

IMPLEMENTASI PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL VISUAL PADA WARGA BELAJAR PAKET C DI PKBM NURUL ISLAM

IMPLEMENTATION OF GRAPHIC DESIGN TRAINING TO IMPROVE VISUAL DIGITAL LITERACY SKILLS IN RESIDENTS LEARNING PACKAGE C AT PKBM NURUL ISLAM

Kharisma Nurjanah¹, Safuri Musa², Tika Santika³

Program Studi Pendidikan Masyarakat, Universitas Singaperbangsa Karawang

Jl. H.S. Ronggowaluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang, Jawa Barat

E-mail: 2110631040011@student.unsika.ac.id, safuri@unsika.ac.id, tikasantika0570@gmail.com

Naskah diterima tanggal : 3 Juni 2025 disetujui tanggal 24 Oktober 2025

Abstract: *Non-formal education plays an important role in improving people's abilities and skills. According to Law Number 20 of 2003, non-formal education is an educational path outside of formal education that can be carried out in a structured and tiered manner. PKBM Nurul Islam has implemented graphic design training for residents studying Package C, with the aim of equipping participants with practical abilities and skills in graphic design. The training is held in a room equipped with computers, air conditioning, Wi-Fi, and CorelDraw software. The training process begins with the tutor explaining the material, then the residents learn to practice what has been explained. However, the ability of learners to understand digital literacy is still limited, with only a few people able to understand the material well. This study uses a qualitative descriptive method to explain and respond to questions regarding graphic design training. The results of the training were overwhelmingly positive, with some participants already able to make money on their own through the graphic design skills they learned. The success of these participants proves that graphic design training can be one way to improve skills and job opportunities for the community. Thus, non-formal education can play an important role in improving the abilities and skills of the Indonesian people in the current technological era.*

Keywords: *Non-Formal Education, Graphic Design Training, Visual Digital Literacy*

Abstrak: Pendidikan nonformal memainkan peran penting dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan masyarakat. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. PKBM Nurul Islam telah mengimplementasikan pelatihan desain grafis untuk warga belajar Paket C, dengan tujuan membekali peserta dengan kemampuan dan keterampilan praktis dalam desain grafis. Pelatihan ini diselenggarakan di ruangan yang dilengkapi dengan komputer, AC, Wi-Fi, dan perangkat lunak CorelDraw. Proses pelatihan dimulai dengan tutor menjelaskan materi, kemudian warga belajar mempraktikkan apa yang telah dijelaskan. Namun, kemampuan warga belajar dalam memahami literasi digital masih terbatas, dengan hanya beberapa orang yang mampu memahami materi dengan baik. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menjelaskan dan memberikan respon terhadap pertanyaan-pertanyaan mengenai pelatihan desain grafis. Hasil pelatihan sangat positif, dengan beberapa peserta yang sudah mampu menghasilkan uang sendiri melalui keterampilan desain grafis yang mereka pelajari. Keberhasilan peserta ini membuktikan bahwa pelatihan desain grafis dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan dan peluang kerja bagi masyarakat. Dengan demikian, pendidikan nonformal dapat berperan penting dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan masyarakat Indonesia di era teknologi saat ini.

Kata kunci: Pendidikan Nonformal, Pelatihan Desain Grafis, Literasi Digital Visual

PENDAHULUAN

Pendidikan nonformal merupakan salah satu bentuk pendidikan yang sangat penting bagi masyarakat Indonesia. Pendidikan nonformal adalah proses pembelajaran yang dilakukan di luar sistem pendidikan formal, seperti sekolah dan universitas. Pendidikan nonformal dapat berupa kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan oleh masyarakat, organisasi, atau lembaga swadaya masyarakat. Pendidikan nonformal memiliki peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat, terutama bagi mereka yang tidak memiliki akses ke pendidikan formal. Melalui pendidikan nonformal, masyarakat dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas hidup mereka. Pendidikan nonformal juga dapat membantu masyarakat dalam mengembangkan potensi dan kemampuan mereka, sehingga mereka dapat menjadi lebih mandiri dan berdaya. Selain itu, pendidikan nonformal juga dapat membantu masyarakat dalam mengatasi berbagai masalah sosial dan ekonomi yang dihadapi.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan nonformal dapat didefinisikan sebagai jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Sedangkan Menurut

Santoso S. Hamodjojo (2023) menyatakan bahwa pendidikan nonformal merupakan bagian dari strategi pendidikan sepanjang hayat. Tujuannya adalah membangun sistem yang tangguh untuk menyediakan pendidikan melalui berbagai jalur, termasuk nonformal, yang mendukung pembentukan masyarakat belajar yang demokratis dan madani. Pendidikan ini bersifat lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat, terutama bagi mereka yang tidak dapat mengikuti pendidikan formal. Hal ini menjadikan pendidikan nonformal sangat relevan bagi mereka yang ingin meningkatkan kualitas hidup melalui keterampilan praktis yang langsung dapat digunakan di masyarakat atau dunia kerja. Pendidikan nonformal. Menurut Marzuki (2012:137) dalam Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2022) berpendapat bahwa pendidikan nonformal merupakan aktivitas belajar diluar sistem persekolahan atau pendidikan formal yang dilakukan secara teorganisir, Pendidikan nonformal dilaksanakan terpisah maupun merupakan bagian penting dari suatu kegiatan yang lebih besar untuk melayani sasaran didik tertentu dan belajarnya tertentu pula.

PKBM merupakan sebuah lembaga yang menyelenggarakan kegiatan belajar masyarakat, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat melalui pendidikan. Menurut Peraturan

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 34 Tahun 2020 tentang Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat, PKBM adalah lembaga pendidikan nonformal yang menyelenggarakan kegiatan belajar masyarakat untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat (Permendikbud No.34/2020). Dalam pelaksanaannya, PKBM dapat menyelenggarakan berbagai kegiatan belajar masyarakat, seperti pelatihan keterampilan, pendidikan kesehatan, pendidikan lingkungan, dan lain-lain. PKBM juga dapat bekerja sama dengan berbagai pihak, seperti pemerintah, organisasi masyarakat sipil, dan lembaga swadaya masyarakat, untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat melalui pendidikan.

Pendidikan nonformal dilaksanakan dalam berbagai jenis program salah satunya adalah program pelatihan yang diselenggarakan di PKBM Nurul Islam. Pelatihan merupakan jenis pendidikan nonformal yang bertujuan untuk meningkatkan kecakapan bagi masyarakat. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2017 tentang penilaian hasil belajar peserta didik oleh Satuan Pendidikan dan Pemerintah, menyebutkan bahwa satuan pendidikan nonformal, seperti PKBM, dapat menyelenggarakan program keterampilan yang diakui dalam sistem pendidikan nasional. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan

dan Penyelenggaraan Pendidikan. Pasal 103: Kursus dan pelatihan adalah bagian dari pendidikan nonformal yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap profesional peserta didik agar mampu bersaing di dunia kerja.

Pelatihan desain grafis untuk meningkatkan literasi digital visual merupakan sebuah upaya yang sangat relevan dengan kebutuhan masyarakat modern saat ini. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, masyarakat memerlukan kemampuan untuk menggunakan teknologi visual dalam kehidupan sehari-hari, seperti membuat *banner*, logo, *mockup*, dan *thumbnail* untuk mempromosikan produk atau usaha. Teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan modern, dan masyarakat harus memiliki kemampuan untuk menggunakannya dengan efektif. Juliyani (2021) menyatakan bahwa kehidupan modern saat ini menjadikan keperluan masyarakat dapat diselesaikan dengan praktis, dan teknologi merupakan salah satu alat yang dapat membantu masyarakat dalam memenuhi kebutuhan mereka. Dalam konteks ini, pelatihan desain grafis untuk meningkatkan literasi digital visual bagi warga belajar paket C merupakan sebuah upaya yang sangat penting. Pelatihan ini dapat membantu warga belajar paket C untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi visual,

sehingga mereka dapat lebih siap untuk menghadapi kebutuhan masyarakat modern.

PKBM Nurul Islam telah implementasikan pelatihan desain grafis untuk warga belajar Paket C, pelatihan ini diselenggarakan di ruangan yang dilengkapi dengan komputer, AC, Wi-Fi, dan perangkat lunak CorelDraw sebagai aplikasi untuk membuat desain. Selain itu, pelatihan ini juga dilengkapi dengan modul pembelajaran dan tutor yang ahli dalam bidangnya. Proses pelatihan ini dimulai dengan tutor menjelaskan materi, kemudian warga belajar mempraktikkan apa yang telah dijelaskan. Pada akhir pelatihan, warga belajar diharapkan dapat membuat hasil karya edit desain produk sebagai tugas akhir. Setelah menyelesaikan pelatihan, warga belajar akan menerima nilai kompetensi dan sertifikat kelulusan yang dapat digunakan sebagai dokumen untuk melamar kerja setelah lulus sekolah.

Namun, berdasarkan observasi sementara dan wawancara dengan salah satu tutor, kemampuan warga belajar dalam memahami literasi digital visual masih terbatas. Kurangnya kemampuan literasi digital visual dari warga belajar Paket C ini sangat terlihat, di mana hanya ada beberapa orang dari dua puluh peserta pelatihan yang mampu memahami materi dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa warga belajar di PKBM Nurul Islam masih memerlukan peningkatan

kemampuan literasi digital visual, yang sangat penting dalam era teknologi saat ini. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah penelitian ini adalah bagaimana implementasi pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kemampuan literasi digital visual pada warga belajar Paket C di PKBM Nurul Islam dan Apa faktor pendukung dan penghambat implementasi pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kemampuan literasi digital visual pada warga belajar Paket C di PKBM Nurul Islam.

Peneliti tertarik dengan bagaimana implementasi pelatihan desain grafis dapat meningkatkan literasi digital visual pada warga belajar paket C di PKBM Nurul Islam. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kemampuan literasi digital visual pada warga belajar paket C, serta memberikan informasi yang berguna bagi pengembangan program pelatihan desain grafis di PKBM Nurul Islam, penelitian ini juga untuk mengetahui bagaimana implementasi pelatihan desain grafis di PKBM Nurul Islam dan apa faktor pendukung dan penghambat implementasi pelatihan desain grafis di PKBM Nurul Islam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menjelaskan dan memberikan respons terhadap pertanyaan-pertanyaan mengenai suatu peristiwa yang sedang berlangsung.

Metode ini memungkinkan pembuatan gambaran secara menyeluruh dan terstruktur berdasarkan fakta-fakta dan peristiwa yang sedang diteliti.

Subjek penelitian ini yaitu warga belajar Paket C yang mengikuti program pelatihan desain grafis di PKBM Nurul Islam merupakan subjek utama, Instruktur atau pengajar program pelatihan desain grafis juga merupakan subjek penelitian, Pengelola program pelatihan desain grafis di PKBM Nurul Islam juga menjadi subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu menggunakan observasi, wawancara, analisis dokumen. Wawancara ini menggunakan teknik wawancara terstruktur, di mana peneliti menggunakan pedoman wawancara yang sudah dipersiapkan sebelumnya, Analisis dokumen dilakukan dengan menelusuri dan mempelajari dokumen-dokumen yang relevan dengan fokus penelitian, seperti modul pembelajaran, nilai kompetensi, sertifikat kelulusan, hasil karya warga belajar, foto kegiatan pelatihan, dan bukti fisik lainnya yang terkait dengan pelatihan desain grafis. Dokumen-dokumen ini dipilih karena berkaitan langsung dengan topik penelitian dan dapat membantu melengkapi data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi.

Hasil

Dari hasil observasi dan wawancara di PKBM Nurul Islam PKBM Nurul Islam merupakan salah satu sekolah jenjang PKBM berstatus Swasta yang berada di wilayah Kec. Telagasari, Kab. Karawang, Jawa Barat. PKBM Nurul Islam didirikan pada tanggal 23 Februari 2016 dengan Nomor SK Pendirian No. 13 yang berada

dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pendirian PKBM Nurul Islam ini merupakan hasil dari upaya masyarakat setempat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di wilayah Kec. Telagasari. Dengan adanya keberadaan PKBM Nurul Islam, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kec. Telagasari, Kab. Karawang. Saat ini, PKBM Nurul Islam dipimpin oleh Kepala Sekolah Ombi Romli, dengan Operator Asep Juhana yang bertanggung jawab atas pengelolaan sekolah. Dengan kepemimpinan yang efektif dan dedikasi yang tinggi, PKBM Nurul Islam diharapkan dapat menjadi salah satu sekolah PKBM yang terbaik di wilayah Kec. Telagasari, Kab. Karawang.

Program pelatihan yang ada di PKBM Nurul Islam: Pelatihan desain grafis dan komputer, Pelatihan tatarias pengantin, Pelatihan tata kecantikan, Pelatihan menjahit busana. Menurut pengelola, tujuan utama diselenggarakannya pelatihan desain grafis di PKBM Nurul Islam adalah untuk membekali peserta dengan kemampuan dan keterampilan praktis yang dapat mereka aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari setelah lulus sekolah ataupun setelah pelatihan selesai. Peserta diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan desain grafis yang berkualitas dan memiliki daya saing di pasar kerja. Peserta dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis seperti *CorelDRAW*, *Photoshop*, atau *Canva*, dan siap bersaing di industri kreatif atau membuka peluang usaha mandiri yang inovatif. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan peserta pengetahuan dan keterampilan praktis yang dapat langsung diaplikasikan dalam pekerjaan atau proyek mereka sendiri, sehingga

meningkatkan kesempatan mereka untuk sukses di bidang desain grafis. Sarana dan prasarana pada pelatihan desain grafis yang tersedia meliputi ruang komputer yang relatif luas dan dapat menampung seluruh peserta. Terdapat 20 unit komputer yang telah dilengkapi dengan aplikasi atau *software* pendukung pelatihan, sehingga peserta dapat langsung mempraktikkan keterampilan desain grafis mereka. *Software* pendukung pelatihan telah disediakan oleh lembaga pendukung LP3I, sehingga memastikan bahwa peserta memiliki akses ke perangkat lunak yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek dan tugas desain mereka. Sarana dan prasarana yang memadai dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Setiap pelaksanaan pelatihan pasti ada faktor internal dan eksternal yang menjadi pendukung dan penghambat di pelatihan, Menurut instruktur bahwa pada awal pelatihan desain grafis di PKBM Nurul Islam, beberapa peserta terlihat kurang termotivasi karena kurang paham dengan *software* yang digunakan, seperti *CorelDRAW* dan *Photoshop*. Penggunaan *tools* desain grafis yang baru dan rumit bagi mereka menjadi hambatan awal dalam proses pembelajaran. Namun, setelah mengikuti beberapa kali pelatihan, lambat laun efek ini semakin berkurang dan sebagian dari mereka kembali termotivasi. Hal ini menunjukkan bahwa dengan kesabaran dan konsistensi dalam pembelajaran, peserta dapat mengatasi kesulitan awal dan meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan desain grafis mereka.

Pembahasan

Berdasarkan deskripsi yang dijabarkan diatas, di era digital saat ini, teknologi memainkan peran vital dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja. PKBM Nurul Islam menyadari pentingnya

hal ini dan mengembangkan program pelatihan desain grafis untuk warga belajar, dengan tujuan agar mereka dapat memanfaatkan teknologi, meningkatkan literasi digital visual, dan menciptakan karya-karya kreatif dan inovatif yang memiliki nilai jual. Warga belajar dapat menjadi lebih siap untuk bersaing di pasar kerja dan memiliki kemampuan untuk menciptakan peluang usaha yang menjanjikan.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh pengelola dan tutor sebagai pengurus dan instruktur di pelatihan desain grafis PKBM Nurul Islam mengatakan bahwa:

Menurut pengelola, “Tujuan utama diselenggarakannya pelatihan desain grafis di PKBM Nurul Islam adalah untuk membekali peserta dengan kemampuan dan keterampilan praktis yang dapat mereka aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari setelah lulus sekolah ataupun setelah pelatihan selesai. Peserta diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan desain grafis yang berkualitas dan memiliki daya saing di pasar kerja.” Menurut tutor sebagai instruktur menjelaskan bahwa “tujuan utama pelatihan di PKBM adalah untuk membekali peserta didik dengan keterampilan digital yang relevan dan dibutuhkan di era digital saat ini, serta mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia kerja atau menjadi wirausaha yang sukses di bidang desain grafis. Peserta dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis seperti *CorelDRAW*, *Photoshop*, atau *Canva*, dan siap bersaing di industri kreatif atau membuka peluang usaha mandiri yang inovatif.” hal ini sesuai dengan teori Hermawan, Y., & Yusup, U. D. (2021). “Pelatihan bagi warga belajar Paket C sangat penting untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan mereka dalam menghadapi tantangan di era digital. Pelatihan ini dapat membantu warga belajar Paket C untuk mengembangkan kemampuan literasi

digital, keterampilan teknis, dan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.”

Adapun dalam pelaksanaan pelatihan desain grafis di PKBM Nurul Islam, pengelola dan tutor memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung efektif dengan memperhatikan kemampuan instruktur, materi yang relevan, serta demonstrasi penggunaan aplikasi yang jelas dan mudah dipahami oleh peserta. Pengelola juga memantau perkembangan peserta dari awal hingga akhir pelatihan, serta memberikan penilaian kompetensi yang mencakup perkembangan peserta dan karya yang dihasilkan. Sebagai bukti kompetensi, peserta yang menyelesaikan pelatihan akan menerima sertifikat yang dapat digunakan sebagai salah satu syarat untuk meningkatkan peluang kerja atau mengembangkan karir di bidang desain grafis.

Evaluasi perlu dilakukan agar pelatihan bisa berjalan dengan baik dan memperbaiki di pelatihan berikutnya sesuai dengan teori Atmajaya, Y. T. (2021) evaluasi program pelatihan dilaksanakan tidak hanya untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi penyelenggaraan pelatihan namun juga digunakan untuk memperoleh informasi terkait dengan kekurangan yang ada sehingga nantinya program pelatihan dapat diperbaiki dan diberikan keputusan apakah dapat dilanjutkan atau tidak. Evaluasi program pelatihan juga dapat digunakan untuk mengetahui dampak dari program pelatihan terhadap peningkatan kinerja seorang pegawai.

Evaluasi hasil pelatihan desain grafis di PKBM Nurul Islam dilakukan untuk mengetahui efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kemampuan literasi digital visual dan kreativitas peserta. Evaluasi mencakup pendapat peserta tentang materi, kualitas instruktur, dan dampak pelatihan setelah selesai. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki kualitas pelatihan dan memastikan bahwa pelatihan mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan kemampuan peserta dalam desain grafis dan memanfaatkan teknologi untuk

meningkatkan kualitas hidup dan peluang kerja. PKBM Nurul Islam dapat terus meningkatkan kualitas pelatihan yang diselenggarakan.

Implementasi pelatihan desain grafis dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi motivasi belajar, keinginan, dan percaya diri individu peserta. Sementara itu, faktor eksternal meliputi keahlian instruktur, kondisi lingkungan pembelajaran, dan metode pembelajaran yang digunakan. Kedua faktor ini dapat mempengaruhi efektivitas pelatihan dan hasil yang dicapai oleh peserta. Dengan memahami faktor-faktor ini, penyelenggara pelatihan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pelatihan desain grafis.

A. Faktor Internal

Implementasi pelatihan desain grafis, motivasi belajar, keinginan, dan percaya diri merupakan faktor-faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan peserta. Motivasi belajar yang tinggi membuat peserta semangat dan fokus dalam belajar, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pelatihan dengan baik. Keinginan individu peserta untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru juga sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan mereka.

Percaya diri yang tinggi memungkinkan peserta untuk menciptakan karya yang inovatif dan kreatif, sehingga mereka dapat menghasilkan karya yang berkualitas dan memiliki nilai jual. Peserta dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam desain grafis dan memiliki kesempatan untuk bersaing di pasar kerja.

Penyelenggara pelatihan perlu memperhatikan faktor-faktor tersebut dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung untuk meningkatkan motivasi, keinginan, dan percaya diri peserta. Peserta dapat mencapai tujuan pelatihan dengan baik dan meningkatkan kemampuan mereka dalam desain grafis. Hasilnya, peserta dapat menjadi desainer

grafis yang kompeten dan memiliki kesempatan untuk sukses di bidangnya dengan pelatihan yang efektif, peserta dapat mencapai kesuksesan dalam karir mereka.

B. Faktor Eksternal

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pengelola, tutor/instruktur, dan warga belajar paket C, faktor eksternal juga sangat mendukung dalam implementasi pelatihan desain grafis. Keahlian instruktur sangat berpengaruh dalam pembelajaran, karena dengan instruktur yang berkualitas dan ahli di bidangnya, peserta lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Instruktur yang berpengalaman dapat menyampaikan materi dengan jelas dan efektif, sehingga peserta dapat memahaminya dengan baik.

Kondisi lingkungan pembelajaran juga berperan penting dalam pelatihan desain grafis. Sarana dan prasarana yang baik dan memadai dapat membuat peserta merasa nyaman dan fokus dalam belajar. Lingkungan yang tenang dan tidak bising juga dapat membantu peserta untuk lebih fokus dan tidak terganggu dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran juga sangat penting dalam pelatihan desain grafis. Instruktur menggunakan metode ceramah interaktif, demonstrasi, dan proyek akhir untuk membuat peserta aktif dan mudah memahami materi. Metode ceramah interaktif memungkinkan peserta untuk bertanya dan berdiskusi dengan instruktur, sementara demonstrasi dapat membantu peserta memahami konsep yang kompleks. Proyek akhir juga dapat membantu peserta untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari. Peserta dapat memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan kemampuan mereka dalam desain grafis.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa Pelatihan desain grafis di PKBM Nurul Islam dirancang untuk meningkatkan kemampuan dan kepercayaan diri peserta dengan tujuan akhir memberikan mereka pengetahuan dan keterampilan praktis yang dapat langsung diaplikasikan dalam pekerjaan atau proyek mereka sendiri. Metode pembelajaran yang digunakan sangat efektif, termasuk ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung, sehingga peserta dapat memahami konsep dasar desain grafis dan mengembangkan keterampilan mereka dalam membuat desain yang orisinal dan menarik. Hasil pelatihan sangat positif, dengan beberapa peserta yang sudah mampu menghasilkan uang sendiri melalui keterampilan desain grafis yang mereka pelajari, meskipun belum lulus Paket C. Keberhasilan peserta ini membuktikan bahwa pelatihan desain grafis dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan dan peluang kerja bagi masyarakat.

Saran untuk pengelola dapat meningkatkan kualitas pelatihan dengan memperbaiki kondisi lingkungan belajar yang nyaman dan memadai, sehingga peserta dapat lebih fokus dan termotivasi dalam belajar, pengelola juga dapat menyediakan pelatihan lanjutan untuk meningkatkan kemampuan peserta.

Saran untuk instruktur dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memberikan perhatian khusus kepada peserta yang membutuhkan bantuan tambahan dan menggunakan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, instruktur juga perlu lebih tegas dan tertib dalam mengelola kelas, terutama bagi peserta yang berisik, sehingga lingkungan belajar menjadi lebih kondusif dan peserta dapat belajar dengan tenang.

Sarann untuk peserta dapat meningkatkan kemampuan desain grafis dengan memanfaatkan kesempatan praktik langsung, meningkatkan motivasi dan semangat belajar, serta mengembangkan kemampuan dan keterampilan desain grafis secara mandiri dan tetap menjaga kekondusifan dan tidak mengganggu teman yang sedang fokus, peserta dapat memastikan bahwa pelatihan desain grafis menjadi lebih efektif dan bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat. Setelah lulus, peserta dapat terus mengembangkan ilmu yang didapat dan mencoba menerapkan dalam bidang usaha untuk membuka lapangan kerja atau menjadi lebih mandiri dan menghasilkan uang sendiri.

Saran untuk penelitian selanjutnya dapat meneliti hasil dari warga belajar yang sudah lulus kompetensi desain grafis. Apakah mereka melanjutkan kemampuan desain grafisnya lagi dan apakah mereka menggunakan kemampuan desain grafisnya dalam kehidupan sehari-hari atau dalam pekerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrinda, R. F., Lukman, A. I., & Alisalman, M. (2022). Implementasi pelatihan pemasaran digital bagi warga belajar paket C di PKBM Generasi Mandiri. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan, dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 168-174.
- Atmajaya, Y. T. (2021). Evaluasi Pendidikan dan Pelatihan. Diakses dari https://pusdiklatwas.bpkp.go.id/asst/files/post/a_77/Evaluasi_Diklat.
- Aufa, E. A., Fauziah, L., Lestari, D. P., & Khodijah, P. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Digital Pada Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Singaparna: (Analysis of Digital Literacy Skills in XI MIPA Students of SMA Negeri 1 Singaparna). *BIODIK*, 10(4), 606-617.
- Darmanto, S., Darmawan, D., & Bukirom. (2020). Peningkatan Kompetensi Warga Belajar Kejar Paket C Melalui Pelatihan Kreasi Desain Grafis. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(4), 586-593. Link: <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>
- Darojat, O. (2022). JKUM-SM10 Pedoman Evaluasi Pelatihan Unit Pengembangan Profesi 2022. Universitas Terbuka. <https://psdm.ut.ac.id/web/wp-content/uploads/2024/02/833-TAHUN-2022-Pedoman-Evaluasi-Pelatihan-Universitas-Terbuka-2022-JKUM-SM10.pdf>.
- E. Mulyasa, Kurikulum Berbasis Kompetensi, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2006)
- Febriani, E. S., Arobiah, D., Apriyani, A., Ramdhani, E., & Millah, A. S. (2023). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140-153.
- Harris, M. (2020). Prinsip Dasar Desain dalam Menciptakan Objek yang Bermanfaat. *Jurnal Desain dan Teknologi*, 5(1), 23-35.
- Hasibuan, M., Siregar, C. Z. P., Zanisti, H., & Siregar, Y. N. (2021). Peran Pendidikan Luar Sekolah Dalam Mewujudkan Pkbm Yang Efektif,

- Efisien Dan Produktif. Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat), 1(2), 41-49. <https://doi.org/10.56832/pema.v1i2.90>
- Hermawan, Y., & Yusup, U. D. (2021). Peningkatan Kompetensi Warga Belajar PKBM Ad-Dakwah Melalui Pelatihan Pengolahan Potensi Lokal. *Journal of Nonformal Education*, 5(2). doi: <https://doi.org/10.15294/jnece.v5i2.52093>
- Hidayat, D. (2017). Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Kewirausahaan Masyarakat Program Kejar Paket C. *Jurnal of nonformal education* doi: <https://doi.org/10.15294/jne.v3i1.8727>
- Irhandayaningsih, A. (2020). Pengukuran literasi digital pada peserta pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19. *Anuva*, 4(2), 231-240. ISSN 2598-3040. Tersedia online di at: <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/anuva>
- Kemenkominfo. (2020). Kebijakan Nasional Literasi Digital. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia-BBPSDMP KOMINFO MEDAN(2020)https://bbpsdmp-medan.kominfo.go.id/wp-content/uploads/2020/01/Artikel-Pengertian-Desain-Grafis_edited.pdf
- Kusuma, A. P. (2022). Faktor Penghambat dalam Pelatihan Desain Grafis. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 3(2), 78-90.
- Maulani, S., Arsyad, M., & Gunade, D. T. (2024). EFEKTIVITAS PROGRAM PELATIHAN BERBASIS KETERAMPILAN KEJURUAN KOMPUTER (BASIC OFFICE & DESAIN GRAFIS) PADA BALAI LATIHAN KERJA KABUPATEN BALANGAN. *Al Iidara Balad*, 6(1), 93-99.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
- Rahayu, S. (2022). Peluang Pendidikan Masyarakat dalam Menghadapi Tantangan Sosial dan Ekonomi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 1-12.
- Rahmadani, R., Mendoza, M. D., Hutajulu, O. Y., & Putri, T. T. (2022). Peningkatan kompetensi teknologi Informasi dan komputer dengan pengenalan dan pemanfaatan desain grafis bagi santri-santri dipesantren Darul Tahfisy Syairun Sunggal.
- Rahmat, A., Zubaidi, M., & Mirnawati, M. (2023). _Desain pembelajaran berbasis proyek_. Graha Ilmu. file:///C:/Users/khari/Downloads/Desain Pembelajaran-Berbasis-Proyek.pdf
- Rachman, A. (2022). Pelatihan Literasi Digital Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 45-60.