

Peningkatan Kompetensi Warga Belajar Kejar Paket C Melalui Pelatihan Kreasi Desain Grafis

Susetyo Darmanto¹, Djoko Darmawan², Bukirom³

^{1,2,3}Universitas 17 Agustus 1945 Semarang

¹susetyodarmanto@untagsmg.ac.id

Received: 26 Oktober 2020; Revised: 3 Desember 2020; Accepted: 9 Desember 2020

Abstract

Learning people who study in the Kejar Paket C equivalency program at Community Learning Center Bina Karya are part of a community group that needs to get knowledge and skills. However, the limitation of human resources of the tutors have made the aspects of life skills are not available. Therefore, it is necessary to provide practical skills training in the field of digital graphic creation technology, as a provision for entrepreneurship after completed the education program. The purpose of this activity is to develop hard skills to perform various creative products from digital, also to develop soft skills to perform entrepreneurial knowledge (technopreneurship), an optimistic attitude in facing tomorrow and an attitude not to give up easily. The method of implementing the program includes: composing lesson dictates, entrepreneurial lectures, delivering theories, and practicing digital graphic design creation skills. The instrument chosen for the evaluation of the training results is based on the portfolio of the training participants' work. The result that has been achieved is that the training participants have the skills to operate the CorelDraw and Adobe Photoshop programs, as well as produce some various graphic design product creations. In the future, it is hoped that the Community Learning Center Bina Karya managers will be more active in collaborating with various parties to provide life skills training.

Keywords: *competence based training; community learning center; graphic design.*

Abstrak

Warga belajar yang menuntut ilmu dalam program kesetaraan Kejar Paket C di PKBM Bina Karya adalah bagian dari kelompok masyarakat yang perlu mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Namun keterbatasan sumber daya manusia para tutor kesetaraan, menjadikan aspek keterampilan hidup tidak didapatkan. Oleh karena itu dipandang perlu untuk memberikan pelatihan keterampilan praktis di bidang teknologi seni kreasi grafis digital, sebagai bekal berwiraswasta setelah menyelesaikan pendidikan. Tujuan kegiatan ini selain kemampuan *hard skill* yang berupa keterampilan membuat berbagai produk kreasi dari digital, juga memberikan kemampuan *soft skill* berupa pengetahuan tentang dunia wirausaha (*technopreneurship*), sikap optimis dalam menghadapi hari esok dan sikap untuk tidak mudah menyerah. Metode pelaksanaan program meliputi: penyusunan diktat pelajaran, ceramah kewirausahaan, penyampaian teori, dan praktik keterampilan pembuatan kreasi desain grafis digital. Instrumen yang dipilih untuk evaluasi hasil pelatihan adalah berbasis portofolio hasil karya peserta pelatihan. Hasil yang telah dicapai adalah peserta pelatihan memiliki keterampilan

Peningkatan Kompetensi Warga Belajar Kejar Paket C Melalui Pelatihan Kreasi Desain Grafis

Susetyo Darmanto, Djoko Darmawan, Bukirom

mengoperasikan program CorelDraw dan Adobe Photoshop, serta menghasilkan berbagai kreasi produk desain grafis. Ke depan diharapkan pengelola PKBM Bina Karya lebih aktif menjalin kerjasama dengan berbagai pihak untuk memberikan pelatihan keterampilan hidup.

Kata Kunci: desain grafis; pelatihan berbasis kompetensi; PKBM.

A. PENDAHULUAN

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 mengamanatkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, melalui tiga jalur pendidikan: formal, informal dan non formal. Untuk mendukung pendidikan sepanjang hayat tersebut, pemerintah memberikan kesempatan kepada masyarakat menyelenggarakan pendidikan nonformal sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal (UU Nomor 20, 2003).

Perubahan masyarakat yang sangat cepat menjadikan kebutuhan akan pendidikan nonformal terus mengalami peningkatan (Hadi, 2012). Penyelenggaraan pendidikan normal oleh masyarakat didasari kepedulian agar lulusannya mempunyai keterampilan dan kemampuan dalam mengarungi kehidupan (Soleh dan Raharjo, 2018).

Salah satu pendidikan nonformal adalah pusat kegiatan belajar masyarakat (PKBM). PKBM merupakan pendidikan nonformal yang didirikan, dan dikelola oleh masyarakat dengan maksud meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta bakat agar meningkat kualitas hidup dan pendapatannya (Almaidah, 2017). Berdasarkan data Kemendikbud diketahui secara nasional pada tahun 2020 terdapat 9.859 PKBM, sedangkan di Jawa Tengah terdapat 728 PKBM, dan khusus Kota Semarang tercatat 28 PKBM yang beroperasi (Kemendikbud, 2020).

Wujud pendidikan yang diselenggarakan PKBM adalah pendidikan kesetaraan Kejar Paket C, yang merupakan pendidikan non formal setingkat dengan Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SMA, SMK, Madrasah Aliyah). Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada Pendidikan Kesetaraan adalah turut berpartisipasi mengembangkan potensi peserta didik pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional (Nur, 2019).

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) banyak didirikan oleh masyarakat pada tahun 1998 saat terjadi krisis sosial ekonomi. Fakta menunjukkan bahwa pendidikan formal ternyata tidak mampu untuk menjawab beraneka permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat. Kondisi ini diindikasikan dari rendahnya tingkat pendidikan masyarakat, tingginya tingkat buta aksara bagi orang dewasa, pengangguran, kemiskinan dan sebagainya (Widiastuti, 2014).

Persoalan umum yang dihadapi PKBM adalah sumber pendanaan untuk operasional lembaga. Hal ini antara lain karena pada awalnya pendirian PKBM lebih banyak berorientasi sosial. Untuk pengembangan program, PKBM lebih banyak mengandalkan dana pribadi, meskipun kadang-kadang ada bantuan dari pemerintah. Pembayaran keuangan dari siswa tidak terlalu bisa diharapkan. Masalah lainnya adalah kualitas sumber daya manusia (pendidik), rekrutmen peserta didik, kehadiran peserta didik dalam pembelajaran, pembentukan jaringan atau kemitraan, penguasaan teknologi informasi (komputer), dan sebagainya.

Permasalahan khusus yang dihadapi program pendidikan kesetaraan Paket C

PKBM Bina Karya adalah kurangnya pendidikan kecakapan hidup (*life skill*), padahal keterampilan vokasi akan lebih memudahkan lulusannya untuk mendapatkan pekerjaan. Hal ini dikarenakan berbagai sektor pekerjaan lebih membutuhkan syarat kompetensi, bukan sekedar ijazah sekolah atau yang setara. Saat ini lulusan pendidikan kesetaraan Paket C masih bingung mau kerja apa setelah mendapatkan ijazah.

Berdasarkan hal tersebut di atas, untuk membantu PKBM Bina karya dapat mewujudkan visi dan misinya, maka perlu kemitraan dengan lembaga lain seperti halnya perguruan tinggi, dalam hal ini Universitas 17 Agustus 1945 (UNTAG) Semarang dalam bentuk program kemitraan masyarakat pelatihan berbasis kompetensi kreasi desain grafis digital. Pemilihan lokasi di PKBM Bina Karya Semarang didasarkan pertimbangan antara lain telah terjalin komunikasi yang baik antara pihak perguruan tinggi dengan pimpinan lembaga, dan ketersediaan sarana dan prasarana pelatihan.

Pelatihan Berbasis Kompetensi (PBK) adalah pelatihan kerja yang menitikberatkan pada penguasaan kemampuan kerja mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang ditetapkan dan persyaratan di tempat kerja (Permenaker Nomor 8, 2014). PBK merupakan pelatihan yang didesain dan dikembangkan secara bertahap dan menyeluruh agar dapat memfasilitasi peserta sehingga mampu mencapai kompetensi yang ditetapkan (Pribadi, 2016). Kompetensi sendiri adalah perilaku produktif yang harus dimiliki serta diperagakan oleh seseorang dalam melaksanakan satu pekerjaan agar dapat berprestasi luar biasa. Kompetensi terdiri kompetensi teknik atau fungsional yang sering disebut *hard skill competency* dan kompetensi perilaku yang sering disebut dengan istilah *soft skill competency* (Hutapea & Thoha, 2008). Kompetensi merupakan pengetahuan dan keterampilan yang menjadi kunci untuk menghasilkan *output* dari suatu pelatihan (Julifan, 2015).

Tujuan dari pelatihan kreasi desain grafis digital ini adalah membekali peserta dengan keterampilan (*life skill*) desain grafis menggunakan perangkat komputer. Kegiatan ini selain membekali siswa dengan kemampuan *hard skill* yang berupa keterampilan membuat berbagai produk kreasi sablon dari digital, juga memberikan kemampuan *soft skill* berupa pengetahuan dan motivasi tentang dunia wirausaha (*entrepreneurship*). Keterampilan ini diharapkan dapat memberi nilai tambah dalam melamar pekerjaan, atau membuka usaha sendiri (wirausaha). Luaran yang ditargetkan adalah: video kegiatan, publikasi di surat kabar nasional, artikel di jurnal nasional terakreditasi, artikel di prosiding seminar nasional.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Pelatihan Kreasi Desain Grafis Digital dilaksanakan mulai tanggal 22 Juli 2020 sampai dengan 13 Agustus, selama 12 pertemuan kurang lebih 2 jam, dimulai jam 16.00 WIB sampai dengan 18.00 WIB. Kegiatan diikuti oleh 10 orang peserta pelatihan. Metode kegiatan meliputi: *Focus groups discussion* (FGD), ceramah kewirausahaan, penyampaian teori, demonstrasi, dan praktik tentang desain grafis digital.

Kegiatan ini dirancang menggunakan Pelatihan Berbasis Kompetensi yang menitikberatkan pada penguasaan keterampilan kerja. Evaluasi pelatihan dipilih menggunakan instrumen penilaian berbasis portofolio, yaitu model penilaian yang dilakukan secara sistematis, logis untuk mengungkapkan dan menilai peserta didik secara komprehensif, obyektif, akurat, dan sesuai dengan bukti-bukti otentik. Instruktur menilai perkembangan portofolio peserta pelatihan dari waktu ke waktu berdasarkan kumpulan hasil karya sebagai bukti kegiatan pembelajaran (Arifin, 2014). Instrumen penilaian yang digunakan berhubungan dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional bidang Desain Grafis (*Graphic Design Technology*).

Peningkatan Kompetensi Warga Belajar Kejar Paket C Melalui Pelatihan Kreasi Desain Grafis

Susetyo Darmanto, Djoko Darmawan, Bukirom

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan berbasis kompetensi kreasi desain grafis digital terbagi atas tiga tahap kegiatan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Perencanaan

Kegiatan pada tahap perencanaan dilakukan melalui *focus group discussion*, membahas antara lain: analisis identifikasi kebutuhan pelatihan (*training need analysis*), penyusunan program pelatihan - kurikulum - silabus - rencana pembelajaran - penyusunan modul pelatihan, melakukan rekrutmen dan seleksi peserta pelatihan, menyusun rencana pelatihan, penetapan SDM pelatihan, penyediaan fasilitas pelatihan, menyusun jadwal pelatihan, dan menyiapkan administrasi pelatihan. Kurikulum disusun mengacu pada skema Program Pelatihan Berbasis Kompetensi bidang Desainer Grafis dengan kode M74100010219, berdasarkan SKKNI nomor 301 tahun 2016 tentang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual. Seleksi peserta didik dilakukan melalui wawancara untuk menggali informasi motivasi, minat dan bakat. Penetapan pengajar didasarkan pada keahlian, pengalaman, mental dan tanggung jawab. Penyiapan sarana meliputi kebutuhan perangkat keras (*hardware*), dan perangkat lunak (*software*) desain grafis, dalam hal ini dipilih CorelDraw dan Adobe Photoshop.

Pelaksanaan

Berdasarkan hasil seleksi rekrutmen dan seleksi, terpilih 10 orang warga belajar Kerja Paket C sebagai peserta. Peserta pelatihan dominan laki-laki lebih yaitu 7 orang (70%), berada pada usia produktif sebanyak 9 orang (90%), domisili di Kota Semarang sebanyak 8 orang (80%), dan semuanya naik dari kelas XI ke Kelas XII Kejar Paket C (Tabel 1).

Kegiatan pelatihan dibuka ketua tim pengabdian UNTAG Semarang (Gambar 1). Hadir dalam pembukaan ketua PKBM Bina Karya, tutor PKBM, peserta pelatihan, dan tamu undangan. Sehubungan dengan masa pandemi, kegiatan menerapkan protokol kesehatan meliputi: menjaga jarak, mencuci

tangan dengan *hand sanitizer*, dan memakai masker-pelindung wajah (Gambar 2).

Tabel 1. Deskripsi Peserta Pelatihan

Demografi	F	%
Jenis Kelamin		
• Laki-laki	7	70
• Perempuan	3	30
Umur		
• < 18 tahun	1	10
• >=18 tahun	9	90
Asal Kota		
• Semarang	8	80
• Luar Semarang	2	20
Kelas		
• XII	10	100



Gambar 1. Pembukaan Pelatihan



Gambar 2. Penyerahan Bahan Pelatihan kepada Peserta Pelatihan



Gambar 3. Penyampaian Materi Kewirausahaan

Pelatihan PBK Kreasi Desain Grafis Digital diawali dengan pemberian materi *soft skills* tentang membangun jiwa kewirausahaan. Peserta pelatihan diberikan pemahaman tentang jiwa kewirausahaan

yang perlu dimiliki, antara lain: percaya diri, berorientasi pada hasil, keberanian pengambilan risiko, keorisinilan, berorientasi ke masa depan, kreativitas, dan inovasi (Gambar 3).

Kegiatan PBK selanjutnya adalah penyampaian teori dan praktik desain grafis digital. Kegiatan harian pelatihan diawali dan salam, berdoa, mengabsen peserta, motivasi, penyampaian teori, demonstrasi, praktik, penguatan materi, tanya jawab, dan di akhir dengan doa. Materi diberikan dalam bentuk buku informasi (modul) dan buku kerja. Unit kompetensi yang diajarkan meliputi: menggunakan perangkat komputer, menggunakan peralatan peripheral, mengaplikasikan prinsip dasar desain, menerapkan prinsip dasar komunikasi, menerapkan *design brief*, menetapkan strategi desain, menetapkan konsep desain, mengoperasikan perangkat lunak desain, dan menciptakan karya desain. Beberapa proyek desain yang diajarkan yaitu ID card, kartu nama, spanduk, *standing banner*, Stempel, mug, pin, gantungan kunci, cover buku, dan kaos distro. Pelaksanaan praktik desain menggunakan perangkat lunak CorelDraw dan Adobe Photoshop (Gambar 4).



Gambar 4. Penyampaian Materi Teori dan Praktik Kreasi Desain Grafis



Gambar 5. Hasil Kreasi Desain Grafis Digital
 Pada akhir kegiatan dilakukan pencetakan hasil desain ke media seperti *mug*, *roll banner*, pin, gantungan kunci, dan

lainnya. Hasil pelatihan selanjutnya diserahkan kepada pengelola (Gambar 5).

Evaluasi

Evaluasi PBK Kreasi Desain Grafis Digital dilakukan dengan memberikan tugas kepada peserta pelatihan. Hasil tugas tersebut menjadi dasar bagi instruktur untuk memberikan penilaian portofolio (Gambar 6). Berdasarkan hasil evaluasi, seluruh peserta pelatihan mampu menyelesaikannya sehingga kepadanya diberikan sertifikat (Tabel 2).



Gambar 6. Hasil Evaluasi Desain Grafis Digital

Berdasarkan hasil pengamatan, kegiatan pengabdian masyarakat pelatihan berbasis kompetensi kreasi desain grafis digital ini dapat terlaksana dengan baik. Peserta pelatihan dapat menyerap materi yang diberikan oleh narasumber.

Faktor pendukung keberhasilan pelatihan adalah adanya instruktur/narasumber yang telah memiliki kompetensi, baik kompetensi teknik maupun kompetensi metodologi pelatihan. Faktor pendukung lainnya adalah keseriusan peserta dalam mengikuti pelatihan, serta motivasi dari pengelola kepada warga belajar untuk memiliki keterampilan (*life skill*).

Faktor pendukung yang tidak kalah penting adalah sarana-prasarana pelatihan. Ketersediaan daya listrik yang besar memungkinkan dapat dihidupkan semua komputer dan perangkat *display* (LCD) secara bersamaan. Selain itu, adanya jaringan internet tanpa kabel (*wifi*) menunjang pencarian berbagai bahan desain.

Faktor penghambat kegiatan pelatihan di antaranya adalah gangguan cuaca (hujan) dan masih mewabahnya pandemi virus Covid-19 membuat instruktur harus menjaga jarak dengan peserta pelatihan.

Peningkatan Kompetensi Warga Belajar Kejar Paket C Melalui Pelatihan Kreasi Desain Grafis

Susetyo Darmanto, Djoko Darmawan, Bukirom

Tabel 2. Nilai Akhir Praktik Kreasi Desain Grafis Digital

No.	Nama	Indikator Kompetensi dan Nilai Portofolio										Nilai Akhir
		Mendesain Kartu Nama	Mendesain Spanduk	Mendesain Stand Banner	Mendesain Stempel	Mendesain Mug	Mendesain Pin	Mendesain Cover Buku	Mendesain Brosur	Mendesain Stiker	Mendesain Kaos	
1	Alvin Ar-Rahman	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	70
2	Anugrah Robby Pratama	8	8	8	8	8	8	7	8	7	0	70
3	Arif Sugihardi	9	8	8	8	8	9	8	7	8	7	80
4	Fatimah A'imatul Ummah	7	7	7	7	7	7	6	7	7	7	69
5	Nabila Nur Sabrina Sinaga	7	7	7	7	7	7	6	7	7	7	69
6	Rachmad Irhamna	8	8	8	8	8	9	8	8	7	7	79
7	Rizal Kurniawan	7	7	7	6	7	7	7	7	7	7	69
8	Sultan Hidayatullah K. M.	7	7	6	7	6	7	6	6	7	7	66
9	Surya Noor Azhar Effendi	7	6	6	6	6	7	6	7	7	7	65
10	Triningsih	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	70

Faktor lainnya adalah kemacetan di jalan raya akibat bersamaan jam pulang kerja karyawan sehingga terkadang pelatihan tidak dapat dimulai tepat waktu.

Pembahasan

Pelatihan berbasis kompetensi (PBK) desain grafis yang telah dilaksanakan pada warga belajar PKBM Bina Karya Kota Semarang dimaksudkan membekali siswa *hard skill* dan *soft skill* kecakapan hidup. PBK dipercaya mampu menyiapkan sumber daya manusia (SDM) dengan pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*) dan sikap positif (*attitude*) dalam menghadapi tantangan dan peluang bisnis, karena direncanakan dan dikembangkan secara sistemik dan sistematis sesuai dengan kualifikasi yang diperlukan untuk melaksanakan suatu tugas dan pekerjaan (Pribadi, 2016). Pelatihan berbasis kompetensi merupakan pelatihan yang disesuaikan dengan dunia kerja dan dunia industri (Toharudin & Yusuf, 2020).

Agar memperoleh hasil maksimal, pelatihan kreasi desain grafis digital ini telah melalui tiga tahap: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Hal ini sesuai dengan pendapat

Pribadi (2016) bahwa program pelatihan yang efektif dan efisien perlu memperhatikan beberapa prasyarat desain dan pengembangan program, antara lain: didasarkan kebutuhan, kompetensi yang perlu dimiliki, jadwal penyelenggaraan tersusun dengan baik, peserta memiliki kompetensi sesuai yang dilatihkan, dan instruktur memiliki kualifikasi baik dan kompeten. Selain itu pelatihan juga dilaksanakan di tempat yang nyaman dengan fasilitas memadai, menggunakan metode dan media yang relevan, mampu memfasilitasi kompetensi yang diperlukan memberi rasa puas peserta, dan perlu dievaluasi untuk mengetahui efektivitas dan efisiensinya (Pribadi, 2016).

Evaluasi pelatihan ini didasarkan pertimbangan atas hasil karya atau portofolio peserta. Hal ini sesuai pendapat Mulyasa (2004) bahwa kurikulum berbasis kompetensi diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, kemampuan, sikap, nilai serta minat peserta pelatihan agar mampu melakukan sesuatu bentuk kemahiran, ketepatan dan keberhasilan dengan tanggung jawab.

Penilaian portofolio merupakan pendekatan penilaian untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam membangun dan merefleksikan suatu karya melalui pengumpulan hasil pekerjaan untuk dinilai dan dikomentari oleh guru (Arifin, 2014).

D. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kegiatan penyampaian teori, demonstrasi, dan praktik pelatihan berbasis kompetensi tentang kreasi desain grafis digital dapat terlaksana dengan baik. Materi meliputi untuk memahami desain grafis dengan melakukan konsep awal sebelum mendesain, kemudian dilanjutkan dengan tahap desain baik secara manual ataupun digital, dan dilanjutkan dengan mencetak ke media yang diinginkan. Peserta pelatihan memiliki keterampilan mengoperasikan program CorelDraw dan Adobe Photoshop, serta menghasilkan berbagai kreasi produk desain grafis.

Saran

Sehubungan keterbatasan waktu, taha-pan uji kompetensi oleh lembaga sertifikasi profesi (LSP/LSK) belum dapat terlaksana. Oleh karenanya kepada peserta pelatihan diharapkan terus berlatih sehingga pada masa yang akan datang dapat mengikuti beasiswa uji kompetensi, baik yang diselenggarakan berbagai instansi pemerintah maupun biaya mandiri. Kepada pengelola PKBM Bina Karya disarankan untuk lebih semangat dalam melayani dan memberikan motivasi tentang pentingnya keterampilan hidup bagi warga belajar. Untuk itu kerja sama dengan berbagai pihak seperti perguruan tinggi, dunia usaha dunia industri (DUDI) perlu terus ditingkatkan.

Ucapan Terima Kasih

Penghargaan yang setinggi-tingginya dan rasa terima kasih ditujukan kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Kementerian Riset dan Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional yang telah mendukung pendanaan kegiatan pelatihan berbasis kompetensi kreasi desain grafis

digital ini melalui Hibah Program Kemitraan Masyarakat

E. DAFTAR PUSTAKA

- Almaidah, S. (2017). Analisis Efektivitas Kinerja Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Dalam Menyelenggarakan Program Pendidikan Berbasis Masyarakat. *Media Ekonomi dan Manajemen*, 32(2), 162-177.
- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hadi, S. (2012). Evaluasi implementasi kurikulum berbasis kompetensi pada lembaga kursus dan pelatihan (LKP) program otomotif DIY. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(2), 267-283.
- Hutapea, P., & Thoha, N. (2008). *Kompetensi Plus Teori, Desain, Kasus, dan penerapan untuk HR dan Organisasi yang Dinamis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Julifan, J. A. (2015). Efektivitas Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan Berbasis Kompetensi Bagi Guru. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 22(2), 1-12.
- Kemdikbud. (2020). *Jumlah Data Satuan Pendidikan (Sekolah) Pendidikan Masyarakat (Dikmas) Kota Semarang*. Diakses 7 Desember 2020, dari <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/index31.php?kode=036300&level=2>
- Mulyasa, E. (2004). *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nur, F. S. (2019). *Apa itu Pendidikan Kesetaraan?* Diakses 7 Desember 2020, dari <http://pauddikmassubar.kemdikbud.go.id/artikel/52/apa-itu-pendidikan-kesetaraan>
- Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi RI Nomor 8 Tahun 2014 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelatihan Berbasis Kompetensi. Kementerian Tenaga Kerja.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan*

Peningkatan Kompetensi Warga Belajar Kejar Paket C Melalui Pelatihan Kreasi Desain Grafis

Susetyo Darmanto, Djoko Darmawan, Bukirom

- Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Soleh, T. A., & Raharjo, T. J. (2018). Implementasi Pelatihan Pengelasan Warga Belajar Kejar Paket C di UPTD SKB Susukan Kabupaten Semarang. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 3(2), 184-192.
- Toharudin, M., & Yusuf, M. (2020). *Manajemen Pelatihan Guru Sekolah Dasar Inklusif Berbasis Kebutuhan*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- UU Nomor 20 Tahun 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diakses dari <https://peraturan.go.id/peraturan/view.html?id=11e44c4ebd49cfc093ae313231363139>.
- Widiastuti, N. (2014). Pengelolaan Pembelajaran Pelatihan Komputer Aplikasi Microsoft Excel 2020 Dalam Rangka Pencapaian Hasil Belajar bagi Warga Belajar di PKBM Bina Mekar Cimahi Selatan. *Jurnal Empowerment*, 4(1), 92-105.