

PELATIHAN DESAIN PRODUK PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN PADA SISWA SMKN 1 TANAH LUAS MEMANFAATKAN APLIKASI CORELDRAW

**Teuku Afriliansyah^{1*}, Rifki¹, Lia Rista¹, Andriani¹, Zikri Maulidi², Muhammad
Ramadhana²**

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bumi Persada

² Mahasiswa Pendidikan Informatika, Universitas Bumi Persada

teukuafriansyah@unbp.ac.id

Abstract

This community service activity aims to improve the skills of SMKN 1 Tanah Luas students in enhancing product design abilities through training utilizing the CorelDraw application. The implementation methods include initial observation, coordination with partners, preparation of materials, socialization, and hands-on practice. This study aims to provide training in product design for crafts and entrepreneurship to SMKN 1 Tanah Luas students, using the CorelDRAW application. The training is designed to enhance students' skills in creating product designs that can be applied in entrepreneurial activities. The method used is practical training, which includes introducing the basic features of the CorelDRAW application, basic graphic design techniques, and applying designs to craft products. The results of the training showed a significant improvement in product design skills among students, reflected in their ability to create designs that are both creative and market-ready. In addition, the students also demonstrated a better understanding of entrepreneurial aspects, including how to design products to meet market needs. This training provides a positive contribution to the development of students' skills that can be applied in the workforce as well as in independent ventures. This research is expected to serve as a model for other schools in integrating technology into entrepreneurship and product design education.

Keywords: Desain Produk, Prakarya dan Kewirausahaan, SMKN 1 Tanah Luas, Coreldraw.

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa SMKN 1 Tanah Luas dalam meningkatkan keterampilan desain produk melalui pelatihan memanfaatkan aplikasi CorelDraw. Metode pelaksanaan meliputi observasi awal, koordinasi dengan mitra, penyusunan materi, sosialisasi, dan praktik langsung. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan desain produk prakarya dan kewirausahaan kepada siswa SMKN 1 Tanah Luas, dengan memanfaatkan aplikasi CorelDRAW. Pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat desain produk yang dapat diterapkan dalam kegiatan kewirausahaan. Metode yang digunakan adalah pelatihan praktis yang meliputi pengenalan fitur-fitur dasar aplikasi CorelDRAW, teknik dasar desain grafis, serta penerapan desain pada produk prakarya. Hasil dari pelatihan menunjukkan peningkatan keterampilan desain produk yang signifikan di kalangan siswa, yang tercermin dari kemampuan mereka dalam membuat desain yang kreatif dan siap dipasarkan. Selain itu, siswa juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang aspek kewirausahaan, termasuk bagaimana mendesain produk untuk memenuhi kebutuhan pasar. Pelatihan ini memberikan kontribusi positif dalam pengembangan keterampilan siswa yang dapat diterapkan dalam dunia kerja maupun usaha mandiri. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi model bagi sekolah-sekolah lain dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran kewirausahaan dan desain produk.

Keywords: Desain Produk, Prakarya dan Kewirausahaan, SMKN 1 Tanah Luas, Coreldraw.

PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK) memiliki peranan penting dalam membekali siswa dengan keterampilan praktis yang dapat diterapkan langsung dalam dunia kerja maupun dalam mengembangkan usaha mandiri. Salah satu keterampilan yang sangat diperlukan adalah kemampuan dalam mendesain produk yang tidak hanya menarik, tetapi juga memiliki daya jual di pasar. Pada era digital seperti sekarang ini. Prakarya adalah suatu bidang atau mata pelajaran yang berfokus pada pembuatan karya seni dan kerajinan secara praktis.

Secara umum, pengertian prakarya adalah salah satu mata pelajaran yang ada didalam kurikulum pendidikan yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan berkreasi pada peserta didik. Tujuannya yaitu mengajarkan para siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan dalam menciptakan berbagai produk yang kreatif dan berdaya guna. Melalui prakarya, siswa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka, mengembangkan keterampilan tangan, dan memahami konsep desain.

Wirausaha adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk, jasa, atau ide, yang memiliki nilai ekonomis dan bisa dijual kepada masyarakat. Biasanya, kewirausahaan juga diiringi dengan keberanian mengambil risiko dan kemampuan mengelola usaha agar bisa berkembang SMK Negeri 1 Tanah Luas merupakan salah satu

sekolah negeri di Kabupaten Aceh Utara yang menerapkan Kurikulum Merdeka termasuk di dalamnya mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Observasi atau pengamatan dilakukan oleh penulis kepada guru mata pelajaran dan siswa pada saat kegiatan pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan menggunakan modul dilaksanakan. Pengamatan tersebut bertujuan untuk mengetahui kesesuaian konten dalam modul pembelajaran dengan kebutuhan yang sudah dianalisis pada proses awal pengembangan.

Hasil observasi yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru disampaikan bahwa pada pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan adalah mata pelajaran pilihan, namun mata pelajaran ini sangat baik dimiliki oleh siswa sebagai salah satu nilai jual atau nilai tambah yang dimiliki siswa setelah lulus sekolah. Namun sampai dengan saat ini, SMKN 1 tanah luas mengalami keterbatasan daripada bahan ajar dan modul yang mendukung untuk kegiatan praktik pada Kompetensi Dasar Mendesain Produk dan Pengemasan, Penggunaan Aplikasi Pengolah Grafis serta referensi modul yang digunakan hingga penerapan implementasinya sehingga desain tersebut bisa menjadi sebuah produk jadi siap pakai.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran desain produk prakarya masih terbatas. Siswa tidak sepenuhnya dapat memanfaatkan potensi teknologi yang ada untuk menciptakan produk yang inovatif dan kompetitif di pasar. Meskipun terdapat berbagai fasilitas penunjang untuk mendukung kegiatan prakarya, namun belum ada pelatihan yang

mengintegrasikan sebuah aplikasi desain grafis untuk meningkatkan kemampuan siswa SMKN 1 Tanah luas dalam mendesain produk yang berkualitas dan sesuai dengan tren pasar.

Perkembangan teknologi yang ada saat ini baik dari informasi panduan aplikasi desain grafis cukup banyak, namun belum ada referensi yang jelas untuk diterapkan, sehingga melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini kami menerapkan aplikasi CorelDRAW sebagai media aplikasi dalam membuat prakarya dan kewirausahaan sehingga memberikan peluang besar bagi siswa SMKN 1 Tanah luas untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam mendesain produk.

CorelDRAW menyediakan berbagai alat serta banyak fitur canggih yang memungkinkan desainer untuk mengekspresikan kreativitas mereka secara maksimal (Widiastuti, E. (2018). Kegiatan pelatihan ini penting dilaksanakan dengan cara memadukan keterampilan desain grafis dengan kewirausahaan, sehingga siswa tidak hanya dapat membuat desain yang menarik, tetapi juga memiliki pemahaman tentang cara memasarkan dan menjual produk tersebut. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan desain dan memperluas wawasan kewirausahaan siswa, sehingga mereka lebih siap untuk menghadapi tantangan dunia usaha di masa depan.

METODE

Metode yang dilakukan pada kegiatan pelatihan ini dirancang untuk memberikan solusi yang tepat terhadap permasalahan bahan ajar

serta modul yang akan digunakan dalam pengembangan desain produk Prakarya dan Kewirausahaan yang ada di SMKN 1 Tanah Luas.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Solusi yang ditawarkan berupa pelatihan desain produk menggunakan aplikasi CorelDraw, yang dilaksanakan secara terpadu. Bahan ajar yang digunakan pada materi ini yaitu modul cetak *CorelDRAW Graphic Suite*. Modul berisi pengenalan awal tentang grafis dan aplikasi kemudian dilanjutkan dengan pengenalan fungsi dari *tools* yang ada di aplikasi.

Tahap awal dilakukan melalui kegiatan sosialisasi mengenai pentingnya sebuah desain produk yang nantinya dapat digunakan sebagai prakarya dan juga peluang sebagai bekal menjadi seorang wirausaha serta bagaimana peran seorang desainer produk dalam meningkatkan kualitas produk tersebut. Materi pelatihan disampaikan menggunakan media PowerPoint dalam bentuk slide dengan bantuan peralatan antara lain laptop, proyektor LCD, alat tulis, dan *sound system*.

Setelah penyampaian materi mengenai dasar aplikasi CorelDraw serta tatacara pembuatan desain produk, peserta diajak langsung praktek dalam Laboratorium Komputer Sekolah untuk membuat contoh desain produk sederhana kemudian jika sudah di desain selanjutnya diarahkan untuk mengeprint sketsa produk tersebut menggunakan kertas tebal, selanjutnya siswa diarahkan secara kelompok untuk menyiapkan gunting

dan lem untuk menggunting dan menempelkan hasil produk yang sudah di print untuk disusun menjadi sebuah produk siap pakai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMKN 1 Tanah luas, kegiatan ini telah terlaksana dengan baik. Siswa juga dibekali materi dan Modul sebagai referensi yang diberikan secara gratis untuk kemudian dapat digunakan dan dikembangkan. Kegiatan dimulai mengabsen kehadiran siswa, memberikan panduan yang dapat diakses melalui google drive, penyajian materi dasar pengantar mengapa pentingnya mengambil mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan, kemudian dilanjutkan persiapan praktek menggunakan komputer yang sudah terinstal aplikasi CorelDraw. Selanjutnya siswa diarahkan untuk mengikuti instruksi yang ditampilkan pada layar menggunakan projector, kemudian mengikuti langkah demi langkah hingga akhirnya berhasil membuat desain produk sesuai dengan kreativitas masing-masing.

Pada gambar 1. Disajikan proses pengarahan kepada siswa untuk melakukan proses desain sesuai dengan contoh yang diberikan.



Gambar 1. Proses praktik menggunakan aplikasi CorelDraw

Selanjutnya bagi siswa yang sudah selesai membuat desain produk, selanjutnya desain tersebut di print menggunakan kertas tebal, sehingga kertas tersebut bisa di rangkai hingga membentuk sebuah produk.

Pada gambar 2, terlihat produk prakarya dan kewirausahaan sedang dilakukan proses pelipatan sehingga membentuk sebuah kotak atau produk yang akan diciptakan.



Gambar 2. Siswa sedang melipat produk yang sudah di cetak

Selanjutnya bagi siswa yang sudah selesai, dapat membuat sebuah desain secara mandiri sesuai dengan produk yang akan disajikan seperti terlihat pada gambar 3. proses siswa melakukan praktik pembuatan produk menggunakan aplikasi CorelDraw.



Gambar 3. Proses membuat desain secara mandiri

Terakhir pada gambar 4. Disajikan tampilan hasil dari desain sederhana yang sudah jadi sebuah produk.



Gambar 4. Hasil karya siswa

Hasil dari produk tersebut, akan dibawa pulang sebagai bentuk apresiasi siswa karena telah membuat prakarya secara mandiri, selanjutnya siswa juga dibekali materi tentang kewirausahaan sehingga siswa dapat melakukan

inovasi, menampilkan kreativitas agar produk yang dihasilkan memiliki nilai jual tinggi dan dapat dipasarkan pada UMKM baik kecil, menengah maupun besar.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan produk Prakarya dan Kewirausahaan memanfaatkan CorelDraw di SMKN 1 Tanah luas memberikan dampak positif bagi peningkatan kreativitas siswa, khususnya siswa kelas XI SMKN 1 Tanah luas. Siswa mampu memahami dasar pemanfaatan aplikasi CorelDraw dan bagaimana cara mengaplikasikannya melalui pembuatan beberapa sample produk yang sederhana namun efektif. Pelatihan desain ini membantu siswa dalam menghasilkan desain produk berupa label, logo, dan merek yang lebih menarik, sehingga berpotensi meningkatkan daya saing produk. Program ini menjadi langkah awal dalam meningkatkan minat bakat siswa khususnya pada bidang inovasi digital seperti saat ini. Dengan adanya kegiatan Pengabdian Masyarakat ini diharapkan siswa bisa mengembangkan potensi yang ada, sehingga desain produk yang sudah dibuat bisa laku di pasaran sehingga bisa menjadi ladang masukan dibidang keuangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada siswa SMKN 1 Tanah Luas serta Kepala Sekolah beserta jajarannya atas izin dan partisipasinya dalam program pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2016). Media Pembelajaran. rev.ed. Jakarta: Rajawali Press. Basu, Saikat. (2016). Difference Between, Epub, Mobi, Azw, Pdf Ebook Formats. Diakses dari <http://www.guidingtech.com/> pada tanggal 17 Januari 2025, pukul 17.30 WIB.
- Daryanto. (2018). Menyusun Modul (Bahan Ajar untuk Guru dalam Mengajar). Aceh Utara: Gava Media.
- Depdiknas. (2018). Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMKN 1 Tanah Luas, Depdiknas.
- Depdiknas. (2018). Penulisan Modul. Jakarta: .Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga pendidik, Depdiknas.
- Gunadharma, A. (2021). Pengembangan Modul Elektronik Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Kuliah Multimedia Design. Artikel Ilmiah Tugas Akhir. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
- Kemendikbud. (2017). Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan SMK/SMK. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan, Kemendikbud.
- Mulyasa, E. (2018). Kurikulum Berbasis Kompetensi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, Endang. (2018). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. (2017). Prinsip Desain Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purwanto, & dkk. (2017). Pengembangan Modul. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Departemen Pendidikan Nasional.
- Roblyer, M. D. & Doering, A. H. (2020). Integrating Educational Technology into Teaching (With MyEducation Lab)(6th ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Sidhu, Manjit Singh. (2020). A Multisensory Multimedia Model to Support Dyslexic Children in Learning. SIGMAP, Proceeding of The 2020 International Conference.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2003. Teknologi Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sukiman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran. Aceh Utara: Pedagogia.
- Sungkono. (2017). Pengembangan Instrumen Evaluasi Media Modul Pem belajaran. Artikel Ilmiah Tugas Akhir. Universitas bumi persada.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2021). Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Aceh Utara: Graha Ilmu.
- UNY, T. T. (2018). Pedoman Penyusunan Skripsi. Aceh Utara: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Aceh Utara.
- Widodo, C. S., & JaSMKdi. (2018). Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Widoyoko, E. P. (2018). Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon

Pendidik. Aceh Utara: Pustaka
Pelajar.