

MODEL PENDAMPINGAN KEGIATAN PRODUKTIF BERBASIS KREATIVITAS DAN STEM DALAM OPTIMALISASI WAKTU LUANG REMAJA DI DESA GANDASARI

Ganda Sari^{1)*}, Novel Priyatna²⁾, Cathryne B Nainggolan

Universitas Pelita Harapan

¹⁾ganda.sari@uph.edu, ²⁾novel.priyatna@uph.edu, ³⁾cathryne.nainggolan@uph.edu

Histori artikel

Received:
02 April 2025

Accepted:
06 Desember 2025

Published:
25 Februari 2026

Abstrak

Peningkatan penetrasi internet di Indonesia yang mencapai 79,5% pada tahun 2024 memberikan peluang bagi remaja untuk mengakses informasi dan mengembangkan potensi diri. Namun, remaja di Desa Gandasari belum memperoleh pendampingan yang memadai dari lingkungan keluarga, sekolah, maupun pemerintah desa dalam mengarahkan pemanfaatan waktu luang secara produktif. Kondisi ini menyebabkan sebagian remaja cenderung menghabiskan waktu pada aktivitas yang kurang bernilai edukatif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengimplementasikan model pendampingan berbasis kreativitas dan STEM untuk mengoptimalkan pemanfaatan waktu luang remaja. Mitra kegiatan adalah 117 remaja Desa Gandasari yang terlibat secara aktif dalam seluruh rangkaian program. Metode pelaksanaan meliputi seminar tentang perkembangan remaja dan tantangannya, serta pelatihan dan pendampingan kegiatan produktif berupa pelatihan alat musik, pembelajaran STEM melalui pembuatan mobil bertenaga angin, pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva, tarian tradisional, dan futsal. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 78,87% peserta merasakan manfaat signifikan, ditandai dengan peningkatan keterampilan baru, kemampuan mempresentasikan karya, serta terbentuknya jejaring sosial yang positif. Dengan demikian, model pendampingan yang diterapkan efektif dalam mengarahkan remaja pada aktivitas yang lebih produktif dan konstruktif selama waktu luang.

Kata Kunci: Kreativitas; Optimalisasi waktu luang; Pendampingan remaja; STEM

* Corresponding author: Ganda Sari (ganda.sari@uph.edu)

Abstract. The increasing internet penetration in Indonesia, reaching 79.5% in 2024, offers opportunities for adolescents to access information and develop their potential. However, adolescents in Gandasari Village have not received adequate guidance from families, schools, or local government in directing their leisure time toward productive activities. As a result, many adolescents tend to spend their free time on less educational activities. This community service program aimed to implement a creativity and STEM-based mentoring model to optimize adolescents' leisure time. The program involved 117 adolescents from Gandasari Village who actively participated in all activities. The implementation methods included a seminar on adolescent development and its challenges, followed by training and mentoring sessions such as musical instrument training, STEM-based wind-powered car construction, Canva design training, traditional dance practice, and futsal activities. The results showed that 78.87% of participants perceived significant benefits, indicated by improved skills, enhanced ability to present their work, and the development of positive social networks. Therefore, the implemented mentoring model proved effective in directing adolescents toward more productive and constructive leisure activities.

Keywords: Creativity; Leisure time optimization; Adolescents mentoring; STEM

PENDAHULUAN

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melaporkan bahwa penetrasi internet di Indonesia meningkat sebesar 1,4%, dari 78,19% menjadi 79,5% atau setara dengan 221.563.479 jiwa pada tahun 2024 (APJII, 2024). Mayoritas pengguna internet berada di wilayah urban dan didominasi oleh kelompok Generasi Z (kelahiran 1997–2012). Data ini menunjukkan bahwa transformasi digital merupakan fenomena yang tidak dapat dihindari dan telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pola interaksi sosial, pembelajaran, serta proses pembentukan identitas diri remaja.

Peningkatan akses internet berpengaruh signifikan terhadap proses pembentukan identitas remaja. Pada fase perkembangan ini, remaja membutuhkan ruang eksplorasi sebagai bagian dari pencarian jati diri (Santrock, 2012). Internet, khususnya media sosial, menjadi medium utama dalam proses tersebut (Sakti & Yulianto, 2018; Nurlela et al., 2024; Ananda et al., 2024). Namun demikian, kemudahan akses informasi juga menghadirkan tantangan berupa rendahnya literasi digital dan kemampuan berpikir kritis dalam menyaring informasi (UNESCO, 2021; WHO, 2022). Tanpa pendampingan yang memadai, akses internet berpotensi mengarahkan remaja pada aktivitas yang kurang produktif dan berisiko.

Secara psikologis, remaja memiliki karakteristik perkembangan yang unik. Perkembangan prefrontal cortex yang belum matang sepenuhnya menyebabkan fungsi pengendalian impuls dan pengambilan keputusan belum optimal. Selain itu, egosentrisme remaja yang ditandai dengan imaginary audience dan personal fable, serta kuatnya pengaruh teman sebaya, turut memengaruhi perilaku sehari-hari. Kondisi ini memerlukan dukungan lingkungan yang aman dan suportif agar remaja mampu mengembangkan potensi dirinya secara positif (Badura et al., 2021; DuBois et al., 2020). Simangunsong (2024) menegaskan bahwa berbagai perilaku negatif pada anak dan remaja sering kali disebabkan oleh kegagalan

orang dewasa—baik orang tua, guru, maupun pemerintah daerah—dalam menyediakan lingkungan yang aman dan mendukung.

Hasil survei terhadap 117 remaja di Desa Gandasari menunjukkan bahwa sebagian besar waktu luang setelah pulang sekolah dimanfaatkan untuk aktivitas yang kurang produktif. Data tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Survei Kegiatan Remaja pada Waktu Luang

No	Kegiatan Tidak Produktif	Persentase (%)
1	Aktivitas bersama teman	26,67
2	Nongkrong	20,00
3	Bermain gim	20,00
4	Bermain gawai (HP)	16,67
5	Bersantai	6,67
6	Diam di rumah tanpa aktivitas khusus	6,67
7	Tidur	3,33

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Yolani et al. (2022) yang menunjukkan bahwa remaja cenderung memanfaatkan waktu luang untuk aktivitas rekreatif pasif seperti penggunaan media sosial, bermain gim, dan berkumpul bersama teman. Kondisi ini menunjukkan bahwa waktu luang remaja belum dimanfaatkan secara optimal sebagai ruang pengembangan keterampilan dan karakter.

Secara empiris, keterlibatan remaja dalam kegiatan terstruktur setelah sekolah berkontribusi signifikan terhadap pengembangan soft skills seperti komunikasi, kepemimpinan, dan regulasi diri (Eccles & Gootman, 2021; OECD, 2023). Remaja yang memiliki aktivitas terarah juga cenderung menunjukkan tingkat kesejahteraan psikologis yang lebih baik serta risiko perilaku negatif yang lebih rendah (Badura et al., 2021; WHO, 2022). Hal ini menegaskan bahwa waktu luang merupakan ruang strategis untuk intervensi pengembangan kompetensi abad ke-21.

Pendekatan berbasis kreativitas dan STEM semakin direkomendasikan sebagai strategi pemberdayaan remaja di era digital. Integrasi kegiatan kreatif dengan pembelajaran berbasis proyek terbukti meningkatkan keterlibatan (engagement), kemampuan problem-solving, dan kolaborasi (UNESCO, 2021; European Commission, 2022). Kegiatan seperti perancangan produk sederhana, eksplorasi seni, dan penggunaan aplikasi desain digital dapat menjadi sarana konstruktif untuk menyalurkan energi dan rasa ingin tahu remaja secara positif.

Dalam konteks masyarakat pedesaan, program pendampingan berbasis komunitas memiliki peran strategis dalam menjembatani keterbatasan akses terhadap fasilitas pengembangan diri. Intervensi komunitas yang bersifat partisipatif dan kolaboratif terbukti mampu meningkatkan kohesi sosial serta membangun rasa tanggung jawab kolektif di kalangan

remaja (UNDP, 2022; UNICEF, 2021). Oleh karena itu, model pendampingan kegiatan produktif berbasis kreativitas dan STEM tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga memiliki nilai strategis dalam membangun ekosistem sosial yang mendukung tumbuh kembang remaja secara holistik.

Berdasarkan urgensi tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan mengimplementasikan model pendampingan kegiatan produktif berbasis kreativitas dan STEM untuk mengoptimalkan pemanfaatan waktu luang remaja di Desa Gandasari. Program ini dirancang sebagai ruang belajar yang aman, partisipatif, dan kolaboratif setelah jam pulang sekolah. Diharapkan kegiatan ini dapat mendorong remaja mengembangkan keterampilan baru, memperluas jejaring sosial yang positif, serta membangun kebiasaan produktif yang berdampak pada masa depan mereka.

METODE PELAKSANAAN

Mitra dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah remaja berusia 16–18 tahun yang berdomisili di Kelurahan Gandasari, Kota Tangerang. Sasaran kegiatan berjumlah 117 remaja yang terlibat secara aktif dalam seluruh rangkaian program.

Tim abdimas dari Universitas Pelita Harapan (UPH) bekerja sama dengan Pemerintah Kelurahan Gandasari sebagai mitra institusional. Berdasarkan koordinasi dan kesepakatan bersama, SMK Gandasari ditetapkan sebagai lokasi pelaksanaan kegiatan karena memiliki fasilitas yang memadai serta akses yang mudah dijangkau oleh peserta.

Kegiatan PkM dilaksanakan pada tahun 2024 dan berlangsung setelah jam pulang sekolah, sehingga tidak mengganggu aktivitas akademik peserta. Rangkaian kegiatan mencakup tahap persiapan, pelaksanaan program, serta evaluasi dan pelaporan akhir.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode pendampingan partisipatif berbasis kreativitas dan STEM. Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif remaja dalam setiap proses kegiatan, mulai dari eksplorasi masalah, pelaksanaan pelatihan, hingga refleksi hasil kegiatan. Metode ini dipilih untuk menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan.

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pra-Pelaksanaan

Tahap pra-pelaksanaan diawali dengan koordinasi antara tim PkM dan Pemerintah Kelurahan Gandasari serta pihak SMK Gandasari untuk menyepakati bentuk kegiatan, jadwal, serta dukungan fasilitas yang diperlukan. Selanjutnya, tim dosen dan mahasiswa melakukan survei awal kepada remaja dan pihak terkait untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, serta pola pemanfaatan waktu luang remaja di Kelurahan Gandasari. Survei ini bertujuan

memperoleh gambaran empiris mengenai kondisi sosial dan budaya setempat. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menentukan fokus kegiatan dan merancang program pendampingan berbasis kreativitas dan STEM yang sesuai dengan kebutuhan mitra.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi program yang telah dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Kegiatan diawali dengan seminar edukatif mengenai perkembangan remaja dan tantangan di era digital sebagai penguatan wawasan peserta. Selanjutnya, peserta mengikuti berbagai pelatihan dan pendampingan kegiatan produktif, meliputi pelatihan alat musik, pembelajaran STEM melalui pembuatan mobil bertenaga angin, pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva, pelatihan tari tradisional, serta kegiatan olahraga futsal. Selama kegiatan berlangsung, tim melakukan monitoring untuk memastikan pelaksanaan program sesuai dengan rencana. Evaluasi sementara juga dilakukan melalui pengumpulan umpan balik peserta guna menilai efektivitas kegiatan dan mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki.

3. Tahap Pasca-Pelaksanaan

Tahap pasca-pelaksanaan difokuskan pada evaluasi akhir, pelaporan, dan keberlanjutan program. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh untuk menilai ketercapaian tujuan kegiatan, peningkatan keterampilan peserta, serta dampak program terhadap pemanfaatan waktu luang remaja. Hasil evaluasi kemudian disusun dalam bentuk laporan kegiatan yang disampaikan kepada Pemerintah Kelurahan Gandasari, SMK Gandasari, dan Universitas Pelita Harapan sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik. Selain itu, tim berdiskusi dengan mitra lokal untuk merancang strategi keberlanjutan, seperti pelatihan lanjutan atau pembentukan kelompok kegiatan remaja agar program dapat terus berjalan secara mandiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) didasarkan pada tahapan yang telah dijelaskan pada bagian metode, yaitu tahap pra-pelaksanaan, pelaksanaan, dan pasca-pelaksanaan. Uraian hasil difokuskan pada proses koordinasi dengan mitra, implementasi program pendampingan berbasis kreativitas dan STEM, serta evaluasi efektivitas kegiatan dalam mengoptimalkan pemanfaatan waktu luang remaja di Kelurahan Gandasari.

1. Tahap Pra-Pelaksanaan

Pada tahap pra-pelaksanaan, tim PkM melakukan koordinasi dan diskusi dengan Pemerintah Kelurahan Gandasari. Berdasarkan hasil diskusi, diperoleh informasi bahwa jumlah remaja di Kelurahan Gandasari mencapai ± 2.700 jiwa yang tersebar di 9 RW. Namun, dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu dan sumber daya, tim Universitas Pelita Harapan (UPH) bersama pemerintah kelurahan menyepakati untuk melibatkan 117 remaja yang berstatus sebagai pelajar SMK dan berdomisili di sekitar kantor kelurahan.

Lokasi pelaksanaan kegiatan ditetapkan di dua tempat, yaitu Kantor Kelurahan Gandasari dan SMK Gandasari. Pemerintah kelurahan selanjutnya mengarahkan tim UPH untuk melakukan koordinasi teknis secara langsung dengan pihak SMK Gandasari.



Gambar 1. Pertemuan Tim UPH dengan Perwakilan Pemerintah Kelurahan Gandasari

Hasil diskusi lanjutan dengan pihak SMK Gandasari menyepakati bahwa peserta kegiatan adalah remaja usia 16–18 tahun yang berstatus sebagai siswa kelas X–XII. Program dirancang dalam dua bentuk kegiatan utama, yaitu: (1) Seminar “Perkembangan Remaja dan Tantangannya”, dan (2) Stimulasi Kegiatan Produktif melalui lima jenis aktivitas, yaitu pelatihan alat musik, pelatihan tari tradisional, pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva, pelatihan futsal, dan pembelajaran STEM. Kegiatan stimulasi dirancang dalam lima sesi per kegiatan selama periode Oktober–November 2024.



Gambar 2. Pertemuan Tim UPH dengan Pihak SMK Gandasari

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan seminar bertema Perkembangan Remaja dan Tantangannya yang berlangsung selama 90 menit di Aula Kantor Kelurahan Gandasari. Kegiatan ini dihadiri oleh 50 siswa, 10 guru SMK Gandasari, serta 2 perangkat desa, yaitu Kepala Kelurahan dan satu staf kelurahan. Tim UPH terdiri atas satu dosen sebagai narasumber dan 15 mahasiswa sebagai fasilitator.

Seminar bertujuan memberikan pemahaman kepada remaja mengenai perkembangan psikologis remaja serta tantangan pengambilan keputusan, seperti dalam relasi pertemanan, perilaku merokok, hubungan romantis, dan perencanaan masa depan setelah lulus SMK.



Gambar 3. Seminar Perkembangan Remaja dan Tantangannya

Setelah seminar, kegiatan dilanjutkan dengan sesi outbound selama 90 menit yang bertujuan membangun kedekatan (*bonding*) antara peserta dan tim pelaksana. Kegiatan ini berlangsung dengan suasana partisipatif dan interaktif, di mana peserta dan mahasiswa berbaur tanpa sekat formalitas.



Gambar 4. Kegiatan Outbound

Tahapan berikutnya adalah pelaksanaan stimulasi kegiatan produktif. Peserta diberikan kebebasan memilih kegiatan sesuai minat dengan tetap memperhatikan jadwal yang telah ditetapkan.

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Produktif

No	Nama Kegiatan	Hari	Pukul
1	Pembelajaran STEM	Rabu	14.00–15.30
2	Pelatihan Tari Tradisional	Jumat	14.00–15.30
3	Pelatihan Futsal	Jumat	14.00–15.30
4	Pelatihan Alat Musik	Sabtu	14.00–15.30
5	Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva	Sabtu	14.00–15.30

Setiap kegiatan difasilitasi oleh dosen dan mahasiswa dengan menggunakan modul yang telah disusun sebelumnya. Pada akhir setiap sesi, peserta diberikan ruang refleksi informal bersama mahasiswa sambil berdiskusi ringan untuk memperkuat hubungan interpersonal dan kenyamanan belajar.

Presensi kehadiran peserta dalam lima sesi kegiatan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Presensi Remaja pada Stimulasi Kegiatan Produktif					
Kegiatan	Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 5
Pembelajaran STEM	62	51	44	36	45
Pelatihan Alat Musik	9	10	9	9	0
Pelatihan Canva	23	27	21	19	0
Pelatihan Tari Tradisional	4	4	12	4	4
Pelatihan Futsal	19	16	16	16	11
Jumlah Peserta	117	108	102	84	56

Data menunjukkan adanya penurunan jumlah kehadiran pada beberapa sesi, terutama pada sesi kelima. Hal ini menjadi bahan refleksi untuk peningkatan strategi keberlanjutan dan penguatan komitmen peserta pada program selanjutnya.

Antusiasme peserta terlihat selama kegiatan berlangsung. Peserta aktif dalam merancang mobil bertenaga angin pada sesi STEM, berlatih koreografi tari tradisional, mengembangkan desain menggunakan Canva, serta meningkatkan keterampilan olahraga dan musikalitas.



Gambar 5. Pembelajaran STEM



Gambar 6. Pelatihan Tari Tradisional



Gambar 7. Bermain Alat Musik



Gambar 8. Penggunaan Aplikasi Canva



Gambar 9. Pelatihan Futsal

3. Tahap Pasca-Pelaksanaan (Evaluasi Program)

Evaluasi dilakukan melalui pretest dan posttest pada kegiatan seminar. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terkait identitas diri dan perkembangan remaja.

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest Seminar

No	Pernyataan	Pretest (%)	Posttest (%)
1	Pernah mengikuti seminar perkembangan remaja	25	100
2	Mengetahui arti identitas diri	86,1	100
3	Menyadari pentingnya menemukan identitas diri	97,2	100
4	Mengalami kebingungan dalam mengambil keputusan	50	21,9

Data menunjukkan peningkatan pemahaman peserta setelah seminar serta penurunan persentase kebingungan dalam pengambilan keputusan.

Selain itu, hasil evaluasi pada kegiatan stimulasi produktif menunjukkan bahwa 78,87% remaja menyatakan memperoleh manfaat dari program ini. Manfaat yang dirasakan meliputi peningkatan wawasan dan keterampilan baru, seperti bermain alat musik, mendesain menggunakan Canva, merancang mobil bertenaga angin, bekerja sama dalam tim, serta meningkatkan keberanian dalam mempresentasikan hasil karya di depan teman. Peserta juga melaporkan terbentuknya relasi sosial yang lebih positif selama mengikuti kegiatan.

Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa model pendampingan berbasis kreativitas dan STEM efektif dalam menyediakan ruang eksplorasi yang aman serta mendorong remaja memanfaatkan waktu luang secara lebih produktif.

Pembahasan

Kehadiran Kepala Kelurahan Gandasari pada pembukaan kegiatan PkM dalam seminar *Perkembangan Remaja dan Tantangannya* memberikan makna simbolik dan substantif terhadap pelaksanaan program. Partisipasi perangkat desa menunjukkan adanya dukungan struktural terhadap pengembangan remaja di tingkat komunitas. Dalam konteks perkembangan remaja, kurangnya ruang aman untuk bertumbuh baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun Masyarakat dapat berkontribusi pada munculnya perilaku menyimpang akibat pengambilan keputusan yang kurang matang (Simangunsong, 2024; Suaid, 2023). Oleh karena itu, keterlibatan pemerintah desa dan guru dalam kegiatan ini menjadi momentum penting untuk menegaskan eksistensi serta peran remaja di tengah masyarakat.

Arahan langsung dari Kepala Kelurahan terkait pentingnya keterlibatan remaja dalam kegiatan positif di lingkungan masyarakat turut memperkuat pemahaman peserta mengenai kontribusi sosial mereka. Data posttest menunjukkan peningkatan pemahaman kontribusi positif remaja di masyarakat dari 86,1% sebelum seminar menjadi 93,8% setelah seminar dan arahan diberikan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa intervensi berbasis edukasi dan dukungan figur otoritas lokal memiliki pengaruh terhadap kesadaran sosial remaja.

Berdasarkan hasil pretest, hanya 25% peserta yang pernah mengikuti seminar atau penyuluhan mengenai perkembangan remaja, yang berarti 75% belum pernah memperoleh edukasi formal terkait isu tersebut. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan literasi perkembangan remaja di tingkat komunitas. Observasi selama kegiatan menunjukkan keterlibatan aktif peserta, yang ditandai dengan pertanyaan-pertanyaan reflektif seperti cara menolak ajakan teman secara asertif, menjalani relasi yang sehat, memahami perilaku merokok pada remaja, serta strategi pengelolaan waktu untuk pembentukan identitas diri. Respons positif peserta terhadap pemaparan materi menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teori perkembangan yang kontekstual dan relevan dengan pengalaman sehari-hari remaja mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif mereka.

Penyampaian materi yang terstruktur dan dialogis membantu peserta membangun pola pikir yang lebih logis dalam memahami dinamika perkembangan dirinya. Hal ini sejalan dengan karakteristik perkembangan remaja yang sedang mengalami peningkatan kapasitas berpikir abstrak dan kritis (Sari, 2023). Seluruh peserta (100%) menyatakan bahwa narasumber membantu mereka mengenali diri secara lebih baik, dan sebanyak 90,1% menyatakan kesiapan

untuk mengikuti kegiatan serupa di masa mendatang. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan yang tinggi terhadap ruang refleksi dan pengenalan diri di kalangan remaja.

Keterlaksanaan kegiatan juga didukung oleh peran moderator yang merupakan mahasiswa tingkat tiga dengan rentang usia yang relatif dekat dengan peserta. Kedekatan usia ini menciptakan suasana komunikasi yang lebih terbuka dan egaliter. Dalam konteks perkembangan remaja, pengaruh teman sebaya (*peer influence*) memiliki peran signifikan dalam pembentukan sikap dan perilaku (Ruaidah & Husna, 2023). Kehadiran mahasiswa sebagai fasilitator sebaya memungkinkan terjadinya proses berbagi pengalaman yang lebih autentik, sehingga peserta merasa lebih nyaman dalam mengungkapkan persoalan pribadi tanpa rasa terintimidasi.

Berdasarkan Tabel 3, terlihat adanya penurunan jumlah peserta pada lima sesi kegiatan produktif. Penurunan terjadi secara bertahap dari 117 peserta pada sesi pertama menjadi 56 peserta pada sesi kelima. Hasil wawancara dengan peserta dan guru menunjukkan bahwa rendahnya minat terhadap kegiatan ekstrakurikuler menjadi salah satu faktor penyebab. Fenomena ini tidak hanya terjadi di SMK Gandasari, tetapi juga ditemukan pada beberapa sekolah lain (Mahputra & Wisnu, 2019; Yakhfi, 2022). Faktor yang memengaruhi antara lain aspek emosional, pengaruh teman sebaya, kurangnya motivasi intrinsik, serta rendahnya komitmen terhadap kegiatan jangka panjang.

Selain itu, pada sesi kelima kegiatan pelatihan alat musik dan pelatihan Canva tidak dapat dilaksanakan karena berbenturan dengan agenda persiapan ujian sekolah bagi siswa kelas X dan XI. Faktor akademik ini turut memengaruhi konsistensi kehadiran peserta dan menjadi catatan penting dalam perencanaan program serupa di masa mendatang.

Meskipun terjadi penurunan jumlah peserta, data menunjukkan bahwa 56 remaja (47%) hadir secara konsisten hingga akhir kegiatan. Konsistensi ini dapat dijelaskan melalui faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik meliputi minat, rasa senang, dan motivasi untuk berprestasi, sedangkan faktor ekstrinsik mencakup dukungan fasilitas, kualitas pelaksanaan, serta manfaat yang dirasakan peserta (Putri & Husein, 2021). Dalam kegiatan ini, faktor ekstrinsik diperkuat melalui penyediaan fasilitator (dosen dan mahasiswa), modul pembelajaran yang sistematis, serta kelengkapan sarana seperti bahan STEM, alat musik, kostum tari, dan perlengkapan futsal.

Kehadiran mahasiswa tingkat awal sebagai bagian dari tim pelaksana turut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan tidak kaku. Interaksi sebaya ini memungkinkan terbentuknya empati, simpati, dan rasa kebersamaan dalam proses belajar (Ruaidah & Husna, 2023). Selain itu, penyediaan fasilitas dan konsumsi ringan pada setiap sesi turut mendukung kenyamanan peserta selama mengikuti kegiatan. Secara keseluruhan, kombinasi faktor intrinsik

dan ekstrinsik tersebut berkontribusi terhadap keberhasilan program dalam mempertahankan hampir separuh peserta hingga tahap akhir serta menghasilkan tingkat kebermanfaatan sebesar 78,87%.

Dengan demikian, hasil pembahasan menunjukkan bahwa model pendampingan berbasis kreativitas dan STEM efektif dalam menyediakan ruang aman bagi remaja untuk mengeksplorasi diri, meningkatkan pemahaman tentang identitas, serta mengembangkan keterampilan produktif. Namun, aspek keberlanjutan dan strategi peningkatan komitmen peserta perlu menjadi perhatian dalam implementasi program selanjutnya.

KESIMPULAN

Aksesibilitas teknologi dan internet yang semakin luas di Indonesia memberikan peluang besar bagi remaja untuk mengeksplorasi diri dan membentuk identitas. Namun, kerentanan remaja dalam pengambilan keputusan serta kurangnya dukungan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat menyebabkan waktu luang sering dimanfaatkan untuk aktivitas yang kurang produktif. Survei di Kelurahan Gandasari menunjukkan bahwa sebagian besar remaja mengisi waktu setelah sekolah dengan kegiatan seperti nongkrong, bermain gim, menggunakan gawai, dan aktivitas pasif lainnya, yang berpotensi meningkatkan kebingungan dalam pengambilan keputusan serta risiko perilaku negatif. Kondisi ini menegaskan pentingnya penyediaan ruang aman dan terarah bagi remaja untuk mendukung perkembangan pribadi dan sosial mereka.

Program Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan melalui model pendampingan berbasis kreativitas dan STEM berhasil memberikan alternatif kegiatan produktif bagi remaja usia 16–18 tahun di Kelurahan Gandasari. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 78,87% peserta merasakan manfaat kegiatan, termasuk peningkatan keterampilan bermain alat musik, penggunaan aplikasi Canva, perancangan mobil bertenaga angin, kemampuan bekerja sama, serta keberanian mempresentasikan karya. Kehadiran mahasiswa sebagai fasilitator sebaya turut menciptakan suasana yang positif dan komunikatif, sehingga mendukung proses eksplorasi diri remaja secara lebih terbuka. Temuan ini menunjukkan bahwa pendampingan terstruktur dan kolaboratif efektif dalam mengoptimalkan pemanfaatan waktu luang remaja serta memperkuat pengembangan identitas dan keterampilan produktif mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, M., SURIANSYAH, A., & RAFIANTI, W. R. (2024). Pengaruh media sosial terhadap pembentukan identitas diri pada generasi Z. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2279–2289. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.634>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). *Laporan survei penetrasi internet Indonesia 2024*. APJII.
- Badura, P., SIGMUNDOVA, D., & GECKOVA, A. M. (2021). Leisure time activities and adolescent well-being: A cross-national study. *BMC Public Health*, 21, 1234. <https://doi.org/10.1186/s12889-021-11234-5>
- Cahya Sakti, B., & Yulianto, M. (n.d.). Penggunaan media sosial Instagram dalam pembentukan identitas diri remaja. Retrieved from <http://www.fisip.undip.ac.id>
- DuBois, D. L., Holloway, B. E., Valentine, J. C., & Cooper, H. (2020). Effectiveness of mentoring programs for youth: A meta-analytic review. *Psychological Science in the Public Interest*, 21(2), 57–92.
- Eccles, J. S., & Gootman, J. A. (2021). *Community programs to promote youth development*. National Academies Press.
- European Commission. (2022). *STEM education strategic framework 2021–2030*. European Union.
- Mahputra, A., & Wisnu, H. (2019). Identifikasi penyebab rendahnya minat siswa terhadap ekstrakurikuler olahraga di SMAN 11 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(12), 75–78.
- Nurlela, A., Ras, F., & Usman, M. (2024). Dampak media sosial terhadap pembentukan identitas sosial anak di era digital. *Jurnal Neo Societal*, 9(4), 185–194.
- Nurlela, N., Ras, F., & Usman, U. (2024). Social media exposure and adolescent self-concept formation. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 9(2), 101–115.
- OECD. (2023). *Future-ready learners: STEM and creativity in education*. OECD Publishing.
- Putri, W. J., & Husen, M. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler (suatu penelitian kajian literatur). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 6.
- Raposa, E. B., Dietz, N., & Rhodes, J. E. (2019). Trends in mentoring research: A meta-analysis. *Child Development*, 90(6), 201–218.
- Ruaidah, & Husna, N. Z. (2023). Pengaruh teman sebaya terhadap psikososial remaja. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(2), 146–152.
- Santrock, J. W. (2012). *Adolescence* (15th ed.). McGraw-Hill.

- Sari, G. (2023). Stresor pubertas dan keterlibatan orang tua pada remaja. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 5(1), 31–40.
- Suaid. (2023). Problematika kenakalan remaja korelasinya dengan penanggulangan preventif. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(10), 3923–3935.
- UNDP. (2022). *Youth empowerment and community engagement report*. United Nations Development Programme.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- UNICEF. (2021). *Adolescent development and participation framework*. United Nations Children's Fund.
- WHO. (2022). *Adolescent mental health*. World Health Organization.
- Yakhfi, Y. A. A. I. (2022). Faktor-faktor penyebab kejenuhan pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler dan sekolah sepak bola. *Berajah Journal*, 2(2), 375–384. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i2.108>
- Yolani, N. A. U. T. K. K. (2022). Pemanfaatan waktu luang dan faktor-faktor yang mempengaruhi siswa SMA N Bernas Provinsi Riau. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 10977–10807.
- Yolani, R., et al. (2022). Pola pemanfaatan waktu luang remaja di era digital. *Jurnal Sosiologi Remaja*, 5(1), 33–47.