EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN DAFONT DAN COLOR HUNT PADA MATERI MEDIA PROMOSI

Nurchaeli[1], Asep Mahpudin[2]
[1,2] Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi ,
Fakultas Pendidikan Sosial dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kuningan
e-mail: [1]nurchaeli1112@gmail.com,[2]asepadin@umkuningan.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut pembelajaran desain grafis yang mampu meningkatkan keterampilan siswa sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Berdasarkan hasil observasi di SMK Pertiwi Kuningan, siswa dalam pembelajaran CorelDRAW masih cenderung menggunakan font bawaan dan memilih warna tanpa referensi yang jelas sehingga hasil desain media promosi kurang variatif dan harmonis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran desain grafis menggunakan font eksternal DaFont dan referensi warna Color Hunt terhadap hasil belajar siswa pada materi media promosi menggunakan CorelDRAW. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-Experimental Design dan model One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 26 siswa dengan teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes berupa pretest dan posttest, sedangkan analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, Paired Sample t-Test, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 73,46 meningkat menjadi 87,88 pada posttest. Hasil Paired Sample t-Test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Nilai N-Gain sebesar 0,5767 atau 57,6694% termasuk kategori sedang dan cukup efektif. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan font eksternal DaFont dan Color Hunt cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi media promosi menggunakan CorelDRAW.

Kata Kunci: *Color Hunt, DaFont, Efektivitas Pembelajaran, Hasil Belajar, CorelDRAW.*

ABSTRACT

The development of digital technology requires graphic design learning that is able to improve students' skills in accordance with the demands of the world of work. Based on observations at SMK Pertiwi Kuningan, students in CorelDRAW learning still tend to use default fonts and select colors without clear references, resulting in promotional media designs that are less varied and harmonious. This study aims to determine the effectiveness of graphic design learning using external fonts from DaFont and color references from Color Hunt on students' learning outcomes in promotional media materials using CorelDRAW. This study employed a quantitative approach with a Pre-Experimental Design method and a One Group Pretest-Posttest Design model. The

ISSN 2798-141X

research sample consisted of 26 students selected using the total sampling technique. Data were collected through tests in the form of pretests and posttests, while data analysis was conducted using descriptive statistics, a normality test, a Paired Sample t-Test, and N-Gain analysis. The results showed that the mean pretest score of 73.46 increased to 87.88 in the posttest. The Paired Sample t-Test resulted in a significance value of 0.000 < 0.05, indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. The N-Gain score was 0.5767 or 57.6694%, which was categorized as moderate and sufficiently effective. Therefore, learning using external fonts from DaFont and Color Hunt was sufficiently effective in improving students' learning outcomes in promotional media materials using CorelDRAW.

Keywords: *Color Hunt, CorelDRAW, DaFont, Learning Effectiveness, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital mendorong pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk menekankan keterampilan praktik yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Dalam pembelajaran desain grafis, siswa tidak hanya dituntut mampu mengoperasikan perangkat lunak, tetapi juga menerapkan unsur visual secara tepat. CorelDRAW digunakan untuk membuat berbagai produk visual, termasuk media promosi, sehingga pembelajaran perlu memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami materi sekaligus mempraktikkannya secara langsung (Refnitasari dkk, 2023).

Pada pembuatan media promosi, tipografi dan warna merupakan unsur penting yang memengaruhi kualitas visual. Pemilihan jenis huruf dapat membentuk karakter dan hierarki informasi dalam desain (Budiarta dkk, 2023). Pembelajaran tipografi juga menjadi bagian penting dalam desain grafis di SMK karena siswa perlu memahami penggunaan huruf dalam menghasilkan karya visual yang sesuai. Warna juga berperan dalam membangun kenyamanan dan pengalaman visual pengguna (Chantika dkk, 2025). Berdasarkan observasi penelitian, siswa masih cenderung menggunakan font bawaan dan memilih warna tanpa referensi yang jelas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya sumber pendukung yang memberi alternatif referensi visual.

Berdasarkan observasi penelitian, siswa masih cenderung menggunakan font bawaan dan memilih warna tanpa referensi yang jelas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya sumber pendukung yang dapat memberikan alternatif referensi visual. Dalam penelitian ini, DaFont digunakan sebagai sumber referensi jenis huruf dan Color Hunt sebagai referensi kombinasi warna**.** Penggunaan referensi tersebut diharapkan dapat membantu siswa dalam menentukan unsur visual yang sesuai ketika membuat media promosi menggunakan CorelDRAW.

Penelitian sebelumnya telah membahas pembelajaran desain grafis menggunakan CorelDRAW serta penerapan unsur visual dalam desain. Refnitasari dkk (2023), menunjukkan bahwa pelatihan CorelDRAW dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa SMK. Penelitian ini menawarkan kebaruan berupa penggunaan DaFont dan Color Hunt secara bersamaan sebagai sumber pendukung pembelajaran

ISSN 2798-141X

desain grafis. Efektivitasnya diuji melalui perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas pembelajaran desain grafis menggunakan font eksternal DaFont dan Color Hunt terhadap hasil belajar siswa pada materi media promosi menggunakan CorelDRAW di SMK Pertiwi Kuningan.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran Desain Grafis

Pembelajaran desain grafis merupakan proses pembelajaran yang menggabungkan pemahaman konsep visual dengan keterampilan praktik. Desain grafis memanfaatkan teks, gambar, warna, dan bentuk untuk menyampaikan pesan secara efektif. Dalam konteks pendidikan, kegiatan praktik penting karena siswa perlu menerapkan konsep visual ke dalam karya nyata. Ramli dkk (2024) menunjukkan bahwa pendidikan desain grafis berkembang sejalan dengan inovasi metode pembelajaran dan kebutuhan keterampilan desain. CorelDRAW dalam pembelajaran dasar desain grafis sebagai perangkat untuk mempelajari dan menerapkan keterampilan dalam pembuatan karya desain.

Waraksi dkk (2023) membahas kegiatan pendampingan terprogram menggunakan CorelDRAW yang memadukan penyampaian materi dengan kegiatan praktik, sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk menerapkan materi dalam pembuatan karya desain grafis. Berdasarkan kajian tersebut, pembelajaran desain grafis tidak hanya menekankan pemahaman konsep, tetapi juga penerapan keterampilan melalui kegiatan praktik menggunakan perangkat lunak desain. Dalam penelitian ini, CorelDRAW digunakan sebagai perangkat utama dalam kegiatan pembelajaran untuk membuat media promosi.

Tipografi dan Warna

Tipografi dan warna merupakan unsur penting dalam desain grafis. Tipografi berkaitan dengan pemilihan dan pengaturan huruf agar pesan visual dapat disampaikan dengan jelas. Budiarta dkk (2023) menjelaskan bahwa setiap jenis huruf memiliki karakter yang dapat memengaruhi tampilan desain. Mulyani & Patria (2024) membahas materi tipografi pada pembelajaran siswa SMK yang berkaitan dengan pemahaman dan penerapan huruf dalam karya desain. Dengan demikian, pemilihan jenis huruf perlu disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan informasi yang akan disampaikan dalam suatu desain.

Selain itu, warna dapat meningkatkan daya tarik dan membentuk persepsi terhadap desain (Fadiah & Satriadi, 2024). Kuncoro dkk (2024) menunjukkan bahwa palet warna dapat menjadi referensi dalam menentukan kombinasi warna yang sesuai. (Suratmoko & Wahyudi, 2024) menjelaskan bahwa komposisi visual, tipografi, dan penggunaan warna merupakan bagian yang perlu diperhatikan dalam pengembangan keterampilan desain grafis siswa SMK. Berdasarkan kajian tersebut, penelitian ini menggunakan DaFont sebagai referensi jenis huruf dan Color Hunt sebagai referensi kombinasi warna dalam pembuatan media promosi menggunakan CorelDRAW.

ISSN 2798-141X

Efektivitas dan Hasil Belajar

Efektivitas pembelajaran dalam penelitian ini dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Pengukuran dilakukan melalui pretest dan posttest untuk membandingkan kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. (Chairunnisa dkk, 2025) menggunakan pretest dan posttest untuk melihat perubahan hasil belajar setelah pembelajaran. Selanjutnya, peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini dianalisis menggunakan N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan yang diperoleh siswa menggunakan tes sebelum dan sesudah pembelajaran pada materi CorelDRAW sehingga perubahan hasil belajar siswa dapat dibandingkan berdasarkan nilai yang diperoleh (Kristanto, 2023).

Kaluku dkk (2023) membahas pembelajaran materi CorelDRAW melalui kegiatan berbasis proyek yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan materi secara langsung dalam kegiatan praktik**.** Berdasarkan hal tersebut, pengukuran hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dapat digunakan untuk mengetahui perubahan kemampuan siswa. Selanjutnya, peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini dianalisis menggunakan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah diberikan perlakuan.

Peningkatan hasil belajar dapat dianalisis untuk mengetahui tingkat perubahan yang diperoleh siswa setelah diberikan perlakuan. Dalam penelitian ini, peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan N-Gain dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest* terhadap skor maksimum yang dapat diperoleh. Analisis N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan DaFont dan Color Hunt dalam pembuatan media promosi menggunakan CorelDRAW.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-Experimental Design dan desain One Group Pretest-Posttest Design. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran desain grafis menggunakan DaFont dan Color Hunt pada materi media promosi menggunakan CorelDRAW. Desain penelitian ini digunakan dengan memberikan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di SMK Pertiwi Kuningan dengan subjek penelitian sebanyak 26 siswa**.** Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik total sampling, sehingga seluruh siswa yang menjadi subjek penelitian dilibatkan dalam penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan**,** kemudian hasil kedua tes tersebut dibandingkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Alat dan Bahan

Alat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi laptop/komputer, aplikasi CorelDRAW, dan koneksi internet untuk mendukung proses pembelajaran dan

ISSN 2798-141X

pembuatan desain. CorelDRAW digunakan untuk membuat poster media promosi, sedangkan koneksi internet digunakan untuk mengakses DaFont sebagai referensi jenis huruf dan Color Hunt sebagai referensi kombinasi warna. Bahan penelitian berupa materi pembelajaran desain grafis pada materi media promosi dan tugas praktik pembuatan poster media promosi menggunakan CorelDRAW.

Jalannya Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu pretest, pemberian perlakuan (treatment), dan posttest**.** Pada tahap perlakuan, siswa diberikan pembelajaran mengenai penggunaan DaFont sebagai referensi jenis huruf dan Color Hunt sebagai referensi kombinasi warna**.** Adapun tahapan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Pretest
   Siswa melakukan praktik pembuatan media promosi menggunakan CorelDRAW tanpa menggunakan font eksternal DaFont dan referensi warna Color Hunt untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
2. Pemberian Perlakuan (Treatment)
   Siswa diberikan pembelajaran mengenai penggunaan DaFont dan Color Hunt dalam pembuatan media promosi menggunakan CorelDRAW. Setelah diberikan penjelasan dan contoh, siswa menerapkan penggunaan font dan kombinasi warna tersebut dalam kegiatan praktik.
3. Pelaksanaan Posttest
   Siswa melakukan praktik pembuatan media promosi menggunakan CorelDRAW dengan menerapkan font dari DaFont dan kombinasi warna dari Color Hunt. Hasil praktik posttest digunakan untuk mengetahui perubahan dan peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Analisis Data

Data hasil penelitian dianalisis untuk mengetahui perubahan dan peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan nilai pretest dan posttest. Analisis data dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics 26 melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1. Analisis Ststistik Deskriptif
   Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran hasil penelitian sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Data yang dianalisis meliputi nilai rata-rata (*mean*), nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi. Analisis ini digunakan untuk melihat kecenderungan perubahan hasil belajar antara nilai pretest dan posttest.
2. Uji Normalitas
   Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal. Pengujian menggunakan Shapiro-Wilk dengan bantuan IBM SPSS Statistics 26 karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 siswa. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, sedangkan nilai Sig. ≤ 0,05 menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Jika data berdistribusi normal, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test*.

ISSN 2798-141X

3. Uji Hipotesis
   Uji hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-Test* dengan bantuan IBM SPSS Statistics 26 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan menggunakan font eksternal DaFont dan Color Hunt. Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Sebaliknya, jika nilai Sig. 2-tailed ≥ 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.
4. Perhitungan N-Gain
   N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Perhitungan N-Gain menggunakan persamaan 1 (Khairani dkk, 2025).

$$N - Gain = \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{Skor\ maksium - Skor\ pretest} \quad (1)$$

   Nilai N-Gain dikategorikan:

G > 0,7	= Tinggi
0, 3 ≤ g ≤ 0,7	= Sedang
G < 0,3	= Rendah

   Tafsiran efektivitas N-gain:

<40	= Tidak Efektif
40-55	= Kurang Efektif
56-75	= Cukup Efektif
>75	= Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan berdasarkan data pretest dan posttest yang diperoleh dari 26 siswa. Data hasil penelitian meliputi hasil statistik deskriptif, uji normalitas, uji *Paired Sample t-Test*, dan perhitungan N-Gain.

Hasil Statistik Deskriptif

Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) pretest sebesar 73,46**,** sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 87,88**.** Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar setelah siswa diberikan perlakuan pembelajaran desain grafis menggunakan DaFont dan Color Hunt. Data hasil statistik deskriptif dapat dilihat pada gambar 1.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Pretest	26	60	90	73.46	8.458
Nilai Posttest	26	75	100	87.88	6.953
Valid N (listwise)	26				

Gambar 1. Hasil Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

ISSN 2798-141X

Hasil Uji Normalitas

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,188 pada pretest dan 0,184 pada posttest. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data pretest dan posttest berdistribusi normal. Data hasil uji normalitas dapat dilihat pada gambar 2.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	.159	26	.090	.946	26	.188
Nilai Posttest	.158	26	.094	.946	26	.184

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

Hasil Uji Paired Sample t-Test

Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Data hasil uji *Paired Sample t-Test* dapat dilihat pada gambar 3.

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Nilai Pretest - Nilai Posttest	-14.423	4.081	.800	-16.071	-12.775	-18.021	25	.000

Gambar 3. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Hasil N-Gain

Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,5767 atau 57,6694%**.** Nilai tersebut termasuk kategori sedang dengan tafsiran efektivitas cukup efektif. Data hasil perhitungan N-Gain dapat dilihat pada gambar 4.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai_Ngain	26	.29	1.00	.5767	.17834
NGain_Persen	26	28.57	100.00	57.6694	17.83402
Valid N (listwise)	26				

Gambar 4. Hasil Perhitungan N-Gain

ISSN 2798-141X

Interpretasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 73,46 pada pretest menjadi 87,88 pada posttest**.** Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan memanfaatkan DaFont sebagai referensi jenis huruf dan Color Hunt sebagai referensi kombinasi warna**,** hasil belajar siswa dalam pembuatan media promosi menggunakan CorelDRAW menjadi lebih baik.

Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05**,** sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Artinya, setelah diberikan perlakuan, terjadi perubahan hasil belajar yang signifikan pada siswa. Hasil tersebut diperkuat dengan nilai N-Gain sebesar 0,5767 atau 57,67%**,** yang termasuk kategori sedang dengan tafsiran efektivitas cukup efektif**.**

Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan DaFont dan Color Hunt memberikan peningkatan yang cukup efektif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran praktik desain grafis. Interpretasi ini menjadi dasar untuk membandingkan hasil penelitian dengan penelitian-penelitian sebelumnya pada bagian diskusi.

Diskusi dan Komparasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Chairunnisa dkk, 2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan kegiatan praktik dan pengukuran pretest serta posttest dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini, peningkatan terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 73,46 menjadi 87,88 pada posttest, serta diperkuat oleh hasil *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan kegiatan praktik dan pengukuran sebelum serta sesudah pembelajaran dapat membantu melihat perubahan hasil belajar siswa

Hasil penelitian juga sejalan dengan (Budiarta dkk, 2023) yang menekankan pentingnya tipografi dalam membangun komunikasi visual yang efektif. Dalam penelitian ini, penggunaan DaFont memberikan siswa pilihan jenis huruf yang lebih beragam sehingga dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan media promosi. Sementara itu, penggunaan Color Hunt sebagai referensi kombinasi warna mendukung penerapan unsur warna dalam desain. Hal tersebut juga memiliki kesesuaian dengan penelitian (Suliswaningsih dkk, 2024) membahas penggunaan referensi palet warna dalam meningkatkan kualitas desain grafis.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada penerapan DaFont dan Color Hunt secara bersamaan dalam pembelajaran CorelDRAW di lingkungan SMK serta pengukurannya terhadap hasil belajar siswa**.** Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas pembelajaran desain grafis, tipografi, warna, atau penggunaan CorelDRAW secara terpisah, sedangkan penelitian ini menguji penggunaan kedua sumber referensi tersebut melalui desain *One Group Pretest-Posttest*. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan tambahan kajian mengenai pemanfaatan sumber referensi digital dalam pembelajaran desain grafis berbasis praktik.

ISSN 2798-141X

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa penggunaan DaFont sebagai referensi jenis huruf dan Color Hunt sebagai referensi kombinasi warna dalam pembelajaran desain grafis menggunakan CorelDRAW dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 73,46 pada pretest menjadi 87,88 pada posttest. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan. Secara keseluruhan, penggunaan DaFont dan Color Hunt dalam pembelajaran desain grafis memberikan peningkatan hasil belajar dengan nilai N-Gain sebesar 0,5767 atau 57,67%, yang termasuk kategori sedang dengan tafsiran efektivitas cukup efektif**.** Dengan demikian, DaFont dan Color Hunt dapat dimanfaatkan sebagai referensi pendukung dalam kegiatan praktik pembuatan media promosi menggunakan CorelDRAW untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Diskusi/Komparasi Hasil Penelitian

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini, khususnya kepada Kepala SMK tempat penelitian, guru produktif RPL, dan siswa yang telah berpartisipasi dalam kegiatan penelitian sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Penulis turut mengucapkan terima kasih kepada universitas dan program studi tempat penulis menempuh pendidikan atas dukungan selama pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini

DAFTAR PUSTAKA

Budiarta, I. G. M., Witari, N. N. S., & Sutrisno, L. B. (2023). Penerapan elemen tipografi pada desain logo karya mahasiswa program studi Pendidikan Seni Rupa dalam kuliah desain komunikasi visual. Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha, 13(1), 60-69.

Chairunnisa, S., Aulia, S. M., Feliks, D., Ambarita, P., Afriadi, P., & Purnomo, T. W. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas III SD Negeri 105277. Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), 5(3), 3156-3165.

Chantika, R., Husania, P. M., Dini, T. S. R., & Sitorus, S. R. (2025). Puji Sri Alhirani, and M. Khalil Gibran,"Dampak Warna dan Tipografi terhadap Kenyamanan Pengguna dalam Desain Antarmuka Digital,". J. Publ. Ilmu Komput. dan Multimed, 4(2), 102-110.

Fadiah, S. N., & Satriadi. (2024). PERAN WARNA DALAM MENINGKATKAN DAYA TARIK VISUAL. Jurnal Seni Rupa Dan Desain, 3(April), 126–134.

ISSN 2798-141X

Kaluku, P., & Bouty, A. A. (2023). Penerapan Project Based Learning Berbantuan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Corel Draw. Inverted: Journal of Information Technology Education, 3(1), 10-19.

Khairani, F., Fakhriyah, F., & Santoso, D. A. (2025). Development of digital media silir (siklus air) to increase learning interest of grade IV students of SDN 5 Cendono. Indonesian Journal of Educational Development (IJED), 5(4), 508-518.

Kristanto, A. (2023). Pengembangan media video pembelajaran materi penggunaan CorelDRAW gambar bentuk dan perspektif pada mata pelajaran desain grafis percetakan untuk kelas XI Multimedia di SMKS Ketintang Surabaya. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 13(3).

Kuncoro, A. P., Ikhsan, A. N., Jamil, M. T., & Sani, S. (2024). Penerapan Multi-Palette Color untuk Pemberian Saran Pemilihan Warna Tema Desain Visual Vektor. Infotekmesin, 15(1), 33-37.

Mulyani, A. P., & Patria, A. S. (2024). Pengembangan Modul Tipografi Untuk Siswa Kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Smk Ketintang Surabaya. Jurnal Seni Rupa, 12(3), 141-152.

Ramli, H., Ibrahim, N., Prasetyaningrum, P. T., & Saedon, M. A. M. (2024). Graphic design and education: A systematic review on the evolution, diverse aspects, innovations in teaching methods, and interconnected changes in design. Journal of ICT in Education, 11(2), 42-54.

Refnitasari, L., Cahyaka, H. W., DBP, N. F., & Imaduddin, M. (2023). Pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW sebagai tambahan keterampilan siswa SMK Negeri 7 Surabaya. JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK), 7(1), 25-34.

Suratmoko, B., & Wahyudi, J. (2024). Pelatihan Bimbingan Desain Grafis Untuk Siswa SMK di Kaliamantan Tengah. Huma Betang: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(2), 68-73.

Waraksari, E. D. U., Alfreda, E., & Saputra, H. N. (2023). Peningkatan Kompetensi Desain Grafis Siswa Melalui Pendampingan Terprogram Menggunakan Aplikasi Coreldraw. Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(1), 3

ISSN 2798-141X