

Pemberdayaan Remaja melalui Workshop Interaktif untuk Penguatan Nilai-Nilai Karakter Positif di Kota Malang dan Makassar

Youth Empowerment through Interactive Workshops to Strengthen Positive Character Values in Malang and Makassar

¹Dewi Fatmasari Edy, ²Syurawasti Muhiddin, ¹Femmi Nurmalitasari, ¹Hilda Rosa Ainiyah, ¹Nazwa Nayla Divani Putri, ¹Widi Febrianti

¹Program Studi Sarjana Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Malang, Malang
²Program Studi Sarjana Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Hasanuddin, Makassar

Korespondensi: D.F. Edy, dewi.fatmasariedy.fpsi@um.ac.id

Abstract. This community service activity aims to empower adolescents through interactive workshops based on experiential learning to strengthen positive character values amidst the complex psychosocial challenges of the digital era. The background of this program is motivated by the rise of risks such as cyberbullying, social isolation, and identity crises, which require adaptive character-building strategies so that adolescents can adapt healthily and productively. This workshop involved 33 participants aged 13-19 years located in Malang City and Makassar City, to reach diverse socio-cultural contexts. The implementation method was designed in a participatory and contextual manner, including focus group discussions, role-play simulations, educational games, and in-depth personal reflection. Impact evaluation was conducted using pre-test and post-test instruments, complemented by analysis of participant reflection sheets. The results of the quantitative analysis showed a significant increase in average scores between the pre-test and post-test. This increase indicates an expansion of cognitive understanding of the concept of character values, recognition of self-strengths, as well as improved assertive communication skills and emotional management. Meanwhile, qualitative analysis of participant reflections revealed increased self-awareness, intrinsic motivation to apply positive values in daily life, and the emergence of community action ideas that benefit the surrounding environment. This program has proven effective in encouraging holistic positive change, encompassing the cognitive, affective, and behavioral aspects of adolescents. Therefore, this workshop model is relevant and highly recommended for continued development and implementation in various character-building programs for the younger generation.

Keywords: *Youth empowerment, Positive character, Experiential learning, Interactive workshop, Self-development.*

Abstrak. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan remaja melalui workshop interaktif berbasis *experiential learning* guna memperkuat nilai-nilai karakter positif di tengah kompleksitas tantangan psikososial era digital. Program ini dilatarbelakangi oleh maruhnya risiko seperti perundungan dunia maya, isolasi sosial, dan krisis identitas, yang menuntut strategi penguatan karakter yang adaptif agar remaja mampu beradaptasi secara sehat dan produktif. Workshop ini melibatkan 33 peserta berusia 13-19 tahun yang berlokasi di Kota Malang dan Kota Makassar, guna menjangkau konteks sosio-kultural yang beragam. Metode pelaksanaan dirancang secara partisipatif dan kontekstual, mencakup diskusi kelompok terfokus, simulasi peran (*role-play*), permainan edukatif, dan refleksi pribadi yang mendalam. Evaluasi dampak dilakukan menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test*, dilengkapi dengan analisis lembar refleksi peserta. Hasil analisis kuantitatif menunjukkan peningkatan skor rata-

rata yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Peningkatan ini mengindikasikan adanya perluasan pemahaman kognitif terhadap konsep nilai karakter, pengenalan kekuatan diri, serta peningkatan keterampilan komunikasi asertif dan pengelolaan emosi. Sementara itu, analisis kualitatif dari refleksi peserta mengungkapkan peningkatan kesadaran diri (*self-awareness*), motivasi intrinsik untuk menerapkan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari, serta munculnya ide-aksi komunitas yang bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya. Program ini terbukti efektif dalam mendorong perubahan positif yang holistik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku remaja. Oleh karena itu, model workshop ini relevan dan sangat dianjurkan untuk dikembangkan serta diimplementasikan secara berkelanjutan dalam berbagai program penguatan karakter generasi muda.

Kata Kunci: *Pemberdayaan remaja, Karakter positif, Experiential learning, Workshop interaktif, Pengembangan diri.*

Pendahuluan

Masa remaja merupakan fase penting dalam proses perkembangan yang ditandai dengan eksplorasi identitas, pencarian jati diri, dan mulai terjadi peningkatan kebutuhan akan pengakuan sosial (Santrock, 2019). Di tengah kompleksitas perubahan sosial dan kemajuan teknologi saat ini, remaja menghadapi tantangan psikososial yang semakin meningkat pula. Tekanan dari media sosial, krisis identitas, kecemasan akan masa depan, dan lemahnya dukungan emosional sering memicu berbagai masalah psikologis pada diri remaja. Lonjakan penggunaan media digital berkorelasi dengan meningkatnya gejala depresi dan perasaan kesepian di kalangan remaja (Twenge, 2020). Hal ini menunjukkan perlunya respons penanganan segera yang mendukung perkembangan karakter positif remaja secara holistik dalam upaya agar remaja dapat melalui tugas perkembangannya dengan baik.

Nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, integritas, empati, dan kerja sama memiliki peran strategis dalam membangun ketahanan pribadi remaja agar mampu merespons tantangan kehidupan secara sehat dan adaptif. Hal ini memungkinkan remaja mampu mengambil keputusan tidak hanya berlandaskan kecerdasan intelektual saja, tapi juga melibatkan kecerdasan emosional dan sosial. Lickona (1996) menekankan bahwa pendidikan karakter yang baik adalah pondasi bagi tumbuhnya generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki komitmen moral dan tanggung jawab sosial. Di Indonesia, pentingnya penguatan karakter ditegaskan dalam Permendikbud No. 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), yang menekankan lima nilai utama yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas (Permendikbud, 2018).

Pengenalan kekuatan karakter kepada remaja tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengembangan moral, tetapi juga berdampak signifikan pada kesejahteraan psikologis, motivasi intrinsik, dan resiliensi. Pendekatan psikologi positif mengidentifikasi bahwa individu yang mampu mengenali dan menggunakan kekuatan karakternya secara konsisten cenderung memiliki tingkat kebahagiaan dan kepuasan hidup yang lebih tinggi (Peterson & Seligman, 2004). Hal ini penting bagi remaja karena dapat membantu remaja memahami potensi unik masing-masing, memperkuat rasa percaya diri, serta mengurangi kecenderungan untuk membandingkan diri secara negatif dengan orang lain. Studi longitudinal oleh Shoshani & Slone (2013) juga menunjukkan bahwa pengembangan kekuatan karakter sejak usia remaja berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik dan penurunan perilaku menyimpang. Oleh karena itu, penguatan kesadaran akan kekuatan karakter menjadi landasan penting bagi remaja dalam pembentukan pribadi yang tangguh, berdaya saing, dan berintegritas.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam internalisasi nilai-nilai karakter adalah melalui kegiatan partisipatif dan reflektif. Kegiatan dengan konsep *experiential learning* seperti workshop interaktif menawarkan ruang belajar yang

mendorong keterlibatan aktif peserta melalui diskusi kelompok, simulasi peran, refleksi, dan eksplorasi nilai. Teori tentang *experiential learning* menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi saat individu secara aktif terlibat dalam pengalaman langsung, merefleksikannya, lalu mengonseptualisasikannya dalam konteks kehidupan sehari-hari yang mereka alami (Kolb, 2015). Pendekatan ini memberikan peluang lebih besar bagi remaja untuk benar-benar memahami, menghayati, dan mempraktikkan nilai-nilai karakter dalam tindakan nyata.

Lebih jauh, remaja pada fase eksplorasi sosial memerlukan pemberdayaan melalui program berbasis komunitas sebagai strategi penting untuk mendorong keberlanjutan perubahan positif. Pendekatan ini memungkinkan terbentuknya jejaring sosial yang suportif sekaligus memperkuat lingkungan sebagai ekosistem pembelajaran karakter (Jafar dkk., 2020; Qudsyi dkk., 2024). Urgensi pendekatan ini menjadi semakin relevan pada konteks perkotaan seperti Kota Malang dan Makassar, yang merepresentasikan pusat pertumbuhan pendidikan dan urbanisasi dengan karakteristik sosial-budaya yang berbeda antara wilayah Jawa dan Indonesia Timur. Malang dicirikan oleh mobilitas remaja yang tinggi dan heterogenitas latar belakang sosial, sementara Makassar memiliki dinamika komunitas yang kuat sebagai pusat pendidikan dan ekonomi kawasan timur Indonesia. Meskipun berbeda secara kultural, kedua kota menghadapi tantangan serupa dalam perkembangan remaja perkotaan, seperti kompleksitas relasi sosial, tekanan akademik, dan paparan nilai global, sehingga menjadi konteks yang strategis dan representatif untuk implementasi program penguatan karakter. Temuan penelitian terbaru menegaskan bahwa pendekatan multidisipliner yang mengintegrasikan pendidikan, dukungan psikologis, dan layanan sosial berbasis keterlibatan komunitas secara signifikan mendorong perkembangan remaja yang positif (Ren, 2024). Hal ini selaras dengan kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang menekankan kolaborasi antara institusi pendidikan, keluarga, dan masyarakat dalam penguatan pendidikan karakter generasi muda (Kemendikbud, 2020). Oleh karena itu, workshop interaktif yang menggabungkan aspek edukatif, psikologis, dan partisipatif menjadi pendekatan yang relevan dan strategis dalam konteks pengabdian masyarakat ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter positif, kesadaran diri, keterampilan komunikasi, serta kemampuan pengelolaan emosi sebagai fondasi pembentukan pribadi yang reflektif, tangguh, dan berdaya guna bagi diri sendiri maupun lingkungan. Melalui workshop interaktif berbasis *experiential learning*, ketercapaian tujuan tersebut pada akhirnya akan memberdayakan remaja yang terlibat. Dengan konsep *experiential learning* yang partisipatif dan kontekstual, diharapkan peserta tidak hanya memahami nilai-nilai karakter secara konseptual, tetapi juga mampu menginternalisasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Metode Pelaksanaan

Tempat dan Waktu. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di dua kota yaitu Kota Malang dan Kota Makassar. Pelaksanaan kegiatan di Kota Malang dilaksanakan pada tanggal 1 Juni 2025 bertempat di Aula B7 Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Malang. Sementara itu, kegiatan di Kota Makassar dilaksanakan pada tanggal 11 Juli 2025 bertempat di Program Studi Psikologi, Universitas Hasanuddin, Makassar.

Khalayak Sasaran. Kegiatan ini diikuti oleh remaja dengan rentang usia 13 hingga 19 tahun. Jumlah peserta sebanyak 33 peserta dengan rincian yaitu 16 peserta di Kota Malang dan 17 peserta di Kota Makassar.

Metode Pengabdian. Metode pelaksanaan dirancang dalam bentuk pelatihan karakter berbasis workshop interaktif yang mengintegrasikan pendekatan

partisipatif, reflektif, dan kontekstual. Pelaksanaan dilakukan di dua lokasi, yaitu di Kota Malang (16 peserta) pada tanggal 1 Juni 2025 dan di Kota Makassar (17 peserta) pada tanggal 11 Juli 2025, dengan total 33 peserta remaja berusia 13-19 tahun. Metode pelaksanaan yang dilakukan di dua kota ini yaitu melalui workshop interaktif berbasis experiential learning untuk memberdayakan remaja yang terlibat. Dengan konsep *experiential learning* yang partisipatif dan kontekstual ini, diharapkan peserta tidak hanya memahami nilai-nilai karakter secara konseptual, tetapi juga mampu menginternalisasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pada prinsip pembelajaran aktif dan experiential learning, dimana remaja belajar secara lebih efektif melalui keterlibatan langsung, simulasi, dan refleksi untuk internalisasi nilai-nilai karakter (Lickona & Davidson, 2005; Kolb, 2015).

Indikator Keberhasilan. Indikator Kegiatan pelatihan karakter ini diukur berdasarkan indikator output dan outcome. Indikator output mencakup terselenggaranya seluruh sesi workshop di kedua lokasi sesuai dengan lembar kerja setiap sesi yang dapat diisi dengan baik oleh peserta. Secara outcome, indikator keberhasilan dilihat dari peningkatan skor pengetahuan dan kesadaran nilai karakter peserta yang diukur melalui instrumen pre-test dan post-test. Perubahan psikososial dan internalisasi nilai menjadi indikator utama, yang terlihat dari kemampuan peserta dalam merefleksikan pengalaman belajar serta merumuskan komitmen dan aksi nyata dalam lembar refleksi pribadi. Keberhasilan juga ditandai dengan tercapainya tingkat kepuasan peserta minimal 85% terhadap materi, metode, dan fasilitator berdasarkan kuesioner umpan balik. Indikator-indikator ini mengacu pada model evaluasi program yang komprehensif, menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan behavioral untuk mengukur dampak jangka pendek dari intervensi pengembangan karakter remaja (Kirkpatrick, 1994; Shek & Ma, 2012).

Metode Evaluasi. Evaluasi dilaksanakan melalui instrumen pre-post test serta refleksi peserta sebagai indikator kognitif dan afektif. Pendekatan ini didukung oleh studi oleh Shek dkk. (2017) yang menunjukkan bahwa kombinasi evaluasi kuantitatif dan reflektif dalam program *youth development* dapat secara signifikan memotret perubahan psikososial remaja. Refleksi individu dinilai efektif dalam membantu peserta merekonstruksi pengalaman dan menginternalisasi nilai-nilai yang diperoleh selama sesi kegiatan.

Hasil dan Pembahasan

A. Kegiatan Workshop Interaktif Pelatihan Karakter Positif

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan terlaksana sesuai dengan rancangan untuk setiap sesi. Setiap sesi terlaksana dengan baik. Pada setiap sesi, fasilitator utama selalu memberikan materi pemantik agar peserta mendapatkan masukan materi terlebih dahulu sebelum memulai aktivitas dalam setiap sesinya (Gambar 1).



Gambar 1. Pemberian materi

Sesi 1 yaitu mengenal diri dan potensi dimana peserta diminta menggambar peta dirinya sendiri yang berisikan nama, hobi, kelebihan dan impiannya serta melakukan refleksi singkat terkait hal positif yang dapat dikembangkan dalam diri peserta (Gambar 2). Sesi ini dapat dilaksanakan dengan baik dimana setiap peserta membuat peta diri masing-masing. Berdasarkan hasil refleksi mereka lebih dapat mengenali kekuatan dan kelemahan saat menggambarkan diri dan potensi mereka.



Gambar 2. Mengenal Diri dan Potensi

Pada sesi 2 yaitu pengenalan nilai karakter positif, peserta diminta memilih 3 kartu terpenting menurut mereka dan mendiskusikan alasan memilih nilai tersebut (Gambar 2). Sesi ini juga berjalan dengan baik berdasarkan hasil refleksi peserta yang mengatakan bahwa mereka lebih dapat memahami pentingnya nilai karakter yang mereka miliki dalam menunjang potensi diri yang telah mereka buat pada sesi sebelumnya.



Gambar 3. Mengenal Nilai Karakter Positif

Penemuan kekuatan karakter selama kegiatan menguatkan kerangka Character Strengths and Virtues (Peterson & Seligman, 2004), di mana penggunaan kekuatan karakter secara konsisten berhubungan dengan peningkatan kesejahteraan psikologis dan perilaku prososial. Pengenalan potensi yang berlanjut pada penguatan nilai dan karakter akan berdampak pada perilaku individu dalam komunitasnya. Studi sebelumnya mendapati juga bahwa pengenalan kekuatan diri pada remaja berkorelasi positif dengan penyesuaian diri di sekolah, peningkatan prestasi akademik, dan penurunan perilaku menyimpang (Shoshani & Slone, 2013). Temuan serupa terkait kekuatan karakter juga ditemukan pada penelitian di China yang mengungkapkan bahwa kekuatan karakter merupakan faktor pelindung terhadap masalah perilaku pada remaja awal (Qin dkk., 2022). Hal ini menunjukkan

bahwa penguatan karakter dapat menjadi strategi preventif sekaligus promotif dalam konteks pengembangan remaja.

Selanjutnya, sesi 3 mengenai komunikasi positif berlangsung dengan baik, dimana peserta secara berpasangan memilih kartu situasi dan melakukan role-play situasi dan respon yang empatik (Gambar 4). Peserta memberikan refleksi dimana mereka dapat belajar cara memahami orang lain dan memberikan respon dengan baik. Sesi peningkatan keterampilan komunikasi positif dan asertif yang teridentifikasi melalui sesi *role-play* yang sejalan dengan pandangan Alberti & Emmons (2017), bahwa komunikasi asertif memungkinkan individu mengekspresikan pikiran dan perasaan secara jujur tanpa melanggar hak orang lain.



Gambar 4. Komunikasi Positif dan Empatik

Sesi 4 yaitu mengenai pengelolaan emosi dan tekanan sosial berlangsung dengan baik. Peserta menuliskan sejumlah emosi yang paling sering dirasakan dan melakukan refleksi yang dipandu oleh fasilitator (Gambar 5). Setelah merefleksikan emosinya, kertas tersebut disimpan di sebuah wadah yang telah disiapkan



Gambar 5. Mengelola Emosi dan Tekanan Sosial

Kemudian pada sesi 5 yaitu penguatan kepemimpinan dan aksi komunitas sederhana dimana peserta dalam bentuk kelompok diminta untuk merancang proyek komunitas yang berdampak bagi lingkungan sekitar (Gambar 6). Pada sesi ini, peserta berdiskusi dengan baik dan menghasilkan beragam program dengan target beragam, seperti mahasiswa, masyarakat umum, remaja, dan sebagainya.

Integrasi nilai keberanian, empati, dan kejujuran dalam komunikasi interpersonal di kalangan remaja dapat memperkuat hubungan sosial yang sehat dan saling menghargai. Penguatan tersebut berdampak pada pengembangan komunitas kearah yang lebih positif. Kesadaran peserta bahwa kekuatan karakter dapat diwujudkan dalam bentuk aksi komunitas menegaskan temuan bahwa

community engagement berfungsi sebagai penghubung antara kekuatan individu dan dampak sosial kolektif (Ren, 2024). Dengan merancang proyek komunitas sederhana, peserta tidak hanya belajar bekerja sama, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai karakter ke dalam tindakan nyata yang memberi manfaat pada lingkungan sekitar.



Gambar 6. Kepemimpinan dan Aksi Komunitas

Pada sesi 5, peserta turut mempresentasikan hasil diskusi rancangan program mereka dan berbagi pengalaman serta Pelajaran yang dirasakan saat mengikuti sesi pelatihan dari awal hingga akhir (Gambar 7).



Gambar 7. Presentasi Program Aksi



Gambar 8. Foto bersama

B. Keberhasilan Kegiatan

Pelaksanaan pre-post test menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata pemahaman peserta terhadap konsep nilai-nilai karakter positif, kekuatan diri, keterampilan komunikasi, dan strategi pengelolaan emosi dari materi dan setiap sesi yang telah diberikan (Tabel 1). Berdasarkan hasil uji-t, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan 0,798, $t(14) = -4,53$; $p < 0,01$. Hasil uji deskriptif

statistik menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata post-test ($M=26,60$; $SD=2,772$) daripada pre-test yang dilakukan sebelum memulai semua sesi kegiatan ($M=24,07$; $SD=3,17$).

Tabel 1. Hasil pre-post test pemahaman peserta terhadap nilai-nilai karakter positif, kekuatan diri, keterampilan komunikasi, dan strategi pengelolaan emosi

Paired Samples Statistics					
		Mean	Std. Deviation	t	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre	24.07	3.173	-4.528	.001
	Post	26.60	2.772		

Hasil *pre-post test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan skor rata-rata pemahaman peserta terhadap nilai-nilai karakter positif, kekuatan diri, keterampilan komunikasi, dan strategi pengelolaan emosi yang didapatkan saat pelatihan. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa metode workshop interaktif berbasis *experiential learning* ini efektif dalam memperkuat aspek kognitif dan afektif peserta. Temuan ini konsisten dengan kajian sebelumnya yang menegaskan bahwa pembelajaran aktif menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dibanding metode ceramah tradisional, karena mendorong partisipasi, kolaborasi, dan keterlibatan emosional peserta (Prince, 2004). Oleh karena itu, keterlibatan peserta dalam setiap sesi memberikan dampak bagi pemahaman peserta secara komprehensif.

Berdasarkan lembar refleksi, seluruh peserta merasa senang, antusias, dan bersemangat mengikuti rangkaian sesi dalam kegiatan ini. Salah satu peserta mengatakan “*Seru dan menyenangkan, saling menghargai dan bisa saling support, toleransi antar perbedaan pendapat*”. Lebih lanjut, mayoritas peserta menyatakan bahwa mereka mendapatkan kesadaran baru tentang kekuatan pribadi, pengendalian emosi, dan pentingnya menerapkan nilai karakter positif dalam kehidupan sehari-hari, seperti pernyataan salah seorang peserta, “*saya merasa puas dengan materi dan tugas-tugas yang diberikan, mendapat kenalan baru, dapat mengetahui karakter diri sendiri dan sifat-sifat pada diri*”.

Beberapa peserta mengungkapkan bahwa metode interaktif membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat. Salah satu respon yang didapatkan dari refleksi peserta setelah mengikuti pelatihan ini, seperti “*Lebih mengenal diri, jadi tahu apa yang saya suka dan tidak disukai. Setiap sesi saya jadi lebih mengenal diri lebih dalam*”. Peserta lainnya juga mengungkapkan bahwa ia mendapatkan banyak insight dari kegiatan ini. “*Banyak sekali yang didapatkan seperti bagaimana cara mengetahui potensi diri, bagaimana cara menyalurkan emosi, dan bagaimana cara menjadi pemimpin dalam komunitas, cara komunikasi yang baik, bagaimana cara memulai hal kecil yang berdampak*”, kata salah seorang peserta dalam refleksinya.

Kesadaran diri (*self-awareness*) yang muncul melalui aktivitas refleksi di setiap sesi mendukung pandangan Goleman (1995) bahwa kesadaran diri merupakan pondasi kecerdasan emosional. Kegiatan seperti peta diri dan identifikasi kekuatan pribadi memfasilitasi peserta untuk mengenali kelebihan dan area pengembangan. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa identifikasi kekuatan pribadi dapat meningkatkan rasa percaya diri, motivasi intrinsik, dan kepuasan hidup (Park dkk., 2004).

Selain refleksi, peserta juga menuliskan sejumlah saran untuk materi-materi yang mereka butuhkan kedepannya, seperti materi terkait Kesehatan mental dan

konseling. Selain itu, peserta juga memberikan masukan agar pelatihan ini berkelanjutan sehingga lebih mendalam lagi mengenai membangun komunikasi dan pengelolaan emosi, lebih mendalami pengenalan diri sebagai upaya penguatan karakter. Tidak hanya itu, peserta juga memberikan umpan balik agar kiranya materi dan pelatihan ini juga dapat diberikan kepada orang tua ataupun lingkungan di sekitar remaja.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini mendukung *Positive Youth Development Framework* (Larson, 2000) yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif, pemberdayaan, dan pembelajaran berbasis pengalaman untuk membentuk remaja yang sehat, produktif, dan berkontribusi pada komunitas. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan dan kesadaran, tetapi juga menumbuhkan perubahan sikap, perilaku, dan inspirasi untuk melakukan aksi positif berkelanjutan di lingkungan mereka. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis metode interaktif bukan hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan transformasi sikap dan perilaku, serta menginspirasi aksi nyata di tingkat individu maupun komunitas

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui workshop interaktif berbasis experiential learning terbukti efektif dalam memberdayakan remaja sesuai dengan tujuan kegiatan. Hasil pre-post test menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap nilai-nilai karakter positif, pengenalan kekuatan diri, keterampilan komunikasi, dan pengelolaan emosi. Aktivitas partisipatif yang diterapkan mendorong keterlibatan aktif dan pembelajaran bermakna, yang tercermin dalam refleksi peserta berupa peningkatan kesadaran diri, motivasi untuk menerapkan nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari, serta inisiatif merancang aksi positif di lingkungan komunitas. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman yang kontekstual dan partisipatif efektif mendukung terbentuknya remaja yang lebih reflektif, tangguh, dan berdaya guna. Untuk mengoptimalkan dampak jangka panjang, program ini berpotensi dilaksanakan secara berkelanjutan dengan perluasan cakupan peserta yang melibatkan orang tua, sekolah, dan komunitas lokal, pengayaan materi seperti kesehatan mental dan kepemimpinan, serta penguatan kolaborasi lintas pemangku kepentingan. Evaluasi program selanjutnya perlu diarahkan tidak hanya pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga pada perubahan perilaku peserta dalam jangka menengah dan panjang agar dampak penguatan karakter dapat terukur secara lebih komprehensif.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Malang yang telah mendanai kegiatan ini hingga selesai. Terima kasih pula kepada semua pihak kolaborator yang telah membantu pelaksanaan kegiatan, termasuk Halo Jiwa Indonesia.

Referensi

- Alberti, R. E., & Emmons, M. L. (2017). *Your perfect right: Assertiveness and equality in your life and relationships* (10th ed.). New Harbinger Publications.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bantam Books.
- Jafar, N., Kurniati, Y., Indriasari, R., Syam, A., & Arundhana, A. I. (2020). Pelatihan edukator sebaya sebagai upaya pencegahan komponen sindrom metabolik pada

- remaja di kabupaten Soppeng. Panrita Abdi-Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, 4(1), 103-109.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2018). Permendikbud No. 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020–2024.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (Second edition). Pearson Education, Inc.
- Larson, R. (2000). Toward a psychology of positive youth development. *American Psychologist*, 55(1), 170–183.
DOI: <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.170>
- Lickona, T. (1996). Eleven Principles of Effective Character Education. *Journal of Moral Education*, 25(1), 93–100. <https://doi.org/10.1080/0305724960250110>
- Lickona, T., & Davidson, M. (2005). *Smart and Good High Schools: Integrating Excellence and Ethics for Success in School, Work, and Beyond*. Center for the 4th and 5th Rs.
- Park, N., Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2004). Strengths of Character and Well-Being. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 23(5), 603–619.
DOI: <https://doi.org/10.1521/jscp.23.5.603.50748>
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (n.d.). *Character strengths and virtues: A handbook and classification*.
- Prince, M. (2004). Does Active Learning Work? A Review of the Research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231.
DOI: <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>
- Qin, C., Cheng, X., Huang, Y., Xu, S., Liu, K., Tian, M., Liao, X., Zhou, X., Xiang, B., Lei, W., & Chen, J. (2022). Character strengths as protective factors against behavior problems in early adolescent. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 35(1), 16.
DOI: <https://doi.org/10.1186/s41155-022-00217-z>
- Qudsyi, H., Rachmawati, M. A., Istiqomah, I., & Fadlilla, D. F. (2024). Program psikoedukasi “all about friendship” sebagai alternatif pencegahan perilaku bermasalah siswa di SMP “MX” Yogyakarta. Panrita Abdi-Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, 8(4), 877-889.
- Ren, J. (2024). Promoting positive youth development in rural communities: Integrating social work, psychology, and education. *PLOS ONE*, 19(9), e0309989.
DOI: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0309989>
- Santrock, J. W. (2019). *Adolescence* (17th ed.). McGraw-Hill Education.
- Shek, D. T. L., Ng, C. S. M., & Law, M. Y. M. (2017). Positive youth development programs for adolescents with greater psychosocial needs: Evaluation based on program implementers. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 29(1), 33–39.
DOI: <https://doi.org/10.1515/ijamh-2017-3005>
- Shoshani, A., & Slone, M. (2013). Middle School Transition from the Strengths Perspective: Young Adolescents’ Character Strengths, Subjective Well-Being, and School Adjustment. *Journal of Happiness Studies*, 14(4), 1163–1181.
DOI: <https://doi.org/10.1007/s10902-012-9374-y>
- Twenge, J. M. (2020). Increases in Depression, Self-Harm, and Suicide Among U.S. Adolescents After 2012 and Links to Technology Use: Possible Mechanisms. *Psychiatric Research and Clinical Practice*, 2(1), 19–25.
DOI: <https://doi.org/10.1176/appi.prcp.20190015>

Penulis:

Dewi Fatmasari Edy, Program Studi Sarjana Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Malang, Malang. E-mail: dewi.fatmasariedy.fpsi@um.ac.id

Femmi Nurmalitasari, Program Studi Sarjana Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Malang, Malang. E-mail: femmi.nurmalitasari.fpsi@um.ac.id

Syurawasti Muhiddin, Program Studi Sarjana Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Hasanuddin, Makassar. E-mail: syurawasti@unhas.ac.id

Hilda Rosa Ainiyah, Program Studi Sarjana Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Malang, Malang. E-mail: Hilda.ainiyah.fpsi@um.ac.id

Nazwa Nayla Divani Putri, Program Studi Sarjana Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Malang, Malang. E-mail: nazwa.nayla.2308116@students.um.ac.id

Widi Febrianti Program Studi Sarjana Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Malang, Malang. E-mail: widi.febrianti.2208116@students.um.ac.id

Bagaimana men-sitasi artikel ini:

Edy, D. F., Nurmalitasari, F., Muhiddin, S., Ainiyah, H. R., Putri, N. N. D., & Febrianti, W. (2026). Pemberdayaan remaja melalui workshop interaktif untuk penguatan nilai-nilai karakter positif. *Jurnal Panrita Abdi*, 10(2), 389-399.