinginkan pengguna. Tombol "Close" yang ditandai dengan simbol "X" akan ada di setiap halaman dalam media pembelajaran dan dilengkapi dengan halaman konfirmasi untuk menutup program. Tujuan halaman konfirmasi untuk mengantisipasi apabila program tanpa sengaja tertutup ketika digunakan.



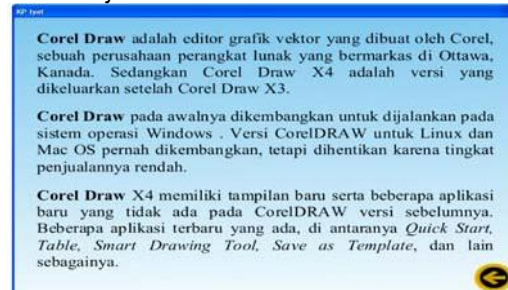
**Gambar 3** Halaman Konfirmasi Media Pembelajaran Coreldraw X4

### 2. Tampilan Halaman Pembuka

Halaman ini merupakan halaman pembukaan sebelum menuju halaman menu. Pada halaman ini terdapat tombol untuk menuju halaman yang menampilkan tulisan tentang Coreldraw, fungsi-fungsinya dan sejarah Coreldraw.



**Gambar 4** Halaman Pembuka Media Pembelajaran Coreldraw X4



**Gambar 5.** Halaman Sejarah Coreldraw

### 3. Tampilan Halaman Menu Utama



Gambar 6 Halaman Menu Utama Media Pembelajaran Coreldraw X4

Halaman ini terdapat tiga tombol menu utama yaitu:

- Mengenal tool, menu ini menuju pada halaman yang akan mengenalkan tool dasar Coreldraw X4
- Membuat obyek, menu ini menuju pada halaman yang akan memberikan contoh cara membuat obyek menggunakan Coreldraw X4
- Membuat desain, menu ini menuju halaman dimana akan diberikan contoh membuat desain dengan Coreldraw X4.

### 4. Tampilan Halaman Menu Mengenali Tool Coreldraw X4

Halaman ini terdapat dua tombol yang masing –masing akan menuju video tutorial untuk mengenali tool-tool dasar yang sering digunakan dalam Coreldraw X4.



Gambar 7 Halaman Mengenali Tool Coreldraw X4

Sebagaimana terlihat pada gambar di atas tombol yang bertuliskan menggambar garis apabila di klik akan menampilkan video tutorial cara membuat garis dengan menggunakan Coreldraw X4. Sedangkan

tombol yang bertuliskan garis kurva & polyline apabila diklik akan menampilkan video tutorial cara membuat garis kurva dan polyline dengan Coreldraw X4 yang disertai dengan panduan suara dan background.

### 5. Tampilan Halaman Membuat Obyek

Halaman membuat obyek menyajikan lima menu yang bisa menampilkan cara-cara membuat obyek menggunakan Coreldraw



Gambar 8 Halaman Menu Membuat Obyek Coreldraw X4

Halaman ini terdapat lima tombol yang masing-masing tombol apabila diklik akan menampilkan video tutorial sebagaimana tertulis dalam tombol tersebut.

- Tombol elips & lingkaran akan menampilkan video tutorial cara membuat bentuk elips dan lingkaran dengan menggunakan Coreldraw X4
- Tombol persegi panjang akan menampilkan video tutorial cara membuat persegi panjang dengan Coreldraw X4
- Tombol bingkai akan menampilkan video tutorial cara membuat bingkai dengan Coreldraw X4
- Tombol polygon & bintang akan menampilkan video yang memandu cara membuat polygon dan bintang dengan Coreldraw X4
- Tombol bentuk jadi akan menampilkan panduan membuat obyek atau bentuk-bentuk jadi yang sudah tersedia pada Coreldraw X4

### 5. Tampilan Halaman Membuat Desain



Gambar 9 Halaman Menu Membuat Desain

Pada halaman membuat desain terdapat tiga tombol, masing-masing tombol tersebut apabila diklik akan menampilkan sebuah video tutorial cara membuat desain dengan Coreldraw X4. Tiga tombol tersebut adalah sebagai berikut:

- Tombol desain dadu akan menampilkan sebuah tutorial membuat dadu dengan Coreldraw X4
- Tombol lilin cantik akan menampilkan video tutorial membuat desain lilin yang dimanipulasi hingga menjadi desain yang menarik
- Tombol vase & flower akan menampilkan cara membuat desain bunga sekalian tempatnya desain dengan Coreldraw X4

Selain menyajikan beberapa video tutorial sebagaimana pada halaman membuat desain dan juga pada setiap halaman akan dilengkapi dengan background yang mendukung setiap halaman untuk menjadi lebih interaktif.

Media pembelajaran Coreldraw X4 untuk kelas XI semester 4 SMK Negeri 1 Karanganyar ini tersaji dalam bentuk file (.exe). Selain dapat diputar langsung melalui CD media pembelajaran ini bisa disalin ke dalam hardisk atau flasdisk untuk digunakan baik disaat jam pelajaran maupun pendamping materi untuk siswa ketika diluar jam sekolah.

## J UJI COBA

Pada tahap uji coba ini media pembelajaran Coreldraw X4 untuk SMK Negeri 1 Karanganyar selain kepada guru yang bersangkutan akan tetapi juga langsung terhadap siswa.

### 1. Uji Coba Kepada Guru

Uji coba ini dilakukan kepada guru mata pelajaran yang bersangkutan langsung

terhadap materi tersebut atau guru pengampu mata pelajaran Coreldraw, dengan cara memberikan CD media pembelajaran Coreldraw X4 yang sudah jadi dan melakukan wawancara untuk memberikan penilaian terhadap kontribusi media pembelajaran ini berkaitan dengan materi Coreldraw X4 yang harus disampaikan di sekolah.

## K.KESIMPULAN

Berdasarkan uraian tersebut, penulis dapat mengambil kesimpulan dari Penelitian Pembuatan Media Pembelajaran Coreldraw X4 SMK Negeri 1 Karanganyar Kelas XI Semester 4 sebagai berikut:

- Proses pembelajaran Coreldraw X4 pada SMK Negeri 1 Karanganyar dari tatap muka biasa telah dilengkapi dengan media pembelajaran Coreldraw X4 khususnya kelas XI semester 4
- Media pembelajaran Coreldraw X4 SMK Negeri 1 Karanganyar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Coreldraw X4
- Siswa mempunyai pendamping belajar Coreldraw X4

## I. SARAN

Saran yang dapat diberikan penulis untuk pengembangan media ini, antara lain:

- Pembuatan media pembelajaran Coreldraw X4 ini masih banyak kekurangan, disebabkan dilakukan secara mandiri, untuk pembuatan media pembelajaran selanjutnya yang lebih kompleks memerlukan sebuah tim yang anggotanya ahli dalam bidangnya
- Karena perkembangan di dunia desain grafis begitu pesat sudah barang tentu akan hadir versi Coreldraw yang lebih baru lagi, diharapkan dalam penelitian berikutnya media pembelajaran dapat diperbarui sesuai versi yang diinginkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] **Arsyad, A.** *Media Pembelajaran*. Edisi 1. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2002.
- [2] **Edi Noersasongko,** *Pembelajaran dengan Multimedia*, Seminar, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, 2008.
- [3] **Ena, Auda Teda.** *Membuat Media Pembelajaran Interaktif Dengan Piranti Lunak Presentasi*. Yogyakarta : Indonesian Language and Culture



- Intensive Course) Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta. 2001.
- [4] **Gayeski, Diane.** *Membuat Multimedia.* In D. Gayeski D. (Ed.), *Multimedia untuk Belajar: Pembangunan, aplikasi dan evaluasi* (Bab 1, pp.3-11). Englewood Cliffs, NJ: Publikasi Teknologi Pendidikan.1993.
- [5] **Juju, Dominikus.** *Membuat Video Klip dengan Ulead Video Studio & Ulead cool 3D.* ELex Media Komputindo. Jakarta. 2006.
- [6] **Suciadi, Andreas.** *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX.* PT. ELex Media Komputindo. Jakarta. 2003.
- [7] **Sutopo, Ariesto Hadi.** *Multimedia Interaktif dengan Flash.* Graha Ilmu : Yogyakarta. 2003.
- [8] **Prabawati, Th. Ari.** *Desain Grafis Dengan Coreldraw X4.* Wahana Komputer: Semarang 2009.