



**Penerapan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Dasar Desain Grafis  
Menggunakan Aplikasi Corel Draw Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa**  
*Application Of Basic 2D Animation-Based Learning Video For Graphic Design Using  
Corel Draw Application To Improve Student's Cognitive Abilities*  
<sup>1</sup>Veronica Kristiani, <sup>2</sup>Mutiarani Pionera, & <sup>3</sup>Muhammad Noor Fitriyanto

<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia.

**ARTIKEL INFO**

Diterima  
1 Juli 2024

Dipublikasi  
30 Agustus 2024

**ABSTRAK**

Pendidikan yang merupakan tempat perubahan sikap ataupun tempat mengasah suatu ataupun tempat mengasah suatu kemampuan dari pengajaran dan pelatihan yang didapatkan, namun tidak dapat di pungkiri bahwa kemampuan kognitif siswa masih kurang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil dari penerapan video pembelajaran berbasis animasi 2D dasar desain grafis menggunakan aplikasi *corel draw* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Data yang dikumpulkan melalui metode *systematic literature review* (SLR) dengan cara mengidentifikasi, mengevaluasi, serta menginterpretasi semua penelitian yang relevan terhadap rumusan masalah atau area topik yang sedang diteliti. Dari hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif siswa dapat meningkatkan dengan menggunakan media *corel draw*.

Kata kunci: Corel Draw, Animasi 2D, Desain Grafis, Kognitif

**ABSTRACT**

*Education is a place to change attitudes or a place to hone abilities from the teaching and training received, but it cannot be denied that students' cognitive abilities are still lacking. The aim of this research is to determine the result of implementing basic 2D animation-based learning videos for graphic design using the Corel Draw application to improve students' cognitive abilities. Data is collected through the systematic literature review (SLR) method by identifying, evaluating and interpreting all research that is relevant to the problem formulation or topic area being researched. From the result obtained, it can be concluded that students' cognitive abilities can increase by using Corel Draw.*

*Keywords: Video, 2D Animation, Graphic Design and Corel Draw, Cognitive Ability*

\*e-mail : christianivero09  
@gmail.com

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting untuk menentukan berhasilnya tujuan pembangunan karena sumber daya manusia merupakan aset yang sangat berperan untuk menggerakkan kegiatan pembangunan pada masa yang akan datang. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia, termasuk dalam pendidikan formal. Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia.

Menurut Indy (2019) pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku individu atau kemampuan kelompok bahkan sekelompok individu dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Memperbincangkan persoalan pendidikan yang ada di Indonesia seolah tidak ada habisnya, walaupun ada beberapa kemajuan yang dicapai namun masih banyak masalah yang menghambatnya. Beberapa masalah diantaranya yaitu belum meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Jika masalah tersebut belum teratasi maka bangsa Indonesia akan mengalami stagnasi, karena pendidikan adalah satu faktor penopang kemajuan suatu bangsa.

Namun Di era saat ini guru berfokus dengan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran semana mestinya sehingga pembelajaran terlihat membosankan atau terlalu monoton yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Dan siswa pun lebih terpaku pada aplikasi yang instan sehingga pemahaman siswa terhadap aplikasi pun kurang.

Media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan hasil dan minat belajar siswa, maka dengan itu sangat di butuhkannya media perantara belajar untuk memperoleh pemahaman siswa. Ilmu pengetahuan dapat didapatkan dengan sangat mudah di mana saja melalui internet dan melalui website ataupun aplikasi.

Secara umum media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar. Alat bantu tersebut digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan atau ke terampilan pebelajar sehingga terjadi proses pembelajaran.

Menurut Wikipedia, video merupakan suatu bentuk media visual yang menggabungkan gambar bergerak, biasanya dalam format berwarna, dengan audio. Mekanisme akan tercipta pengalaman audiovisual yang memungkinkan penonton melihat dan mendengar konten multimedia, seperti film, acara televisi, klip online, dan banyak lagi.

Menurut Defar (2019), animasi 2D merupakan jenis animasi dalam bentuk dua dimensi dan hanya terlihat dari bagian depan, yang artinya animator membuat beberapa gambar berurutan yang digerakkan agar objek terlihat seperti nyata.

Menurut Awaly dan Sulartopo (2015:22), Corel Draw merupakan sebuah aplikasi berbasis vektor. Format vektor adalah gambar yang membentuk sejumlah objek garis dan kurva berdasarkan rumusan matematis.

Menurut Putra (2016:3), Corel Draw merupakan aplikasi atau *software* yang banyak ditawarkan oleh banyak produsen untuk membuat sebuah desain. Corel merupakan sebuah aplikasi *software* yang menawarkan sebuah teknologi desain yang cukup baik.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa yaitu menggunakan aplikasi Corel draw yang di mana aplikasi ini merupakan program pengolah desain grafis yang menghasilkan berbagai bentuk desain yang inovatif dan ekspresif.

Menurut Awaly dan Sulartopo (2015:22), Corel draw merupakan sebuah aplikasi berbasis vektor. Format vektor adalah gambar yang membentuk sejumlah objek garis dan kurva berdasarkan rumusan matematis.

Menurut Putra (2016:3), Corel draw merupakan aplikasi atau *software* yang banyak ditawarkan oleh banyak produsen untuk membuat sebuah desain. Corel merupakan sebuah aplikasi (*software*) yang menawarkan sebuah teknologi desain yang cukup baik.

Sangat penting bagi siswa untuk mengikuti perkembangan dunia dan siap dengan persaingan global yang semakin ketat, diantaranya pengusaha ilmu pengetahuan dan teknologi.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah metode *systematic literature review* (SLR) yang dimana penelitian ini menggali data untuk diidentifikasi, ditafsirkan, serta dikaji dengan penelitian yang relevan.

Menurut Calderon dan Ruiz (2015), *systematic literature review* (SLR) merupakan suatu cara untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasi semua penelitian yang relvan terhadap rumusan atau area topik yang diteliti.

Penggunaan penelitian *systematic literature review* (SLR) ini bertujuan untuk menemukan strategi yang akan membantu mengatasi masalah yang dihadapi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

- 1) Peneliti Gusti Made Budiarta, dengan Tahun Terbit 2022, Yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *Corel Draw* sebagai Media pembelajaran pada kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Seni Rupa UNDIKSHA”. Pada Penelitian ini, mahasiswa kesulitan dalam memanfaatkan sebuah aplikasi yaitu aplikasi *Corel Draw* sebagai media pembelajaran untuk merancang karya desain komunikasi visual (DKV) secara digital. Dengan demikian deksriptif kualitatif yang dilakukan peneliti namun tidak semua mahasiswa menggunakan aplikasi *Corel Draw*, sehingga memerlukan pengenalan lebih awal dalam aplikasi *Corel Draw*.
- 2) Peneliti Samsul Hadi, Tahun 2022, Yang Berjudul “Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Dengan *Corel Draw* Pada Siswa XI Multimedia SMKN KEBONAGUNG”. Pada penelitian ini, kurangnya kreatifitas dan kemampuan dair siswa dalam menciptakan sebuah desain grafis dikarenakan terlalu sering menggunakan aplikasi instan. Dengan metode studi kasus yang dilakukan peneliti terhadap siswa maka peneliti berhasil mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw* untuk

meningkatkan kreatifitas dan kemampuan siswa.

- 3) Peneliti Bagas Setyo Ari Widodo, Tahun 2021, yang berjudul “Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Aplikasi *Corel Draw* Untuk Meningkatkan Keterampilan Vector Siswa Tunarungu Di SLB Negeri Pandan”. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, dimana peneliti ingin melihat kemampuan keterampilan desain grafis pada siswa tunarungu, dan pada penelitian kali ini menggunakan aplikasi *Corel Draw*. Setelah melakukan eksperimen terdapat perbedaan keterampilan desain vector siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Dan diharapkan lebih sering melakukan pelatihan karena sangat bermanfaat bagi siswa serta dapat menari minat siswa dalam desain grafis agar lebih luas dan tidak monoton.
- 4) Peneliti Annisa Rafika Sarinasiti, Tahun 2018, Yang Berjudul “Efektivitas Pembelajaran Pembuatan Desain Grafis Dengan Menggunakan *Corel Draw* Pada Mata Pelajaran Cetak Saring Di SMK Negeri 5 Yogyakarta”. Pada penelitian ini, siswa kurang termotivasi terhadap pengembangan ide untuk membuat desain lebih variatif dan siswa kesulitan saat menerima materi pembelajaran yang dimana guru hanya memberikan tugas mencari desain melalui internet bukan menyuruh siswa untuk membuat desain sendiri. Dengan menggunakan eksperimen metode *pretest-posttest control group design*. Dan pada hasil eksperimen yang dilakukan maka hasil pembelajaran desain grafis lebih efektif menggunakan aplikasi *Corel Draw*, yang dimana terdapat peningkatan kompetensi pada siswa.
- 5) Peneliti Nursyamsy Yang Berjudul “Efektivitas Penerapan Aplikasi *Corel Draw* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membuat Desain Pada Mata Pelajaran Tik Siswa SMA Negeri I Baraka”. Penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental*

*design*, dengan desain *one group pretest posttest design*. Penelitian yang dilakukan untuk mengetahui apakah penerapan menggunakan aplikasi *Corel Draw* dapat meningkatkan kemampuan desain pada mata pelajaran Tik siswa. Dan pada hasil eksperimen dinyatakan berhasil yang dimana kemampuan siswa membuat desain meningkat setiap pertemuan serta penerapan menggunakan aplikasi *Corel Draw* direspon positif oleh siswa terkhusus pada materi desain grafis.

- 6) Peneliti Tri Wahyuni, Tahun 2018, Yang Berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Corel Draw* Pada Mata Pelajaran Multimedia Kelas XI TKJ Di SMK Piri 2 Yogyakarta”. Pada penelitian ini, siswa masih kesulitan pada saat jam praktik yang berlangsung secara mandiri karena kecepatan tanggap siswa yang berbeda-beda pada saat menerima teori yang di berikan oleh guru, kurang menariknya pemaparan materi yang diberikan oleh guru karena menggunakan metode ceramah. Dengan menggunakan metode *research and development* yang dilakukan *Corel Draw* berhasil mempermudah siswa dalam mempelajari materi yang di mana *Corel Draw* di bantu dengan pengembangan ADDIE yang bersifat sederhana dan terstruktur secara sistematis maka tahapan pengen lebih mudah dipahami serta hasil belajar siswa pun dalam mempelajari pelajaran multimedia meningkat.
- 7) Peneliti Alfiyanto Pramujati, Tahun 2017, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan *Corel Draw* Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara”. Pada penelitian ini, siswa terlihat pasif saat menerima materi yang diberikan oleh guru karena penyampaiannya tidak menarik, media yang digunakan pun belum bervariasi sehingga terlihat kurang menarik, dan pada media pembelajaran belum ada yang praktis didalam materi pengenalan

*Corel Draw*. Dengan menggunakan metode *research and development*, Pengenalan *Corel Draw* dalam pelajaran desain grafis dikatakan layak atau berhasil digunakan dalam proses pembelajaran.

- 8) Penelitian Ifan Setiawan, Tahun 2021, Yang Berjudul “Penggunaan Aplikasi *Corel Draw* X7 Sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMA”. Pada penelitian ini, menggunakan metode dekriptif kualitatif yang dimana menghasilkan sebuah produk poster berisi tentang seorang tokoh yang menjadi media dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam materi teks biografi.
- 9) Peneliti Endah Ratna Arumi, Tahun 2018, Yang Berjudul “Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama Dengan Pelatihan *Corel Draw*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi siswa menggunakan tools pada aplikasi desain grafis dengan bantuan *Corel Draw* di tambah lagi siswa dapat merancang serta mengembangkan kreativitas dalam bidang desain gambar ataupun poster.
- 10) Peneliti Robi Yanto, Tahun 2022, Yang Berjudul “Pelatihan Aplikasi *Corel Draw* Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja”. Pelatihan Aplikasi *Corel Draw* Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja”. Penelitian ini merupakan kegiatan pengabdian masyarakat, diawali dengan pengenalan aplikasi *Corel Draw* untuk meningkatkan hardskill siswa pada bidang desain grafis ini, yang dimana pembelajaran ini dilakukan dengan mendesain logo, spanduk dan banner yang nantinya digunakan masyarakat sebagai properti. Dengan adanya pelatihan hardskill siswa pun meningkat terutama dalam bidang desain grafis.

Berdasarkan dari hasil data yang di dapatkan melalui metode SLR bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi

*Corel Draw* sangat efektif dan meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Walaupun masih ada beberapa bagian pengenalan pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran tersebut. Bahkan guru juga harus meningkatkan kualitas belajar, agar siswa dapat lebih memahami penyampaian apa yang dari guru pada pembelajaran dasar desain grafis dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw*. Aplikasi *Corel Draw* ini memiliki berbagai versi yang dapat berubah mulai dari tools maupun kualitas dari aplikasi tersebut, yang dimana untuk memudahkan pemakaiannya. Pada penelitian ini peneliti mengambil 10 data hasil penelitian relevan yang dapat mendukung penggunaan media *Corel Draw* sebagai cara meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Pada data yang telah disimpulkan penggunaan media *Corel Draw* sangatlah efektif digunakan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah didapatkan dengan cara *systematic literature review* (SLR) dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Corel Draw* dalam penerapan video pembelajaran berbasis animasi 2D dasar desain grafis menggunakan *corel draw* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa sangat efektif, ini terlihat dari data-data penelitian relevan yang peneliti temukan. Tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa tetapi juga dengan adanya penggunaan media *corel draw* siswa mampu lebih kreatif lagi dan tidak hanya terpaku pada aplikasi-aplikasi instan lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Burhanuddin, Auliya. & Arumi, Ratna, Endah. 2018. Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah pertama Dengan Pelatihan *Corel Draw*.
- Etriyanti, Endang., Apriadi, Deni., Alfirin., Kesuma, Di, Hendra., Yanto, Robi. 2022. Pelatihan Aplikasi *Corel Draw* Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Duni Kerja.
- Indy, Ryan dkk 2019. Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumulung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. (Jurnal Pendidikan Vol. 12 No 4 Desember 2019).
- M, Muis Abdul Anshari. Nursyamsy. Eektivitas Penerapan Aplikasi *Corel Draw* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membuat Desain Pada Mata Pelajaran Tik Siswa SMA Negeri 1 Baraka.
- Pramuaji, Alfiyanto. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan *Corel Draw* Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.
- R, Daniel, Putra. 2016. Panduan Praktis Dan Jitu Jago *CorelDraw X7*. Cirebon: CV. ASFA Solution.
- Syamsiyah, Nur. & Setiawan, Ifan. 2021. Penggunaan Aplikasi *Corel Draw X7* Sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMA.
- Sarinastiti, Rafika, Annisa., & Sugiyem. 2018. Efektivitas Pembelajaran Pembuatan Desain Grafis Dengan Menggunakan *Corel Draw* Pada Mata Pelajaran Cetak Saring Di SMK Negeri 5 Yogyakarta.
- Saputra, Eka, Riski., Kurniawan, Wahyu., & Hadi, Samsul. 2022. Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Dengan *Corel Draw* Pada Siswa XI Multimedia SMKN Kebonagung.
- Sila, Nyoman. & Budiarta, Made, Gusti. 2022. Pemanfaatan Aplikasi *Corel Draw* Sebagai Media Pembelajaran Pada Kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Pendidikan Seni Rupa UNDHISKA. (Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha).
- Wahyuni, Tri. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran *Corel Draw* Pada Mata Pelajaran Multimedia Kelas XI TKJ Di SMK Piri Yogyakarta.
- Widodo, Ari, Setyo, Bagas. 2021. Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Aplikasi *Corel Draw* Untuk Meningkatkan Keterampilan Vector Siswa Tunarungu Di SLB Negeri Pandan (Thesis).