Jurnal Pendidikan Nonformal, 21(2), 2026, 39-49

Karakteristik dan Strategi Pembelajaran Desain Grafis di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM)

Naviatul Ilma, Meirina Triharini

Institut Teknologi Bandung, Jl. Ganesha 10, Bandung, Indonesia
Corresponding author, email: naviatulilma2001@gmail.com

Keywords

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM)

Desain grafis

Keterampilan digital

Abstract

Graphic design learning is one of the vocational skill enhancement strategies at Community Learning Centers (PKBM), with the potential to improve creativity, visual literacy, and employability of learners. This study aims to examine the characteristics, strategies, as well as challenges and impacts of implementing graphic design learning at PKBM through a literature review and conceptual analysis of non-formal learning practices. The findings indicate that the main strategies applied include project-based learning, utilization of digital technology, introduction to graphic design software, collaboration with SMEs and creative communities, and reinforcement of independence and entrepreneurial values. The implementation of these strategies has a positive impact on improving learners' graphic design skills, self-confidence, and interest in participating in creative economic activities. However, the study also identified several challenges faced by PKBM, including limited facilities and technological resources, low digital literacy among some learners, diverse educational backgrounds, and uneven tutor competencies. Therefore, recommendations include strengthening collaboration between PKBM, the creative industry, and local communities, enhancing tutor capacity through continuous training, and developing adaptive curricula responsive to technological advancements. With a holistic approach, graphic design learning at PKBM can serve as an effective strategy to enhance vocational skills, expand employment opportunities, and support community empowerment in the creative and digital economy era.

Abstrak

Pembelajaran desain grafis merupakan salah satu strategi penguatan keterampilan vokasional di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) yang berpotensi meningkatkan kreativitas, literasi visual, serta kesiapan kerja warga belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji karakteristik, strategi, serta tantangan dan dampak implementasi pembelajaran desain grafis di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) melalui metode Systematic Literature Review (SLR) dengan mengacu pada pedoman Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA). Hasil kajian menunjukkan bahwa strategi utama yang diterapkan meliputi pembelajaran berbasis proyek, pemanfaatan teknologi digital, pengenalan software desain grafis, kolaborasi dengan pelaku UMKM dan komunitas kreatif, serta penguatan nilai kemandirian dan kewirausahaan. Implementasi strategi tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan desain grafis, kepercayaan diri, dan minat warga belajar untuk terlibat dalam aktivitas ekonomi kreatif. Namun, penelitian ini juga menemukan sejumlah tantangan dari PKBM antara lain keterbatasan fasilitas dan perangkat teknologi, rendahnya literasi digital sebagian warga belajar, variasi latar belakang pendidikan, serta kompetensi tutor yang belum merata. Hasil penelitian merekomendasikan agar pengembangan ekstrakurikuler desain grafis di PKBM tidak hanya berfokus pada penguasaan perangkat lunak, tetapi juga mengintegrasikan pembelajaran berbasis proyek, pengembangan portofolio, pemberian umpan balik secara berkelanjutan, peningkatan kompetensi tutor, serta kemitraan dengan dunia usaha dan industri kreatif. Dengan pendekatan yang holistik, pembelajaran desain grafis di PKBM dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan keterampilan vokasional, memperluas peluang kerja, dan mendukung pemberdayaan masyarakat di era ekonomi kreatif dan digital.

1. Pendahuluan

Pendidikan kesetaraan di Indonesia memiliki jangkauan layanan yang cukup luas. Berdasarkan data tahun 2025, terdapat sekitar 12.540 Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) yang menyelenggarakan program pendidikan kesetaraan dengan jumlah warga belajar melebihi 1,2 juta orang (BPS, 2025). Keberadaan program tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alternatif bagi masyarakat untuk memperoleh ijazah yang setara dengan pendidikan formal, tetapi juga berperan

doi: 10.17977/um041v21i22026p39-49
© 2026 The Authors
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2579-3950

dalam mengembangkan kompetensi dan kecakapan hidup warga belajar sehingga lebih siap berpartisipasi dalam dunia kerja dan kegiatan ekonomi. Namun, penyelenggaraan pendidikan kesetaraan masih menghadapi kendala dalam menjawab kebutuhan pasar kerja yang terus berkembang. Sebagian besar program masih berorientasi pada pencapaian kesetaraan ijazah dengan pendidikan formal, sehingga pengembangan keterampilan kerja dan jiwa kewirausahaan belum terakomodasi secara optimal dalam kegiatan pembelajaran (Kogoya et al., 2026). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendidikan kesetaraan perlu erlu mengembangkan program pembelajaran yang mengintegrasikan pencapaian pendidikan dengan pengembangan kompetensi sesuai kebutuhan dunia kerja.

Pendidikan nonformal dirancang untuk memberi kesempatan mengakses pendidikan pada setiap jenjang kehidupan tanpa dibatasi oleh usia maupun latar belakang serta syarat formal tertentu. Jalur ini mencakup berbagai satuan pendidikan di jalur nonformal, termasuk kursus dan pelatihan, kelompok belajar, PKBM, majelis taklim, dan lembaga pendidikan sejenis lainnya (Badan Standar Pendidikan Nasional, 2007). Pendidikan nonformal memiliki peran penting dalam menyediakan layanan pendidikan yang memungkinkan masyarakat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang selaras dengan perkembangan zaman, sekaligus mendorong peningkatan kemandirian dan keberdayaan (Maryati, 2018). Sejalan dengan hal tersebut, UNESCO mendefinisikan PKBM sebagai lembaga pendidikan nonformal berbasis masyarakat yang berperan dalam menyediakan berbagai model pembelajaran yang bertujuan mengembangkan keterampilan dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat (Kamil, 2009).

Perkembangan teknologi dan transformasi dunia kerja menuntut PKBM untuk membekali warga belajar dengan keterampilan yang selaras dengan perkembangan kebutuhan dunia kerja. Salah satu kompetensi yang semakin penting adalah keterampilan digital, karena kemampuan tersebut berkontribusi terhadap peningkatan kesiapan kerja dan membekali individu dengan kompetensi yang dibutuhkan pada pasar kerja modern (Dordevic et al., 2025). Desain grafis merupakan salah satu keterampilan digital yang telah mengalami perluasan fungsi, dari penguasaan aspek teknis hingga penerapannya dalam strategi bisnis, komunikasi visual, dan inovasi pada sektor ekonomi kreatif. Penguasaan desain grafis menuntut kompetensi kreatif, komunikasi, kerja sama, serta pemecahan masalah yang menjadi kompetensi penting dalam dunia kerja (Barnes et al., 2022). Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, beberapa PKBM telah mulai mengintegrasikan pembelajaran maupun pelatihan desain grafis sebagai upaya meningkatkan kompetensi digital warga belajar. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Darmanto et al. Yang menyatakan bahwa pelaksanaan pelatihan desain grafis memiliki dampak yang positif terhadap perkembangan pengembangan karir sesuai kompetensi warga belajar. Sehingga pelatihan desain grafis di PKBM harus menjadi alternatif dalam mempersiapkan lulusan PKBM siap masuk lapangan kerja (Darmanto et al., 2020). Banyak lulusan PKBM langsung memasuki dunia kerja dan kompetensi desain grafis merupakan *life skills* yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja (Nur et al., 2026).

Meskipun berbagai penelitian mengindikasikan adanya peningkatan kompetensi digital melalui pelatihan desain grafis dan kesiapan kerja warga belajar PKBM (Darmanto et al., 2020; Nur et al., 2026), implementasi pembelajaran desain grafis di pendidikan kesetaraan masih didominasi oleh program pelatihan yang bersifat insidental dan umumnya bergantung pada dukungan pendanaan pemerintah atau kementerian. Kajian mengenai pengembangan program ekstrakurikuler desain grafis yang dapat diselenggarakan secara berkelanjutan oleh PKBM masih relatif terbatas. Padahal, program ekstrakurikuler berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang lebih fleksibel dan berkesinambungan dalam mengembangkan keterampilan digital warga belajar. Praktiknya pada pendidikan kesetaraan di Indonesia, desain grafis dimasukkan pada kegiatan pelatihan dan ekstrakurikuler sebagai kelas pemberdayaan. Pelaksanaan desain grafis untuk pelatihan biasanya menunggu dana dari pemerintah atau kementerian terkait. Sedangkan, pelaksanaan desain grafis sebagai ekstrakurikuler dilaksanakan menurut kebijakan lembaga pendidikan nonformal sendiri. Dalam penyelenggaraannya, pengembangan program ekstrakurikuler perlu dirancang secara sistematis dengan mempertimbangkan aspek tujuan, sasaran, waktu pelaksanaan, sumber daya, pengorganisasian, dan evaluasi program (Shilviana & Hamami, 2020). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan program ekstrakurikuler desain grafis pada PKBM yang mengakomodasi kebutuhan warga belajar dan perkembangan dunia kerja. Penelitian ini mengidentifikasi kebutuhan, strategi pengembangan, serta tantangan dalam implementasi program melalui keterlibatan pengelola, tutor, dan warga belajar. Temuan penelitian ini diharapkan dapat

menjadi acuan bagi PKBM dalam menyelenggarakan program ekstrakurikuler yang mampu memperkuat keterampilan digital, meningkatkan kesiapan kerja, serta mendukung pengembangan kompetensi warga belajar secara berkelanjutan.

2. Metode

Systematic Literature Review (SLR) dalam penelitian ini mengacu pada pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA). SLR digunakan sebagai pendekatan sistematis untuk menelusuri, mengidentifikasi, menyeleksi, mengevaluasi, dan mengintegrasikan temuan dari berbagai penelitian terdahulu guna memperoleh gambaran bukti ilmiah yang menyeluruh terkait topik yang dikaji. Penggunaan pedoman PRISMA ditujukan untuk memastikan proses penelusuran dan pemilihan literatur dilakukan secara transparan, konsisten, dan dapat direplikasi. Tahapan SLR pada penelitian ini mengikuti empat proses utama dalam PRISMA, meliputi *identification, screening, eligibility,* dan *included.*

2.1. Tahap 1. *Identification*

Tahap pertama diawali dengan penyusunan pertanyaan penelitian sebagai dasar penelusuran literatur. Penelitian ini diarahkan untuk menjawab tiga pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Bagaimana karakteristik pembelajaran desain grafis di PKBM?
2. Apa kendala yang dihadapi PKBM dalam membangun budaya yang adaptif terhadap perkembangan teknologi?
3. Apa saja strategi pembelajaran desain grafis di PKBM serta dampaknya terhadap keterampilan warga belajar?

Selanjutnya dilakukan penentuan kata kunci pencarian berdasarkan pertanyaan penelitian. Pencarian literatur menggunakan kombinasi kata kunci "graphic design", "graphic design training", "graphic design extracurricular", "community learning center", "nonformal education", PKBM, digital skills, serta strategi pembelajaran desain grafis. Penggunaan kombinasi kata kunci dengan operator Boolean AND dan OR dilakukan untuk menyesuaikan cakupan hasil pencarian dengan fokus penelitian. Penelusuran literatur dilakukan pada tanggal 13-16 Februari 2026 melalui basis data Scopus dan Google Scholar menggunakan aplikasi Publish or Perish (PoP), sedangkan Connected Papers digunakan sebagai alat bantu untuk menemukan artikel yang memiliki keterkaitan sitasi. Artikel yang diperoleh selanjutnya diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi sebagaimana tercantum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria inklusi dan eksklusi artikel

No.	Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
1.	Publikasi ilmiah yang bersumber dari jurnal bereputasi nasional maupun internasional	Buku, prosiding, serta karya ilmiah berupa skripsi, tesis, disertasi, dan laporan penelitian
2.	Artikel membahas pembelajaran, pelatihan, atau pengembangan desain grafis pada PKBM, pendidikan nonformal, atau *Community Learning Center*	Artikel yang tidak membahas desain grafis, PKBM, atau pendidikan nonformal
3.	Artikel dapat diakses secara lengkap (*full text*)	Artikel tanpa akses terhadap teks lengkap (*full text*) atau yang hanya menyediakan abstrak
4.	Artikel menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa Inggris	Artikel berbahasa selain Indonesia dan Inggris
5.	Artikel memiliki relevansi dengan pertanyaan penelitian mengenai karakteristik, strategi, tantangan, dan dampak pembelajaran desain grafis	Artikel yang tidak memiliki keterkaitan dengan fokus dan tujuan penelitian

2.2. Tahap 2. Screening

Tahap penyaringan dilakukan terhadap seluruh artikel yang berhasil diperoleh dari proses identifikasi. Penelitian ini tidak membatasi tahun publikasi agar memperoleh gambaran penelitian yang lebih komprehensif mengenai pembelajaran desain grafis di PKBM. Sebanyak 517 artikel berhasil diidentifikasi pada tahap awal. Selanjutnya dilakukan penyaringan dengan menghapus artikel duplikat sebanyak 132 artikel serta dokumen yang bukan merupakan artikel jurnal sebanyak

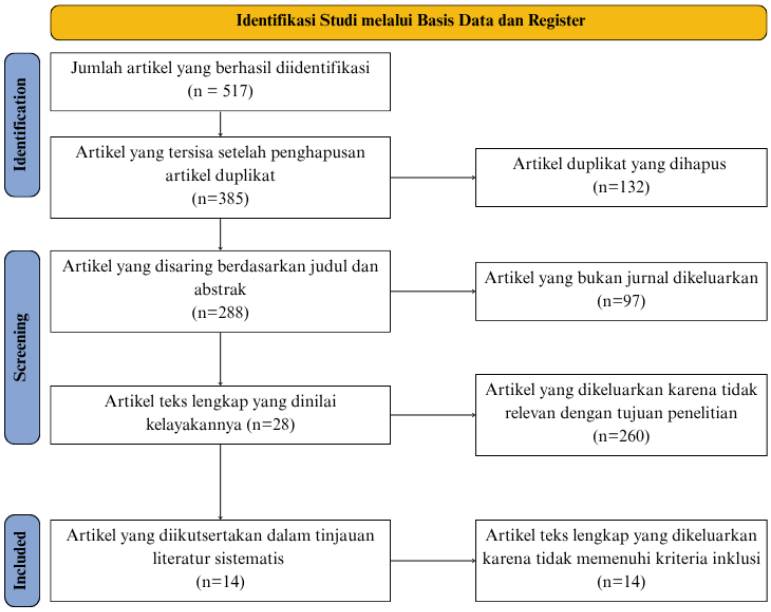
97 artikel. Setelah proses tersebut diperoleh 288 artikel yang selanjutnya diseleksi berdasarkan kesesuaian judul, abstrak, dan kata kunci terhadap fokus penelitian.

2.3. Tahap 3. Eligibility

Pada tahap ini dilakukan pembacaan secara menyeluruh terhadap artikel yang lolos tahap penyaringan. Artikel dikeluarkan apabila tidak membahas strategi pembelajaran desain grafis, tantangan implementasi, dampak pembelajaran, maupun tidak berkaitan dengan PKBM atau pendidikan nonformal. Berdasarkan proses tersebut sebanyak 263 artikel dieliminasi karena tidak memenuhi kriteria inklusi.

2.4. Tahap 4. Included

Selanjutnya dilakukan penilaian akhir terhadap artikel yang lolos tahap *eligibility*. Sebanyak 14 artikel memenuhi seluruh kriteria inklusi dan digunakan sebagai sumber utama dalam proses sintesis. Artikel-artikel tersebut kemudian dianalisis melalui proses pengodean berdasarkan fokus penelitian, yaitu karakteristik pembelajaran desain grafis di PKBM, tantangan implementasi, strategi pembelajaran, serta dampak pembelajaran terhadap pengembangan keterampilan warga belajar. Tahapan seleksi artikel secara keseluruhan ditampilkan pada Gambar 1 melalui diagram alur PRISMA 2020. Sementara itu, hasil sintesis literatur disajikan dalam bentuk tabel dan dianalisis secara tematik.



Gambar 1. Proses Seleksi Artikel Berdasarkan Tahapan PRISMA
(Sumber: peneliti, 2026)

Proses penelusuran literatur tidak menerapkan pembatasan berdasarkan tahun publikasi dan menghasilkan 517 artikel pada tahap identifikasi awal. Tahap berikutnya dilakukan penyaringan untuk mengidentifikasi dan menghapus artikel duplikat atau publikasi dengan judul yang sama. Selanjutnya, artikel diseleksi dengan mempertimbangkan kesesuaian judul dan abstrak terhadap fokus penelitian, kemudian dilanjutkan dengan penelaahan teks secara keseluruhan untuk memastikan relevansi artikel. Pada tahap akhir, artikel yang memenuhi seluruh kriteria inklusi dipilih untuk dianalisis lebih lanjut sebagai sumber utama dalam penelitian.

3. Hasil

Jumlah awal artikel yang ditemukan dalam penelitian ini adalah sebanyak 517 artikel. Sebelum tahap penyaringan, dilakukan penghapusan terhadap artikel yang tidak relevan, yaitu artikel duplikat dan yang bukan termasuk artikel jurnal. Setelah proses tersebut, artikel disaring lebih lanjut berdasarkan kesesuaian dengan fokus penelitian. Distribusi artikel berdasarkan tahun publikasi adalah sebagai berikut: 2017 (1 artikel), 2020 (2 artikel), 2021 (2 artikel), 2022 (1 artikel), 2024 (5 artikel), dan 2025 (3 artikel).

Sejumlah artikel kemudian dieliminasi karena tidak membahas topik penelitian serta tidak berfokus pada PKBM, artikel yang dipertahankan untuk analisis akhir merupakan publikasi yang telah memenuhi seluruh kriteria inklusi yang ditetapkan dalam penelitian. Dari proses tersebut, diperoleh 14 artikel yang sesuai dengan pertanyaan penelitian. Tahap selanjutnya dilakukan pemetaan terhadap artikel yang telah terpilih dengan mengelompokkan informasi berdasarkan tahun publikasi, penulis, judul artikel, dan jenis publikasinya. Informasi yang telah dihimpun kemudian dianalisis dan diklasifikasikan ke dalam pembahasan yang mencakup karakteristik pembelajaran desain grafis di PKBM, tantangan dalam mengembangkan budaya adaptif terhadap teknologi, serta strategi pembelajaran desain grafis beserta dampaknya terhadap keterampilan warga belajar.

3.1. Karakteristik Pembelajaran Desain Grafis di PKBM

Setelah melalui proses seleksi yang ketat, diperoleh 14 artikel yang membahas strategi pembelajaran desain grafis di PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat). Proses seleksi diawali dengan menelaah judul dan abstrak artikel untuk menentukan kesesuaiannya dengan pertanyaan penelitian. Artikel yang sesuai dengan kriteria awal selanjutnya ditinjau secara mendalam berdasarkan keseluruhan isi artikel.

Pada tahap ini, kriteria inklusi dan eksklusi diterapkan secara ketat untuk memastikan bahwa artikel yang dipilih memenuhi standar metodologis yang telah ditetapkan, sehingga diperoleh 14 artikel untuk ditinjau. Tahap selanjutnya dilakukan analisis terhadap setiap artikel terpilih untuk mengidentifikasi strategi pembelajaran yang diterapkan serta mengumpulkan informasi yang relevan. Hasil analisis tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Artikel yang termasuk dalam karakteristik pembelajaran desain grafis di PKBM

No	Artikel	Strategi Implementasi
1	(Sanjaya, 2025)	Kegiatan sosialisasi dilakukan melalui pertemuan tatap muka dan komunikasi langsung yang disertai dengan penerapan secara praktis melalui pemberian modul pembelajaran terkait penguasaan perangkat lunak desain. Hasil evaluasi implementasi disarankan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan melakukan *game*. Penyampaian materi dalam suasana yang santai dan nyaman diharapkan dapat membantu peserta memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan lebih cepat.
2	(Gumelar et al., 2020)	Pengenalan desain perlu dilakukan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi generasi muda, khususnya dalam pembelajaran berbasis desain.
3	(Norhidayat et al., 2025)	Pelaksanaan program menggunakan berbagai instrumen pembelajaran untuk mendukung proses pelatihan, seperti modul pelatihan, bahan presentasi, dan video pembelajaran yang memudahkan peserta dalam memahami pembuatan logo menggunakan Canva. Modul berfungsi sebagai panduan bagi instruktur dalam menyampaikan materi pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja. Untuk meningkatkan pemahaman awal, digunakan metode ceramah, sedangkan metode praktik diterapkan agar peserta memperoleh pengalaman belajar secara langsung dan lebih mendalam.
4	(Ruru, 2024)	Pelatihan dilaksanakan selama 5 hari dengan durasi 3 jam setiap pertemuan. Materi yang diberikan meliputi pengenalan prinsip dasar desain grafis dan tools, penggunaan software CorelDraw, perancangan logo, desain kemasan, serta pembuatan media promosi seperti flyer dan feed Instagram. Untuk mengukur kepuasan peserta, tim pengabdian menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada 25 peserta pelatihan. Penilaian dilakukan dengan empat kategori, yaitu sangat puas, puas, cukup puas, dan kurang.
5	(Darmanto et al., 2021)	Kegiatan pelatihan setiap pertemuan diawali dengan salam, doa, dan pengecekan kehadiran peserta. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan pemberian motivasi,

		penyampaian materi teori, demonstrasi, praktik, penguatan materi, serta sesi tanya jawab, kemudian ditutup dengan doa. Materi pembelajaran disediakan dalam bentuk modul informasi dan buku kerja. Kompetensi yang diberikan mencakup keterampilan dasar dalam menggunakan komputer, pemahaman serta penerapan prinsip desain dan komunikasi, penyusunan konsep desain, hingga kemampuan mengoperasikan perangkat lunak desain. Peserta juga mengerjakan berbagai proyek seperti pembuatan kartu nama, spanduk, banner, dan media promosi lainnya. Praktik desain dilakukan menggunakan software CorelDraw dan Adobe Photoshop
6	(Darmanto et al., 2020)	Kegiatan pembelajaran meliputi penyusunan diktat, pemberian materi kewirausahaan, penyampaian teori, serta praktik pembuatan karya desain grafis digital. Evaluasi pelatihan dilakukan dengan menggunakan portofolio yang berisi hasil karya peserta sebagai dasar penilaian.
7	(Putri et al., 2024)	Umpan balik konstruktif sangat penting dalam proses pembelajaran karena membantu peserta mengetahui kekurangan dan meningkatkan motivasi untuk mencapai hasil yang lebih baik. Oleh karena itu, pelatihan perlu menyediakan umpan balik secara rutin, baik dari instruktur maupun sesama peserta. Selain itu, modul pelatihan dirancang untuk mendukung pembelajaran yang adaptif, kolaboratif, dan reflektif. Pendekatan ini bertujuan meningkatkan keterampilan desain peserta secara efektif serta mendorong pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
8	(Hoerniasih et al., 2024)	Model pembelajaran di PKBM yang dirancang secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat terbukti efektif meningkatkan partisipasi, serta pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta. Program ekstrakurikuler desain grafis dapat menjadi salah satu bentuk kegiatan yang selaras dengan kebutuhan masyarakat serta memiliki potensi untuk mendukung pengembangan PKBM.

3.2. Tantangan Implementasi Ekstrakurikuler di PKBM

Hasil analisis terhadap artikel yang membahas tantangan implementasi ekstrakurikler di PKBM disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Artikel yang termasuk dalam tantangan implentasi pembelajaran desain grafis

No	Artikel	Tantangan Implementasi
1	(Salamah et al., 2022)	Perbedaan usia memengaruhi kecepatan peserta dalam memahami materi pembelajaran. Peserta pada kelompok usia yang lebih muda cenderung menunjukkan kemampuan pemahaman dan respons yang lebih cepat dalam mempraktikkan instruksi, sementara peserta dengan usia yang lebih tinggi memerlukan waktu yang relatif lebih lama dalam mengikuti dan menerapkan tahapan yang diberikan.
2	(Ndruru et al., 2025)	Keterbatasan sumber daya, baik dari segi fasilitas maupun pendanaan, kesiapan dan kompetensi fasilitator yang masih perlu ditingkatkan, serta kesulitan dalam mempertahankan partisipasi peserta dan mengintegrasikan kegiatan ekstrakurikuler dengan kurikulum akademik menjadi tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyeluruh.
3	(Purwanto et al., 2024)	Keterbatasan keterampilan dalam mengelola dan memanfaatkan aplikasi desain grafis untuk pembuatan spanduk atau media promosi masih menjadi kendala bagi staf atau remaja PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera. Oleh karena itu, solusi yang dilakukan adalah melalui penyelenggaraan workshop pengenalan aplikasi Canva guna meningkatkan kreativitas desain grafis peserta
4	(Almaidah, 2017)	Kendala dalam pelaksanaan pembelajaran berkaitan dengan tingkat kehadiran warga belajar yang belum konsisten karena sebagian warga belajar lebih memprioritaskan pekerjaan dibandingkan mengikuti kegiatan pembelajaran.

3.3. Strategi dan Dampak Implementasi Pembelajaran Desain Grafis

Hasil analisis terhadap artikel yang membahas strategi dan dampak implementasi pembelajaran desain ggrafis disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Artikel yang termasuk dalam strategi & dampak implentasi pembelajaran desain grafis

No	Artikel	Dampak Implementasi
1	(Reza et al., 2024)	Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta telah mampu mengoperasikan perangkat lunak CorelDRAW dan Adobe Photoshop serta menghasilkan berbagai karya desain grafis. Peningkatan kepercayaan diri peserta dalam memulai usaha dan kesediaan mereka menawarkan jasa desain grafis kepada komunitas. Pengintegrasian desain grafis dalam kurikulum pendidikan dan pelatihan kewirausahaaan sangat direkomendasikan untuk menghasilkan generasi yang kreatif, adaptif, dan berdaya saing tinggi.
2	(Mustangin et al., 2021)	Kegiatan workshop memberikan dampak positif dalam meningkatkan dan mengoptimalkan kreativitas desain grafis remaja atau peserta didik di PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera.

4. Pembahasan

Analisis terhadap 14 artikel dalam *systematic literature review* mengungkapkan bahwa pembelajaran desain grafis di PKBM berkembang sebagai bentuk penguatan keterampilan digital yang berorientasi pada peningkatan kompetensi kerja warga belajar. Berbeda dengan pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian akademik, pembelajaran desain grafis di PKBM berorientasi pada pengembangan keterampilan praktis yang dapat diterapkan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam konteks dunia kerja. Hal ini terlihat dari dominasi kegiatan praktik, penyelesaian proyek, dan produksi karya desain sebagai inti proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran desain grafis di PKBM telah mengadopsi karakteristik pendidikan nonformal yang berorientasi pada pengalaman belajar peserta didik dan penguasaan keterampilan sebagai tujuan utama. Sintesis terhadap artikel-artikel yang dianalisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran umumnya diawali dengan pemberian materi dasar melalui ceramah singkat, kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi, praktik langsung, dan penyelesaian proyek menggunakan perangkat lunak desain seperti CorelDraw, Adobe Photoshop, maupun Canva (Darmanto et al., 2021; Norhidayat et al., 2025; Ruru, 2024). Pola pembelajaran tersebut menunjukkan peran tutor sebagai fasilitator dalam membantu peserta memahami materi dan menghasilkan produk desain secara mandiri. Pendekatan tersebut memberikan kesempatan kepada warga belajar untuk memperoleh pengalaman secara langsung melalui *learning by doing*, sehingga kompetensi yang dikembangkan mencakup pemahaman konseptual dan penerapan praktis(Hardika et al., 2021; Ikawati et al., 2024).

Meskipun demikian, hasil sintesis mengindikasikan bahwa sebagian besar penelitian masih menitikberatkan pada penguasaan perangkat lunak desain grafis. Keberhasilan program umumnya diukur melalui kemampuan peserta menggunakan aplikasi desain atau menghasilkan produk visual, sedangkan pengembangan kompetensi yang lebih luas, seperti berpikir desain (*design thinking*), komunikasi visual, kemampuan bekerja dalam tim, maupun kemampuan menyelesaikan permasalahan desain, masih belum banyak menjadi perhatian. Padahal, Perkembangan industri kreatif menuntut desainer memiliki kemampuan yang lebih luas, mencakup penguasaan perangkat lunak, pemikiran kreatif, pemahaman terhadap kebutuhan pengguna, serta kemampuan menghasilkan solusi visual yang efektif. Dengan demikian, pembelajaran desain grafis di PKBM masih memiliki ruang untuk berkembang dari pendekatan yang berorientasi pada *software skills* menuju pengembangan *professional competencies*(Fatihin et al., 2025; Purwito et al., 2023; Rasyad et al., 2019).

Selain karakteristik pembelajaran, hasil review juga menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran desain grafis di PKBM masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan yang paling sering ditemukan adalah heterogenitas karakteristik warga belajar. Perbedaan usia, pengalaman belajar, tingkat pendidikan, serta kemampuan literasi digital menyebabkan kecepatan peserta dalam memahami materi menjadi sangat beragam (Salamah et al., 2022). Kondisi ini semakin kompleks karena peserta ekstrakurikuler desain grafis tidak hanya berasal dari Program Paket C,

tetapi juga melibatkan warga belajar Program Paket A dan Paket B yang memiliki tingkat perkembangan kognitif, pengalaman belajar, dan kebutuhan belajar yang berbeda. Keberagaman tersebut menuntut tutor perlu menerapkan strategi pembelajaran yang fleksibel dan adaptif agar setiap peserta dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Temuan ini mengindikasikan bahwa pengembangan program ekstrakurikuler desain grafis di PKBM tidak dapat menggunakan kurikulum yang bersifat seragam. Program perlu dirancang secara bertahap (*scaffolded learning*), dimulai dari pengenalan literasi digital dasar bagi peserta Paket A dan Paket B, kemudian dilanjutkan dengan penguasaan perangkat lunak desain, proyek berbasis portofolio, hingga pengembangan kewirausahaan digital bagi peserta Paket C. Pendekatan bertahap tersebut memungkinkan setiap warga belajar memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan tingkat kesiapan dan kebutuhan mereka. Di samping faktor peserta, berbagai artikel juga mengidentifikasi keterbatasan kelembagaan sebagai hambatan dalam penyelenggaraan program. Keterbatasan fasilitas komputer, perangkat lunak, akses internet, pendanaan, serta kompetensi tutor menjadi faktor yang memengaruhi kualitas implementasi pembelajaran (Ndruru et al., 2025). Pada beberapa PKBM, pelaksanaan pelatihan desain grafis bahkan masih bergantung pada program bantuan pemerintah atau kegiatan pengabdian masyarakat dari perguruan tinggi, sehingga keberlanjutan program belum sepenuhnya terjamin. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran desain grafis dipengaruhi oleh strategi pembelajaran serta dukungan kelembagaan yang memadai. Oleh karena itu, pengembangan program ekstrakurikuler perlu disertai dengan peningkatan kapasitas tutor, penyediaan sarana pembelajaran, serta penguatan kemitraan antara PKBM dengan perguruan tinggi, dunia usaha, maupun industri kreatif.

Hasil sintesis juga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang paling konsisten memberikan dampak positif adalah pembelajaran berbasis praktik dan proyek (*project-based learning*). Hampir seluruh penelitian melaporkan bahwa peserta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna ketika mereka diberikan kesempatan untuk menghasilkan karya nyata, seperti logo, kemasan produk, poster, spanduk, maupun media promosi digital (Darmanto et al., 2021; Ruru, 2024). Pendekatan ini meningkatkan kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain sekaligus mendorong kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, dan kepercayaan diri peserta. Produk yang dihasilkan selama pembelajaran dapat dikembangkan menjadi portofolio untuk mendukung kesiapan peserta memasuki dunia kerja maupun mengembangkan usaha mandiri.

Selain pembelajaran berbasis proyek, beberapa penelitian juga menekankan pentingnya penggunaan modul pembelajaran, video tutorial, umpan balik secara berkala, dan evaluasi berbasis portofolio (Norhidayat et al., 2025; Putri et al., 2024). Kombinasi strategi tersebut memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih adaptif karena peserta memperoleh kesempatan untuk belajar secara mandiri sekaligus menerima bimbingan selama proses praktik. Akan tetapi, hasil review menunjukkan bahwa pemberian umpan balik yang bersifat reflektif masih belum diterapkan secara konsisten. Sebagian besar evaluasi masih berfokus pada hasil akhir produk, sedangkan proses berpikir peserta selama menghasilkan desain belum banyak menjadi bagian dari proses penilaian. Padahal, umpan balik yang berkelanjutan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis keterampilan.

Dari sisi dampak, seluruh artikel menunjukkan kecenderungan yang relatif konsisten bahwa pembelajaran desain grafis memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan digital warga belajar. Dampak tersebut tidak hanya terlihat pada meningkatnya kemampuan menggunakan aplikasi desain, tetapi juga pada berkembangnya kreativitas, kepercayaan diri, kemampuan berkomunikasi secara visual, serta motivasi untuk berwirausaha (Reza et al., 2024; Mustangin et al., 2021). Temuan ini memperlihatkan bahwa desain grafis memiliki potensi sebagai life skills yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan ekonomi kreatif. Bagi warga belajar PKBM yang sebagian besar langsung memasuki dunia kerja setelah menyelesaikan pendidikan, penguasaan keterampilan desain grafis dapat menjadi alternatif kompetensi yang mendukung peningkatan daya saing di pasar kerja maupun pembukaan peluang usaha mandiri.

Hasil *systematic literature review* ini juga menemukan adanya kesenjangan penelitian yang masih perlu dikembangkan. Sebagian besar penelitian masih berorientasi pada pelaksanaan pelatihan atau workshop jangka pendek, sedangkan penelitian mengenai pengembangan program ekstrakurikuler desain grafis yang terstruktur, berkelanjutan, dan terintegrasi dengan sistem

pembelajaran PKBM masih sangat terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian mengukur keberhasilan melalui peningkatan keterampilan teknis peserta, sementara evaluasi mengenai dampak jangka panjang, seperti peningkatan kesiapan kerja, keberhasilan memperoleh pekerjaan, maupun keberhasilan membangun usaha mandiri, masih belum banyak dilakukan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penelitian mengenai desain grafis di PKBM masih memerlukan pengembangan, khususnya dalam merancang model program ekstrakurikuler yang tidak hanya meningkatkan keterampilan digital, tetapi juga mendukung keberlanjutan karier warga belajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan program ekstrakurikuler desain grafis di PKBM perlu dirancang secara lebih sistematis dengan mempertimbangkan karakteristik warga belajar, kebutuhan dunia kerja, serta kapasitas lembaga. Program yang efektif tidak cukup hanya menyediakan pelatihan penggunaan perangkat lunak, tetapi juga perlu mengintegrasikan pembelajaran berbasis proyek, evaluasi melalui portofolio, pemberian umpan balik yang berkelanjutan, serta penguatan kerja sama dengan industri kreatif. Dengan demikian, ekstrakurikuler desain grafis dapat berfungsi tidak hanya sebagai kegiatan tambahan, tetapi juga sebagai strategi pengembangan keterampilan digital yang mampu meningkatkan kesiapan kerja, memperluas peluang berwirausaha, serta mengoptimalkan peran PKBM sebagai lembaga pendidikan nonformal yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan warga belajar.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian, implementasi pembelajaran desain grafis di PKBM menunjukkan ahwa pembelajaran desain grafis di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) memiliki potensi yang besar sebagai program pengembangan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Karakteristik pembelajaran didominasi oleh pendekatan berbasis praktik melalui demonstrasi, proyek, penggunaan modul, praktik langsung, dan evaluasi berbasis portofolio yang berorientasi pada penguasaan kompetensi. Pendekatan tersebut tidak hanya mengembangkan kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat lunak desain grafis, tetapi juga mendorong kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, kepercayaan diri, serta kesiapan peserta untuk memasuki dunia kerja maupun berwirausaha. Meskipun demikian, implementasi pembelajaran desain grafis di PKBM masih menghadapi berbagai tantangan, seperti heterogenitas karakteristik warga belajar, keterbatasan sarana dan prasarana, kompetensi tutor yang beragam, serta keterbatasan pendanaan. Keberagaman peserta yang berasal dari Program Paket A, Paket B, dan Paket C menunjukkan bahwa pengembangan program tidak dapat menggunakan pendekatan pembelajaran yang bersifat seragam. Oleh karena itu, program ekstrakurikuler desain grafis perlu dirancang secara fleksibel dan bertahap dengan mempertimbangkan tingkat kesiapan belajar, kemampuan literasi digital, dan kebutuhan masing-masing kelompok warga belajar.

Temuan kajian menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya menitikberatkan pada evaluasi pelatihan atau workshop jangka pendek, sedangkan penelitian mengenai pengembangan program ekstrakurikuler desain grafis yang sistematis, berkelanjutan, dan terintegrasi dengan kebutuhan dunia kerja masih relatif terbatas. Temuan tersebut menunjukkan adanya peluang penelitian lanjutan untuk mengembangkan model ekstrakurikuler desain grafis yang sesuai dengan karakteristik pendidikan nonformal di PKBM. Berdasarkan hasil sintesis, penelitian ini merekomendasikan agar pengembangan ekstrakurikuler desain grafis di PKBM mencakup penguasaan perangkat lunak dan mengintegrasikan pembelajaran berbasis proyek, pengembangan portofolio, pemberian umpan balik secara berkelanjutan, peningkatan kompetensi tutor, serta kemitraan dengan dunia usaha dan industri kreatif. Dengan demikian, ekstrakurikuler desain grafis diharapkan dapat menjadi strategi yang efektif untuk mengembangkan keterampilan digital, meningkatkan kesiapan menghadapi dunia kerja, serta mendukung pemberdayaan warga belajar secara berkelanjutan.

Referensi

Almaidah, S. (2017). Analisis Efektivitas Kinerja Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Dalam Menyelenggarakan Program Pendidikan Berbasis Masyarakat. *Media Ekonomi Dan Manajemen*, *32*(2). https://doi.org/10.24856/mem.v32i2.541

Badan Standar Pendidikan Nasional. (2007). *Acuan Kurikulum Pendidikan Kesetaraan Program Paket A, B, C*. CV. Dinata.

Barnes, C., Wragg, N., Fisher, E., Tyagi, S., & Krui, A. De. (2022). Portfolio Literacy and the Transition to Work for Graphic Design Graduates. *International Journal of Art & Design Education*, *2*(2022). https://doi.org/10.1111/jade.12407

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.

Darmanto, S., Darmawan, D., & Bukirom. (2021). Pelatihan Kecakapan Hidup Siswa PKBM Bangun Bangsa Kota Semarang Berbasis IT-Preneurship. *Jurnal Pengabdian LPPM Untag Surabaya*, *06*(01).

Dordevic, B., Zbiljic, S. M., & Rasosavljevic, M. (2025). Impact of the Digital Skills on Employability: Cross-Sectional Analysis. *MDPI*, *13*(7), 196. https://doi.org/https://doi.org/10.3390/ economies13070196 Copyright:

Fatihin, M. K., Wiyono, B. B., Ishaq, M., Zulkarnain, Z., & Sucipto, S. (2025). Village facilitators' professional competency in the era of disruption: A case study in Malang Regency, Indonesia. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, *46*(3), 1–10. https://doi.org/10.34044/j.kjss.2025.46.3.02

Gumelar, R. G., Ahmad, I., & Mukhroman, I. (2020). *Pelatihan dan Pembelajaran Dasar Komunikasi Visual pada Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) An-Nadhif*. *1*, 1–6.

Hardika, H., Aisyah, E. N., & Listyaningrum, R. A. (2021). Utilization of Various Disruptive Community Learning Resources for the Covid-19 Period in the Perspective of Life Based Learning. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, *15*(07), 123. https://doi.org/10.3991/ijim.v15i07.21551

Hoerniasih, N., Hufad, A., Wahyudin, U., Sudiapermana, E., Yunus, D., & Sukmana, C. (2024). Pentahelix Based Entrepreneurship Management at PKBM Asholahiyah. *JPD: International Journal of Professional Business Review*, 1–15.

Ikawati, S., Wiyono, B. B., Dayati, U., & Wahyuni, S. (2024). Culturally responsive self directed learning strategies of teachers in remote areas in Indonesia. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, *45*(4). https://doi.org/10.34044/j.kjss.2024.45.4.06

Kamil, M. (2009). *Pendidikan Nonformal*. Alfabeta.

Maryati, E. (2018). Peranan PKBM Nusa Indah dalam Peningkatan Layanan Program Pendidikan Non-Formal di kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. *Jurnal Comm-Edu*, *1*, 200–206.

Mustangin, Akbar, M. F., & Sari, W. N. (2021). Analisis Pelaksanaan Program Pendidikan Nonformal Bagi Anak Jalanan. *International Journal of Community Service Learning*, *5*, 234–241.

Ndruru, F. S., Golu, A. Y., Harefa, B. A., & Nasozaro, H. O. (2025). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Pengembangan Kreativitas Siswa. *Ainara Journal: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Ilmu Pendidikan*, *6*, 243–249.

Norhidayat, N., Sandy, A. T., & Hidayat, F. (2025). Penguatan Keterampilan Wirausaha melalui Pelatihan Canva untuk Membuat Branding Usaha untuk Pendidikan Kesetaraan PKBM Bunda Pendahuluan. *Jurnal ABDIMAS INDONESIA*, *5*(4), 3399–3407.

Nur, I., Wahyudin, U., Saepudin, A., & Shantini, Y. (2026). Improving Graphic Design Competence Through an Intern- ship at a Community Learning Center. *Journal of Nonformal Education*, *12*(1), 169–180.

Purwanto, H., Hartati, T., Raharjo, E. H. B., & Munawar, A. (2024). Workshop Pengenalan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Desain Grafis Bagi PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera. *Jurnal Pustaka Mitra*, *4*(3), 81–87.

Purwito, L., Zulkarnain, Z., Miroso Raharjo, K., & Avrilianda, D. (2023). Companion Skills for Local Food Tourism Village Facilitators to Improve the Family Economy of Ngemplak Dusun, Sumber Suko Village, Wagir District, Malang. *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, *11*(2), 370–375. https://doi.org/10.24036/kolokium.v11i2.651

Putri, A. S., Mikanda, T. S., Saputro, M. M., & Kartini, N. H. (2024). Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Pamflet di PKBM Luthfillah Palangkaraya. *Baktimu: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(2), 49–60.

Rasyad, A., Wiyono, B. B., Zulkarnain, & Sucipto. (2019). The determinant factors that influence results of gradual training of early childhood education teachers based on the program evaluation in Indonesia. *Cogent Education*, *6*(1). https://doi.org/10.1080/2331186X.2019.1702840

Reza, R., Utomo, F., Fuadi, K., Syahputra, W., & Nurdin. (2024). Pemanfaatan Desain Grafis untuk Meningkatkan Motivasi dan Kreativitas di Lingkungan Pendidikan dan Kewirausahaan. *JITET (Jurnal Informatikan Dan Teknik Elektro Terapan)*, *12*(3).

Ruru, J. P. (2024). *Penerapan Pelatihan Desain Grafis untuk Mendorong Kreativitas Siswa SMA*. (September), 1–10.

Salamah, E. R., Subaidah, & Julianingsih, D. (2022). Pelatihan Desain Aplikasi Canva di PKBM Tunas Harapan Surabaya. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(November), 198–206.

Sanjaya, B. E. (2025). Konsientisasi dan Inklusi Sosial: Pendidikan Nonformal Sebagai Strategi Pemberdayaan Masyrakat Prasejahtera. *BIMALA : Basis Invensi Analitik Mahasiswa Sosisologi*, *2*(1), 121–144.

Shilviana, K. F., & Hamami, T. (2020). Pengembangan Kegiatan Kokurikuler dan Ekstrakurikuler. *Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, *8*, 159–177.