

Pemberdayaan Remaja Melalui Pendekatan Morfogenesis Sosial dalam Upaya Revitalisasi Karang Taruna

Fayyadh Daffa Dzakwan¹, Wahyu Gunawan², Ardi Maulana Nugraha³

^{1,2,3}Universitas Padjadjaran

*Corresponding author, e-mail: fayyadh23002@mail.unpad.ac.id

Abstrak

Karang Taruna di Kelurahan Sindangsari, Kota Sukabumi, mengalami kondisi stagnasi struktural (morfostasis) yang telah berlangsung lebih dari tiga tahun, di mana organisasi hanya aktif pada momen seremonial seperti perayaan 17 Agustus. Hasil observasi dan wawancara awal mengkonfirmasi kondisi ini, yakni pengurus Karang Taruna mengakui organisasi pasif dan tidak berkelanjutan, sementara aparatur kelurahan menilai keterlibatan remaja dalam kehidupan kemasyarakatan sangat kurang meski potensinya besar. Pengabdian ini bertujuan menginisiasi pemutusan siklus stagnasi tersebut dengan membangkitkan agensi reflektif remaja melalui intervensi workshop partisipatif. Kebaruan program ini terletak pada penggunaan Teori Morfogenesis Sosial Archer sebagai kerangka perancangan intervensi, bukan sekadar alat analisis pasca-kegiatan sebagaimana lazim ditemukan pada pelatihan kepemimpinan konvensional, sehingga workshop secara sistematis diposisikan sebagai pemicu fase interaksi sosial (T2-T3) menuju elaborasi struktural (T4). Metode pelaksanaan mengintegrasikan *Design Thinking* dengan pelatihan Kepemimpinan dan Manajemen Organisasi. Evaluasi dampak kegiatan dilakukan menggunakan pendekatan campuran sederhana (*simple mixed-methods*) yang menyinergikan data kuantitatif dari *pre-test* dan *post-test* dengan data kualitatif hasil observasi partisipatif. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kapasitas kognitif peserta sebesar 32,14%, yaitu dari skor rata-rata 68,61 menjadi 90,67, serta lahirnya dua rancangan program inovatif berupa “Komunitas Kreatif Sindangsari” dan “Penanganan Isu Geng Motor.” Sebagai langkah awal menjaga keberlanjutan, direkomendasikan pembentukan tim tindak lanjut internal dan skema *mentorship* untuk mencegah berulangnya siklus morfostasis pada program selanjutnya. Disimpulkan bahwa kombinasi penguatan kapasitas kognitif dan fasilitasi *Design Thinking* yang dibingkai dalam kerangka morfogenesis sosial secara efektif mentransformasi agensi pasif menjadi aktif, yang merupakan fondasi utama menuju morfogenesis organisasi yang berkelanjutan.

Kata Kunci: Design Thinking; Karang Taruna; Morfogenesis Sosial; Pemberdayaan Remaja.

Abstract

The Karang Taruna youth organization in Sindangsari Village, Sukabumi City, has been experiencing structural stagnation (morphostasis) for more than three years, where the organization is only active during ceremonial occasions such as Independence Day celebrations. Observations and preliminary interviews confirmed this condition: the management acknowledged the organization as passive and unsustainable, while village officials assessed youth involvement in community life as severely lacking despite considerable potential. This community service aims to break the stagnation cycle by awakening reflective agency among adolescents through participatory workshop interventions. The novelty lies in using Archer's Social Morphogenesis Theory as an intervention design framework rather than a post-activity analytical tool, systematically positioning the workshop as a trigger for the social interaction phase (T2-T3) toward structural elaboration (T4). The implementation method integrates Design Thinking with Leadership and Organizational Management training. Impact evaluation used a simple mixed-methods approach synergizing quantitative pre-test and post-test data with qualitative participatory observation. Results showed a 32.14% increase in cognitive capacity, from an average score of 68.61 to 90.67, alongside two innovative program designs: the “Sindangsari Creative Community” and “Handling the Issue of Motorcycle Gangs.” As an initial step toward sustainability, an internal follow-up team and mentorship scheme are recommended to prevent recurrence of the morphostasis cycle. It is concluded that cognitive capacity building and Design Thinking facilitation framed within the social morphogenesis framework effectively transformed passive agency into active agency, as the main foundation toward sustainable organizational morphogenesis.

Keywords: Design Thinking; Karang Taruna; Social Morphogenesis; Youth Empowerment.

How to Cite: Dzakwan, F. D., Gunawan, W. & Nugraha, A. M. (2026). Pemberdayaan Remaja Melalui Pendekatan Morfogenesis Sosial dalam Upaya Revitalisasi Karang Taruna. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 8(2), 669-679.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2026 by author.

Pendahuluan

Pemuda memegang peran yang strategis sebagai agen perubahan dalam pembangunan desa, sebagaimana tercantum dalam regulasi nasional (Fatori et al., 2025; Iqbal, 2023). Karang Taruna sebagai wadah formal kepemudaan yang diatur dalam regulasi nasional, seharusnya berfungsi sebagai inkubator partisipasi sosial dan pemberdayaan ekonomi masyarakat (Zidna., 2022). Namun, realitas empiris seringkali menunjukkan kesenjangan antara fungsi dan praktik di lapangan. Banyak Karang Taruna terjebak dalam rutinitas kegiatan insidental, seperti perayaan kemerdekaan pada 17 Agustus, tanpa memiliki program pemberdayaan yang berkelanjutan (Djailani et al., 2023; Ramlan, 2020). Kondisi ini berdampak nyata pada melemahnya peran sosial pemuda, di mana organisasi kepemudaan yang mengalami pasang surut cenderung gagal menjalankan program kerja secara optimal, minimnya partisipasi pemuda dalam kegiatan sosial, hingga hilangnya wadah bagi remaja untuk mengembangkan potensi diri di lingkungannya (Djailani et al., 2023).

Kondisi stagnasi ini juga terjadi di Karang Taruna Kelurahan Sindangsari, Kota Sukabumi. Berdasarkan observasi awal, organisasi ini mengalami apa yang disebut Archer (1995) sebagai morfostasis, yakni kondisi di mana struktur sosial mereproduksi dirinya sendiri tanpa menghasilkan perubahan yang berarti, yang dalam konteks Sindangsari ditandai dengan pola keaktifan organisasi yang hanya muncul pada momen peringatan kemerdekaan 17 Agustus tanpa program kerja yang berjalan secara berkelanjutan di luar momen tersebut. Fakta ini dikonfirmasi langsung oleh informan melalui wawancara awal, di mana pengurus Karang Taruna mengakui organisasi berjalan secara pasif dan tidak berkelanjutan, serta aparat kelurahan menilai keterlibatan remaja dalam kehidupan kemasyarakatan masih sangat kurang. Stagnasi ini diperparah oleh interaksi kompleks antara kendala struktural dan kultural, seperti norma pasif dan kurangnya dukungan manajerial (Chadijah et al., 2020). Akibatnya, remaja di Sindangsari cenderung menjadi agen yang pasif, yang tidak memiliki daya tawar untuk mengubah struktur organisasi mereka. Hal ini tercermin dari kenyataan bahwa keterlibatan remaja dalam kegiatan Karang Taruna sangat minim, di mana partisipasi hanya terbatas pada pengurus inti saja sementara remaja umum jarang sekali terlibat, serta tidak tersedianya ruang interaksi yang partisipatif bagi mereka untuk merumuskan ide dan inisiatif secara kolektif. Kondisi ini diperparah oleh apatisisme kultural di lingkungan sekitar, di mana orang tua cenderung tidak menganggap serius keterlibatan anak muda dalam organisasi kepemudaan, sehingga partisipasi di Karang Taruna tidak dipandang sebagai kegiatan yang penting bagi remaja. Upaya inisiasi memutus siklus ini diperlukan bangkitnya agensi reflektif pemuda, di mana remaja tidak cukup hanya menyadari kondisi stagnan yang mereka hadapi, tetapi juga perlu difasilitasi secara aktif agar mampu mengartikulasikan masalah secara kolektif dan merumuskan tindakan perubahan yang nyata. Studi tersebut menegaskan bahwa refleksivitas pemuda sebagai agen tidak muncul secara otomatis, melainkan membutuhkan ruang interaksi yang terstruktur sebagai pemicunya (Martini et al., 2024).

Pengabdian ini menggunakan dua kerangka konseptual sebagai landasan teoritis. Realisme kritis Archer menegaskan bahwa struktur sosial dan agensi manusia saling mempengaruhi secara kausal namun tidak deterministik, di mana sebuah intervensi hanya bersifat menyediakan peluang yang efektivitasnya bergantung pada kapasitas refleksivitas internal masing-masing agen (Archer, 1995). Sementara itu, morfogenesis sosial Archer menggambarkan perubahan sosial melalui siklus empat fase, yakni T1 sebagai kondisi struktural awal yang membatasi, T2-T3 sebagai interaksi sosial yang memicu transisi agen dari pasif menjadi aktif, dan T4 sebagai elaborasi struktural yang menandai terbentuknya kondisi baru (Archer, 1995; Martini et al., 2024). Berbeda dari studi sebelumnya yang menempatkan morfogenesis sebagai alat analisis pasca-kegiatan, pengabdian ini menggunakannya secara prospektif sebagai kerangka perancangan intervensi yang memandu setiap tahapan program.

Putranto et al., (2020) melaporkan pelatihan manajemen dan kepemimpinan Karang Taruna di Pamulang yang berhasil meningkatkan pemahaman administratif pengurus, namun intervensi tersebut belum menyertakan mekanisme fasilitasi kreatif yang melibatkan agensi peserta secara aktif. Djailani et al. (2023) menerapkan strategi *transformative learning* dalam pelatihan kepemimpinan Karang Taruna di

Gorontalo dengan hasil perubahan orientasi nilai peserta, meski belum menghasilkan rancangan program konkret yang siap dieksekusi. [Suprayoga & Mardiana \(2023\)](#) juga menekankan pentingnya penguatan kelembagaan Karang Taruna, tetapi pendekatannya masih bertumpu pada transfer pengetahuan teknis semata. Kondisi stagnasi pada berbagai Karang Taruna tersebut secara umum diperparah oleh kendala struktural dan kultural yang menjadikan remaja bertahan sebagai agen pasif tanpa daya tawar untuk mengubah organisasinya ([Zidna, 2022](#)).

Penggunaan metode *Design Thinking* dalam pemberdayaan organisasi kepemudaan juga telah dilaporkan memberikan hasil yang positif. [Nusantara et al. \(2022\)](#) menunjukkan peningkatan kapasitas anggota Karang Taruna Desa Temu dalam merancang program berbasis kebutuhan komunitas melalui *Design Thinking Process*. Sementara itu, [Setiawati et al. \(2021\)](#) membuktikan efektivitasnya dalam kegiatan upgrading organisasi remaja masjid di Bekasi. Namun, kedua studi tersebut belum menggunakan kerangka teoretis yang sistematis sebagai landasan desain intervensinya, sehingga mekanisme perubahan yang terjadi sulit dijelaskan secara sosiologis. [Susilo et al., \(2025\)](#) menambahkan bahwa keberhasilan Karang Taruna dalam pemberdayaan potensi lokal seringkali masih sangat bergantung pada dorongan eksternal, yang mengindikasikan bahwa agensi lokal belum terbentuk secara mandiri dan berkelanjutan. Studi-studi yang menggunakan Teori Morfogenesis Sosial Archer, seperti [Martini et al. \(2024\)](#) dan [Chadajah et al. \(2020\)](#), pun masih menempatkannya sebagai alat analisis pasca-kegiatan, bukan sebagai kerangka perancangan intervensi. Inilah celah kebaruan program pengabdian ini, di mana *workshop* dirancang secara prospektif menggunakan kerangka morfogenesis sebagai pemicu fase interaksi sosial (T2-T3) menuju elaborasi struktural (T4), sehingga mekanisme perubahan dapat dipantau secara ilmiah sejak awal pelaksanaan.

Upaya inisiasi memutus siklus ini, diperlukan intervensi yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga partisipatif dan kolaboratif. Pengabdian ini tentunya membuka ruang partisipatif seluas-luasnya bagi masyarakat, dimulai dari tahap sosialisasi dan diskusi terarah yang partisipatif untuk memetakan aspirasi lokal. Proses ini penting untuk membangun rasa kepemilikan atau *sense of belonging* remaja terhadap program yang akan dijalankan.

Pelaksanaan program dilakukan melalui sinergi lintas sektor yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan strategis. Kolaborasi terjalin antara tim pengabdian dengan Aparatur Kelurahan Sindangsari sebagai fasilitator kebijakan, serta Ketua Karang Taruna Kota Sukabumi dan Ketua BEM Universitas Muhammadiyah Kota Sukabumi yang hadir memberikan dukungan moril serta berbagi pengalaman sekaligus menjadi pemateri selama *workshop*. Selain itu, partisipasi aktif Mahasiswa Sukabumi sebagai panitia pelaksana menciptakan ekosistem belajar sebaya *peer-learning* yang inklusif bagi peserta.

Pengabdian ini mengintegrasikan pelatihan manajemen dasar ([Setyanto et al., 2024](#); [Rahmat & Kadir, 2017](#)) dengan metode *Design Thinking*. Metode ini dipilih karena efektif melatih remaja menjadi *corporate agents* yang mampu merancang solusi konkret berbasis empati ([Sawitri et al., 2019](#); [Nusantara et al., 2022](#)). Melalui kolaborasi dan pendekatan metode yang tepat, diharapkan masyarakat, khususnya remaja, mendapatkan manfaat positif secara luaran, yakni bangkitnya agensi reflektif yang mampu merevitalisasi organisasi secara mandiri dan berkelanjutan ([Susilo et al., 2025](#); [Saragih et al., 2022](#)).

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan menggunakan metode *Workshop* Partisipatif dengan pendekatan *learning by doing*. Pendekatan ini dipilih oleh penulis untuk memastikan terjadinya transfer pengetahuan dua arah dan keterlibatan aktif peserta dalam proses pemecahan masalah ([Suprayoga & Mardiana, 2023](#)). Kegiatan dilaksanakan pada bulan Agustus hingga Oktober 2025 dengan inti acara pada 04 dan 05 Oktober 2025 pada hari Sabtu dan Minggu bertempat di Aula Kelurahan Sindangsari, Kota Sukabumi.

Khalayak sasaran pada kegiatan ini adalah 14 orang remaja usia 14-24 tahun. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling*, dimana peserta merupakan delegasi terpilih dari setiap Rukun Warga (RW) di Kelurahan Sindangsari dari RW 01 hingga RW 06 yang dianggap sebagai agen potensial untuk menggerakkan perubahan di lingkungannya. Tahapan intervensi ini dirancang secara sistematis dengan menjadikan siklus morfogenetik [Archer \(1995\)](#) sebagai kerangka teknis pelaksanaan, bukan sekadar konsep analitis untuk membaca kondisi stagnasi organisasi. Dengan demikian, setiap tahapan program secara langsung mencerminkan logika perubahan siklus morfogenetik, yakni dari pemetaan kondisi struktural awal (T1), pemicuan interaksi sosial dan agensi reflektif peserta (T2-T3), hingga pengukuran elaborasi struktural sebagai hasil intervensi (T4). Tahapan tersebut dioperasionalkan melalui tiga langkah utama, yakni pra-pelaksanaan yang mencakup observasi lapangan, sosialisasi pemangku kepentingan, dan rekrutmen partisipatif; pelaksanaan *workshop* intensif dua hari yang mengintegrasikan materi Kepemimpinan Transformasional, Manajemen Keorganisasian, dan Perancangan Program Kreatif menggunakan metode

Design Thinking; serta tahap evaluasi menggunakan instrumen *pre-test*, *post-test*, dan lembar kerja *worksheet* sebagai alat ukur keberhasilan intervensi secara kuantitatif dan kualitatif.

Kriteria keberhasilan kegiatan ini ditentukan melalui: (1) Adanya peningkatan yang jelas pada nilai rata-rata *post-test* dibandingkan *pre-test* peserta; dan (2) Kemampuan peserta untuk secara aktif merancang draf program kreatif yang solutif dan relevan dengan kebutuhan komunitas, yang ditunjukkan melalui *output* akhir *workshop*.

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan ini dilakukan melalui dua mekanisme utama untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif (Fatori et al., 2025). Pertama, pengumpulan data primer dilakukan melalui penyebaran instrumen tes tertulis yaitu *pre-test* dan *post-test* kepada seluruh peserta sebelum dan sesudah materi diberikan, yang bertujuan untuk merekam data kemampuan kognitif. Kedua, observasi partisipatif dan dokumentasi dilakukan secara intensif selama proses *workshop Design Thinking* berlangsung. Tim pengabdian mencatat dinamika diskusi, partisipasi peserta, serta mengumpulkan dokumentasi fisik berupa lembar kerja seperti *worksheet* rancangan program yang dihasilkan oleh setiap kelompok sebagai data kualitatif utama. Selain itu, wawancara mendalam dengan tokoh kunci seperti Ketua RW dan Tokoh Masyarakat juga dilakukan pada tahap pra-pelaksanaan untuk memvalidasi kondisi awal organisasi.

Teknik Analisis Data kuantitatif dari tes dianalisis secara deskriptif dengan menghitung selisih rata-rata (*mean*) skor sebelum dan sesudah pelatihan (Susmiati et al., 2025). Data kualitatif dari hasil *Design Thinking* dianalisis secara naratif untuk menjelaskan bagaimana proses transformasi ide menjadi program kerja terjadi, yang menandakan dimulainya proses elaborasi struktural (T4) menuju pembaruan organisasi.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk merevitalisasi peran Karang Taruna di Kelurahan Sindangsari yang sebelumnya mengalami kondisi stagnasi (morfofostasis). Kegiatan ini dirancang melalui tahapan sistematis mulai dari pra-pelaksanaan hingga evaluasi, dengan melibatkan kolaborasi lintas sektor yang kuat.

Tahap Pra Pelaksanaan

Langkah awal intervensi dimulai dengan pemetaan masalah dan penyamaan persepsi antara tim pengabdian dan pemangku kepentingan lokal. Tahap ini diisi dengan kegiatan sosialisasi dan diskusi terarah yang melibatkan Pemerintah Kelurahan, Pengurus Karang Taruna demisioner, serta para Ketua RW di lingkungan Sindangsari. Dari proses ini, diperoleh dukungan penuh dari pemerintah kelurahan sebagai mitra kolaborasi, teridentifikasi kebutuhan mendesak berupa penguatan karakter kepemimpinan dan restrukturisasi organisasi, serta disepakatinya 14 remaja delegasi dari RW 01 hingga RW 06 sebagai peserta inti *workshop*. Pemetaan kendala struktural (T1) pada tahap ini mengungkap tiga dimensi utama stagnasi, yakni tidak berjalannya kegiatan rutin organisasi, putusnya jalur komunikasi antara kepengurusan kelurahan dengan pemuda di tingkat RW, dan tidak tersedianya ruang interaksi partisipatif bagi remaja untuk merumuskan inisiatif secara kolektif. Temuan ini menjadi landasan untuk merancang intervensi *workshop* yang sesuai dengan kebutuhan lokal, sebagaimana didokumentasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Sosialisasi dan diskusi bersama pemerintah kelurahan, Karang Taruna, dan para RW kelurahan Sindangsari

Sumber: Data Primer, 2025

Pelaksanaan Kegiatan

Setelah kesepakatan terbentuk, rangkaian kegiatan pemberdayaan resmi dibuka. Acara pembukaan dihadiri oleh peserta delegasi remaja, aparat kelurahan, serta mitra strategis. Secara teknis, pelaksanaan kegiatan ini didukung penuh oleh tim panitia gabungan yang terdiri dari mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kota Sukabumi dan mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kota Sukabumi sebagai

fasilitator. Kehadiran berbagai pihak dalam pembukaan ini menjadi simbol legitimasi dan dukungan eksternal atau yang penting untuk memotivasi peserta, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pembukaan Rangkaian Pemberdayaan
Sumber: Data Primer, 2025

Workshop kepemimpinan

Sesi materi pertama berfokus pada penguatan Kepemimpinan Transformasional. Materi ini disampaikan langsung oleh Ketua BEM Universitas Muhammadiyah Kota Sukabumi sebagai bentuk *peer-learning* layaknya belajar dari teman sebaya yang inspiratif. Peserta diajak untuk membangun karakter agen perubahan yang adaptif dan berani mengambil inisiatif (Silalahi, 2024). Untuk memantik daya kritis peserta, sesi ini diselingi dengan simulasi peran sederhana. Pemateri memberikan pertanyaan tantangan: "Jika Anda terpilih menjadi Ketua Karang Taruna, apa satu langkah konkret yang akan Anda lakukan dalam 7 hari pertama?".

Respons yang muncul sangat natural dan beragam, mencerminkan naluri kepemimpinan mereka. Sebagian peserta mengusulkan pendekatan kultural seperti "mengajak nongkrong seluruh pemuda" untuk membangun kedekatan. Peserta lain lebih berorientasi struktural dengan jawaban "membenahi struktur internal organisasi", "melakukan rekrutmen terbuka", hingga "menggelar musyawarah masyarakat untuk penjangkaran aspirasi". Variasi jawaban ini menjadi indikator awal bahwa peserta memiliki potensi agensi yang kuat untuk memecahkan masalah organisasi.

Keberagaman jawaban tersebut menyingkap fakta sosiologis yang penting, yakni bahwa potensi kapasitas kritis dan imajinatif para remaja ini sebenarnya sudah ada namun selama ini terhambat oleh kondisi morfostasis yang tidak menyediakan ruang untuk diekspresikan. Hal ini sejalan dengan postulat realisme kritis Archer bahwa agen selalu memiliki kapasitas untuk merefleksikan kondisinya, namun membutuhkan *enablements* berupa ruang interaksi yang terstruktur agar reflektivitas tersebut dapat muncul ke permukaan dan diartikulasikan menjadi gagasan perubahan yang konkret (Archer, 1995). Dengan demikian, sesi simulasi ini tidak hanya berfungsi sebagai metode pembelajaran, tetapi juga sebagai instrumen diagnostik awal yang mengkonfirmasi kesiapan agensi peserta untuk difasilitasi lebih lanjut. Suasana penyampaian materi dan simulasi ini dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Pelaksanaan Workshop Kepemimpinan
Sumber: Data Primer, 2025

Workshop Manajemen Organisasi

Selanjutnya, materi Manajemen Keorganisasian diberikan untuk membenahi tata kelola administrasi yang selama ini menjadi titik lemah organisasi. Pada sesi ini, peserta membedah struktur organisasi ideal dan merumuskan pembagian tugas atau deskripsi kerja yang jelas agar roda organisasi dapat berjalan sistematis (Bahana, 2021; Setyanto et al., 2024). Untuk menggali akar masalah internal, sesi ini juga diselingi dengan diskusi interaktif menggunakan pertanyaan pemantik: "Mengapa Karang Taruna di wilayah kita cenderung pasif atau mati suri?". Jawaban spontan peserta menyingkap realitas kendala yang mereka hadapi.

Secara jujur, mereka mengidentifikasi faktor internal seperti rendahnya minat berorganisasi dan kurangnya pemahaman tentang tujuan serta dampak organisasi bagi masyarakat. Selain itu, faktor eksternal seperti tuntutan dunia kerja, budaya individualis, dan minimnya jiwa altruisme di kalangan remaja juga soroti sebagai penghambat utama. Pengakuan kolektif ini menjadi titik tolak krusial bagi peserta untuk menyadari urgensi pembenahan tata kelola organisasi. Kendala-kendala yang teridentifikasi ini selanjutnya menjadi dasar perancangan solusi pada dua jalur sekaligus, yakni melalui lahirnya rancangan program kreatif sebagai respons terhadap kebutuhan aktivitas pemuda, serta melalui pembentukan mekanisme tindak lanjut struktural yang dibahas lebih lanjut pada bagian evaluasi. Dinamika diskusi peserta dalam memahami tata kelola organisasi terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Pelaksanaan Workshop Keorganisasian
Sumber: Data Primer, 2025

Perancangan Program Kreatif

Puncak dari kegiatan ini adalah *workshop* perancangan program menggunakan metode *Design Thinking*. Untuk mengefektifkan proses diskusi, 14 peserta dibagi menjadi dua kelompok secara acak menggunakan metode berhitung (ganjil-genap). Proses ini menunjukkan dinamika yang menarik. Pada tahap awal, peserta terlihat masih ragu dan cenderung pasif dalam menyampaikan pendapat karena belum terbiasa dengan rekan sekelompok yang baru. Namun, situasi berubah menjadi cair saat memasuki fase *Empathize*, di mana fasilitator memancing setiap kelompok untuk menceritakan keresahan spesifik di lingkungannya. Dari proses inilah diskusi menjadi hidup dan setiap kelompok berhasil merumuskan solusi konkret yang berbeda. Dinamika pergeseran sikap peserta dari pasif menuju aktif ini bukan sekadar fenomena psikologis individual, melainkan merupakan manifestasi sosiologis dari berhasilnya fase interaksi sosial (T2-T3) yang dirancang dalam kerangka morfogenetik. Fase *Empathize* dalam *Design Thinking* secara tidak langsung berfungsi sebagai katalis yang memicu percakapan internal peserta tentang kondisi lingkungan mereka, sehingga mendorong mereka untuk bertransisi dari sekadar penerima informasi menjadi agen yang aktif merumuskan solusi. Proses ini mengonfirmasi bahwa integrasi *Design Thinking* dengan kerangka morfogenesis sosial terbukti efektif sebagai mekanisme pemicu interaksi sosial yang produktif, di mana metode yang tepat dapat mengubah potensi agensi yang selama ini tersembunyi menjadi tindakan kolektif yang nyata (Nusantara et al., 2022; Martini et al., 2024).



Gambar 5. Pelaksanaan Workshop Perancangan Program Kreatif Menggunakan Design Thinking
Sumber: Data Primer, 2025

Hasil Kegiatan dan Evaluasi

Untuk mengukur efektivitas materi yang disampaikan, dilakukan evaluasi menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test*. Analisis data dilakukan secara deskriptif sederhana dengan membandingkan nilai rata-rata kedua tes tersebut. Hasil evaluasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Skor hasil *pre-test* dan *post-test*

No	Kode Peserta	Skor Pre-test	Skor Post-test	Peningkatan
----	--------------	---------------	----------------	-------------

1.	P-01	70,06	91,60	21,54
2.	P-02	69,40	91,93	22,53
3.	P-03	67,60	92,06	24,46
4.	P-04	70,60	93,53	22,93
5.	P-05	71,40	92,30	20,90
6.	P-06	71,13	91,60	20,47
7.	P-07	72,13	94,20	22,07
8.	P-08	71,60	91,40	19,80
9.	P-09	67,06	91,53	24,47
10.	P-10	57,20	92,06	34,86
11.	P-11	71,53	91,93	20,40
12.	P-12	69,20	92,30	23,10
13.	P-13	61,53	71,00	9,47
14.	P-14	69,60	91,93	22,33
Total		960,58	1.269,37	308,79
Rata-rata		68,61	90,67	32,14%

Sumber: Olahan Peneliti, 2025

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa seluruh peserta mengalami kenaikan skor. Rata-rata nilai pengetahuan peserta meningkat sebesar 32,14%, yaitu dari skor awal 68,61 menjadi 90,67. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan melalui metode partisipatif dapat diserap dengan baik oleh peserta.

Peningkatan kapasitas kognitif ini tidak berdiri sendiri, melainkan berkorelasi positif dengan kualitas *output* kualitatif yang dihasilkan peserta. Peserta yang menunjukkan peningkatan skor signifikan pada umumnya juga cenderung lebih aktif dan berani dalam sesi diskusi *Design Thinking* berdasarkan hasil observasi partisipatif. Korelasi ini mengkonfirmasi asumsi dasar pendekatan *simple mixed-methods* yang digunakan, yakni bahwa peningkatan kapasitas kognitif merupakan prasyarat yang memungkinkan agen untuk merumuskan solusi kreatif secara kolektif, sehingga data kuantitatif dan kualitatif saling memperkuat dalam menjelaskan efektivitas intervensi secara holistik (Susmiati et al., 2025).

Tabel 2. Draft rancangan program kreatif kelompok 1 dan kelompok 2

Design Thinking	Draft Rancangan Kelompok 1	Draft Rancangan Kelompok 2
<i>Empathize</i>	Keresahannya adalah seringkali adanya geng motor.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Banyak remaja merasa bosan dan kurang kegiatan positif. 2. Kurangnya wadah untuk menyalurkan hobi atau kreativitas. 3. Beberapa remaja terlalu sering bermain HP tanpa arah.
<i>Define</i>	Temuan / akar Permasalahan: <ol style="list-style-type: none"> 1. adanya pergaulan bebas. 2. kurang kontrol dari orang. 3. Putus sekolah. 	Kurangnya kegiatan positif dan wadah untuk mengekspresikan minat bakat remaja di Sindangsari.
<i>Ideate</i>	Ide: <ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan kegiatan Positif remaja yaitu: buat wadah kegiatan seperti komunitas Motor resmi atau karang taruna. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengadakan pelatihan kreatif (desain, <i>content creator</i>, fotografi). diadakan seminggu sekali pada hari <i>weekend</i> 2. Membuat “Komunitas Kreatif Sindangsari” yang rutin berkegiatan, dan

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Mengajak remaja ikut kegiatan sosial atau lomba kreatif supaya energi dan semangatnya tersalurkan ke hal positif 3. Menyarankan adanya sekolah paket c bagi anak yang tidak bersekolah. 	<p>setiap kegiatan di upload di akun sosial media sindangsari</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Mengadakan lomba karya remaja tiap Tahun (poster, video, vlog, puisi, senam, masak masak antar rw).
Prototype	<ol style="list-style-type: none"> 1. Edukasi tentang bahaya geng motor. 2. Patroli keamanan bersama. 3. Kerjasama dengan aparat keamanan atau polisi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengadakan <i>Workshop</i> Kreatif 1 Hari di kelurahan 2. Mengundang pemuda lokal yang memiliki keahlian untuk menjadi mentor. 3. Membuat akun media sosial untuk menampilkan hasil karya remaja.
Test	<p>Pelaksanaan pada:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hari Minggu 2. Pukul 09.00.selesai 3. Tempatnya aula kelurahan 4. Di bantu oleh kepala lurah 	<p>Melaksanakan satu kegiatan (contoh: <i>workshop</i> menjelaskan tentang program kreatif)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan uji coba program 2. Evaluasi: minta tanggapan peserta dan warga. 3. Jika respons positif, program bisa dikembangkan menjadi kegiatan rutin.

Sumber: Olahan Peneliti, 2025

Selain peningkatan pengetahuan, keberhasilan kegiatan juga diukur dari luaran kualitatif berupa rancangan program kerja. Proses perancangan menggunakan metode *Design Thinking* menunjukkan dinamika yang menarik. Pada tahap awal, peserta terlihat ragu dan cenderung pasif dalam menyampaikan pendapat karena belum terbiasa dengan metode diskusi terbuka. Namun, situasi berubah cair saat memasuki fase *Empathize*, di mana peserta mulai terbuka menceritakan keresahan mereka.

Dari proses penggalian masalah tersebut, lahir dua draf rancangan program inovatif: 1) Program "Komunitas Kreatif Sindangsari": Program ini lahir dari temuan bahwa banyak remaja merasa jenuh karena minimnya wadah ekspresi. Sebagai solusi, peserta merancang kegiatan pelatihan konten kreator dan fotografi. Program ini dinilai strategis karena tidak hanya menyalurkan hobi, tetapi juga membuka peluang kewirausahaan sosial bagi pemuda lokal (Wijayanti et al., 2022). Keterampilan digital ini dinilai strategis untuk meningkatkan daya saing pemuda lokal, karena mampu membuka peluang promosi potensi lokal secara mandiri sekaligus menjadi modal adaptasi ekonomi di era digital (Poetro & Mulyono, 2024). 2) Program "Penanganan Isu Geng Motor": Ide ini muncul secara organik dari fase *Empathize* ketika peserta menyoroti keresahan warga terhadap fenomena geng motor. Merespons hal ini, peserta merancang pendekatan persuasif melalui kegiatan otomotif positif dan edukasi sebaya. Pendekatan persuasif ini relevan mengingat akar masalah geng motor seringkali bermuara pada kebutuhan eksistensi sosial yang tidak terwadahi struktur lingkungan, sehingga energi tersebut perlu dikanalisis ke dalam komunitas hobi yang positif (Rahmadani & Jailani, 2024). Inisiatif ini menunjukkan tingginya kepedulian sosial pemuda terhadap keamanan lingkungannya (Saragih et al., 2022).

Secara sosiologis, lahirnya kedua rancangan program ini merepresentasikan capaian T4 pada *level* agensi yang memiliki dua dimensi sekaligus. Dimensi pertama bersifat internal, di mana peserta merespons kebutuhan aktualisasi diri remaja yang selama ini tidak terwadahi oleh struktur organisasi yang stagnan. Dimensi kedua bersifat eksternal, di mana peserta menunjukkan kesadaran sosial yang melampaui kepentingan diri sendiri dengan merespons ancaman nyata di komunitas mereka. Kombinasi kedua dimensi

ini menandai transisi yang signifikan dari *primary agents* yang hanya mereproduksi struktur lama menuju *corporate agents* yang secara aktif merekonfigurasi struktur melalui inisiatif program yang berakar pada empati dan refleksi kolektif (Archer, 1995).

Analisis Hasil dan Evaluasi

Hasil evaluasi mengindikasikan bahwa metode *workshop* efektif meningkatkan kapasitas kognitif peserta secara kolektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Susmiati et al., (2025) yang menunjukkan bahwa intervensi pelatihan intensif mampu meningkatkan keterampilan teknis peserta. Untuk memahami hasil program secara lebih mendalam, dalam perspektif realisme kritis Archer, sebuah intervensi struktural seperti *workshop* hanya bersifat menyediakan *enablements* atau peluang bagi agen untuk berkembang, namun tidak secara deterministik memaksa perubahan, di mana efektivitasnya bergantung pada kapasitas reflektivitas internal masing-masing agen untuk mengevaluasi kondisi dan memilih tindakan yang sesuai (Archer, 1995).

Sementara itu, morfogenesis sosial Archer menggambarkan perubahan sosial sebagai proses kausal-temporal yang berlangsung melalui empat fase: T1 sebagai kondisi struktural awal yang membatasi, T2-T3 sebagai fase interaksi sosial di mana agen bertransisi dari *primary agents* yang pasif menjadi *corporate agents* yang mampu mengartikulasikan kepentingan kolektif, dan T4 sebagai elaborasi struktural yang menandai terbentuknya kondisi baru yang dapat berupa morfogenesis jika terjadi perubahan signifikan atau morfostasis jika struktur lama kembali direproduksi (Archer, 1995; Martini et al., 2024).

Meskipun demikian, data Tabel 1 juga memperlihatkan adanya variasi capaian individu. Terdapat satu peserta (P-13) dengan peningkatan skor yang moderat (9,47 poin) dibandingkan rata-rata kelompok sebesar 22,04 poin. Fenomena ini justru mengkonfirmasi postulat realisme kritis Archer sebagaimana dijelaskan di atas, yakni bahwa *workshop* sebagai intervensi struktural hanya mampu menyediakan peluang atau *enablements*, di mana seberapa jauh peluang itu dimanfaatkan sangat ditentukan oleh kapasitas reflektivitas internal masing-masing agen. Dengan kata lain, meskipun seluruh peserta mendapatkan stimulus yang sama dari *workshop*, respons masing-masing agen terhadap stimulus tersebut bersifat berbeda-beda sesuai dengan kondisi internal mereka. Hal ini menjadi catatan evaluasi bahwa pendekatan personal yang lebih intensif mungkin diperlukan bagi sebagian kecil peserta yang membutuhkan pendampingan ekstra di masa depan (Archer, 1995).

Dalam perspektif morfogenesis sosial, rangkaian kegiatan ini secara keseluruhan berhasil memicu pergeseran struktural yang nyata pada dua fase sekaligus. Pertama, pada fase Interaksi Sosial (T2-T3), konsep ini menjelaskan bahwa perubahan hanya dapat terjadi ketika agen mulai merefleksikan kondisi struktural yang membatasi mereka dan bertransisi menjadi *corporate agents* yang terorganisir. Bukti empiris dari fase ini terlihat jelas dalam dinamika *workshop*, di mana peserta yang pada sesi awal cenderung pasif dan ragu menyampaikan pendapat, bertransisi menjadi partisipan aktif yang berani berargumen, saling bernegosiasi ide, dan mengkritisi masalah lingkungan mereka saat memasuki sesi *Design Thinking* (Sawitri et al., 2019; Setiawati et al.,). Transisi ini merepresentasikan bukti empiris terkuat bahwa fase T2-T3 berhasil dipicu oleh intervensi *workshop* secara efektif. Kedua, pada fase Elaborasi Struktural (T4), morfogenesis sosial menjelaskan bahwa kondisi baru terbentuk ketika tindakan agen menghasilkan perubahan yang melampaui reproduksi struktur lama. Bukti empiris dari fase ini adalah kemampuan peserta merancang dua program mandiri, yakni “Komunitas Kreatif Sindangsari” yang merespons kebutuhan aktualisasi diri remaja, dan “Penanganan Isu Geng Motor” yang merespons ancaman sosial eksternal di lingkungan mereka. Penting untuk digaribawahi bahwa kedua rancangan ini tidak diposisikan sebagai kulminasi keberhasilan operasional yang *final*, melainkan sebagai bukti empiris titik inisiasi perubahan struktural pada level agensi yang menjadi fondasi kokoh bagi morfogenesis organisasi di masa depan (Archer, 1995; Martini et al., 2024).

Menjawab pertanyaan tentang bagaimana Karang Taruna Sindangsari dapat aktif secara struktural ke depannya, intervensi ini merancang dua mekanisme keberlanjutan yang saling melengkapi. Pertama, pada level agensi, 14 peserta *workshop* yang merupakan delegasi terpilih dari setiap RW diposisikan sebagai calon penggerak kepengurusan baru, yakni mereka kini telah memiliki kapasitas manajerial dan kepemimpinan yang menjadi prasyarat dasar bagi terbentuknya kepengurusan yang fungsional. Kedua, pada level pendampingan, dibentuk tim tindak lanjut yang bertugas mengawal implementasi pilot project dari kedua rancangan program yang telah disusun, sekaligus menjalankan skema *mentorship* untuk menjaga transfer pengetahuan dan mencegah berulangnya siklus morfostasis. Kombinasi keduanya secara langsung menjawab tiga akar masalah struktural yang teridentifikasi pada fase T1, yakni tidak berjalannya kegiatan rutin, putusnya jalur komunikasi antarkepengurusan, dan tidak adanya ruang partisipatif bagi remaja. Dengan demikian, keberlanjutan Karang Taruna tidak lagi bergantung sepenuhnya pada dorongan eksternal, melainkan bertumpu pada kapasitas internal agen yang telah terbentuk melalui proses *workshop*, sebagaimana diharapkan dalam proyeksi morfogenesis organisasi yang fungsional dan berkelanjutan (Susilo et al., 2025).

Temuan ini memiliki implikasi yang relevan tidak hanya bagi Karang Taruna Sindangsari, tetapi juga bagi upaya revitalisasi organisasi kepemudaan serupa di wilayah lain yang menghadapi kondisi morfostasis. Kombinasi kerangka morfogenesis sosial sebagai panduan desain intervensi dengan metode *Design Thinking* sebagai instrumen fasilitasi terbukti mampu menjembatani kesenjangan antara potensi agensi remaja yang tersembunyi dengan tindakan kolektif yang nyata, sebuah capaian yang sulit diraih oleh pendekatan pelatihan konvensional yang bersifat satu arah. Pendekatan ini dapat diadaptasi oleh praktisi pengabdian masyarakat di konteks yang berbeda, sepanjang tahapan intervensi dirancang secara sistematis mengikuti logika kausal-temporal morfogenetik dan melibatkan partisipasi aktif pemangku kepentingan lokal sejak tahap awal. Keberhasilan kolaborasi lintas sektor dalam program ini juga menunjukkan bahwa sinergi antara akademisi, pemerintah kelurahan, dan organisasi mahasiswa merupakan faktor pendukung yang tidak dapat diabaikan dalam memastikan legitimasi dan keberlanjutan program pemberdayaan kepemudaan.

Dengan demikian, program ini tidak hanya berkontribusi pada revitalisasi satu organisasi kepemudaan, tetapi juga menawarkan model pemberdayaan berbasis teori yang dapat direplikasi dan dievaluasi secara ilmiah di berbagai konteks komunitas lokal lainnya (Suprayoga & Mardiana, 2023; Saragih et al., 2022). Dengan demikian, intervensi ini tidak hanya sukses secara teknis seperti kenaikan nilai, tetapi juga secara sosiologis dalam konteks kebangkitan peran agen. Dukungan penuh dari berbagai pihak selama proses sosialisasi hingga pelaksanaan menjadi kunci keberhasilan transisi ini (Susilo et al., 2025).

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil menginisiasi proses revitalisasi Karang Taruna dengan memutus siklus stagnasi (morfostasis) melalui pendekatan partisipatif yang holistik. Capaian ini secara langsung menjawab tujuan awal pengabdian, yakni menginisiasi pemutusan siklus morfostasis di Kelurahan Sindangsari melalui pembangkitan agensi reflektif remaja yang selama ini terhambat oleh kondisi struktural dan kultural yang membatasi partisipasi aktif mereka dalam kehidupan organisasi. Melalui intervensi yang dirancang dalam kerangka morfogenesis sosial, peserta berhasil bertransisi dari kondisi *primary agents* yang pasif menuju *corporate agents* yang memiliki kapasitas reflektif untuk merumuskan solusi konkret atas permasalahan nyata di lingkungan mereka, sebagaimana terbukti dari lahirnya dua rancangan program inovatif yakni Komunitas Kreatif Sindangsari dan Penanganan Isu Geng Motor selama *workshop*. Secara teoretis, temuan ini memperkuat validitas penggunaan teori morfogenesis sosial Archer sebagai kerangka desain intervensi dalam konteks pemberdayaan organisasi kepemudaan di tingkat kelurahan, sekaligus membuka peluang bagi pengembangan model intervensi serupa di komunitas lain yang menghadapi kondisi stagnasi organisasi (Archer, 1995; Martini et al., 2024).

Secara praktis, hasil ini memberikan implikasi bagi aparaturnya kelurahan dan pemangku kepentingan kepemudaan untuk lebih aktif menyediakan ruang interaksi yang terstruktur sebagai prasyarat tumbuhnya agensi kolektif remaja dalam pembangunan komunitas yang berkelanjutan (Fatori et al., 2025). Intervensi yang memadukan pelatihan manajemen dan metode *Design Thinking* terbukti efektif tidak hanya dalam meningkatkan kapasitas kognitif peserta, tetapi juga secara fundamental membangkitkan agensi reflektif remaja. Transformasi ini terlihat dari perubahan sikap peserta yang semula pasif menjadi subjek aktif yang mampu merancang solusi konkret atas permasalahan lokal, menandai dimulainya fase elaborasi struktural (T4) menuju pembaruan organisasi. Namun demikian, perlu diakui bahwa fokus program ini masih terbatas pada tahap inisiasi penguatan kapasitas dan perancangan ide kreatif, sehingga belum menjangkau keberlanjutan organisasi Karang Taruna secara struktural dan operasional dalam jangka panjang. Oleh karena itu, direkomendasikan program tindak lanjut yang terpisah untuk mendampingi fase implementasi *pilot project*, termasuk pelembagaan tim internal dan skema *mentorship*, guna memantau apakah morfogenesis organisasi yang berkelanjutan benar-benar terwujud dan mencegah berulangnya siklus morfostasis.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Author 2 dan Author 3. selaku pembimbing yang telah mencurahkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi berharga, baik dalam ranah akademis maupun pengembangan diri di luar akademis. Apresiasi mendalam disampaikan kepada Program Studi X yang telah menjadi rumah akademis yang hangat bagi penulis. Terima kasih juga ditujukan kepada Keluarga Besar Mahasiswa X, khususnya rekan-rekan angkatan 2023, yang telah menjadi keluarga inti serta mitra diskusi dan bertumbuh dalam dinamika kehidupan kampus. Secara khusus, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada rekan-rekan "Barudak Ponpes 23" yang berperan krusial dalam setiap proses pembelajaran penulis, serta "Barudak Lio" atas

solidaritas dan kebersamaannya. Terakhir, persembahkan kasih dan terima kasih tak terhingga kepada keluarga tercinta, sahabat, serta orang terkasih yang senantiasa memberikan doa dan dukungan moral terbaik dalam setiap langkah penulis menyelesaikan karya ini.

Daftar Pustaka

- Archer, M. S. (1995). *Realist social theory: The morphogenetic approach*. Cambridge university press.
- Bahana, J. (2021). Manajemen Organisasi Karang Taruna. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 10, 138–142. <https://doi.org/10.24036/jbmp.v10i1>
- Chadijah, D. I., Khosihan, A., & Juraida, I. (2020). Morphogenetic Kebudayaan dalam Sistem Mata Pencarian Masyarakat Desa Tutup Ngisor, Kabupaten Magelang. *Community*, 6(1).
- Djailani, P., Ali, F., & Rahmat, A. (2023). Pelatihan Kepemimpinan Karang Taruna dan Kepeloporan melalui Strategi Pengembangan Model Transformative Learning di Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 449(2). <https://doi.org/10.37905/dikmas.3.2.449-454.2023>
- Fajar, F. (2018). Peran karang taruna dalam mewujudkan tanggung jawab sosial pemuda sebagai gerakan warga negara. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan* 15(2).
- Fatori, A., Fatimah, H., & Marseli Faderi, L. (2025). Analisis Konseptual Peran Pemuda dalam Pembangunan Desa Berdasarkan Undang-Undang Desa. *Jurnal Administrasi Politik Dan Sosial*, 6(2), 327–341. <https://doi.org/10.46730/japs.v6i2.283>
- Iqbal, R. (2023). Peran Organisasi Karang Taruna dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Bintang Manajemen*, 1(4), 232–238. <https://doi.org/10.55606/jubima.v1i4.2269>
- Martini, E., Sabatini, A., & Sgambato, M. (2024). Between Morphogenesis and Reflexivity: Some Considerations on the Contribution of Margaret S. Archer. *International Journal of Psychoanalysis and Education: Subject, Action & Society*, 4(1), 37-52. <https://doi.org/10.32111/SAS.2024.4.1.3>
- Nusantara, W., Roesminingsih, M. V, Siswanto, H., & Widyaswari, M. (2022). Peningkatan Kapasitas Karang Taruna Desa Temu Melalui Design Thinking Process. *Communnity Development Journal*, 3(3).
- Poetro, B. S. W., & Mulyono, S. (2024). Meningkatkan Kreativitas Remaja Desa Manggihan Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang Melalui Pelatihan Content Creator Menggunakan Capcut.
- Putranto, I., Eliyani, C., Syamruddin, S., Yulianti, R. M., & Widodo, S. (2020). Pelatihan Manajemen dan Kepemimpinan Karang Taruna Kelurahan Pamulang Timur Kecamatan Pamulang Tangerang Selatan. *Indonesian Journal of Society Engagement*, 1(1), 23–38. <https://doi.org/10.33753/ijse.v1i1.2>
- Rahmadani, R., & Jailani, M. (2024). Fenomena Kenakalan Remaja Pada Aktivitas Geng Motor di desa Melati Ii Kecamatan Perbaungan. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 7(1), 87–96. <https://doi.org/10.34007/jehss.v7i1.2305>
- Rahmat, A., & Kadir, S. (2017). *Kepemimpinan Pendidikan dan Budaya*. Yogyakarta: Zahir Publishing
- Ramlan, P. (2020). Optimalisasi Karang Taruna dalam Pengembangan Potensi Generasi Muda di Desa Tuncung. *Mallomo: Journal of Community Service* 1(1).
- Saragih, D. P., & Juwita, R. (2022). Pemberdayaan Karang Taruna Dalam Meningkatkan Kepedulian Sosial Pemuda. *Jurnal Administrasi Karya Dharma*, 1(2), 58-64.
- Mawarni, I. A. S. D., Akbar, R., & Mukhlis, A. M. A. (2019). Design Thinking Sebagai Metode Edukasi Kreatif Anak Usia Remaja. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (Pkm-Csr)*, 2, 984-991.
- Setiawati, S., & Ramdhania, K. F. (2021). Penerapan Teori Design Thinking Pada Kegiatan Upgrading Organisasi Remaja Masjid Di Jatiasih Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 1(2), 127-134.
- Silalahi, M. E. E. M. (2024). *Buku Ajar Kepemimpinan dalam Organisasi*. Ubhara Jaya.
- Suprayoga, S., & Mardiana, F. (2023). Karang Taruna: Pemberdayaan, Penguatan Kelembagaan dan Peningkatan Kapasitas SDM. *Semanggi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1). <https://doi.org/10.38156/sjpm.v2i01.238>
- Susilo, H., Widodo, W., Mardiyah, S., & Nusantara, W. (2025). Pelibatan Karang Taruna dalam Pemberdayaan Masyarakat Melalui Desa Wisata Kabupaten Gresik. *Sosio Konsepsia: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kesejahteraan Sosial*, 14(3). <https://doi.org/10.33007/ska.v14i3.3338>
- Susmiati, S., Neharta, M., Putri, Z. M., Alzahra, H., Wahyuningsih, S., & Apriani, D. (2025). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Diversifikasi Dadih untuk Makanan Tambahan Ibu Hamil dan Balita. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(2), 316–324. <https://doi.org/10.24036/abdi.v7i2.1057>

-
- Wijayanti, A., Widiastuty, E., & Febrianto, R. (2022). Mengetuk Hati, Membesarkan Jiwa: Pengenalan dan Penguatan Kewirausahaan Sosial Berpendekatan Design Thinking. *Jurnal Abdimas Sangkabira*, 3(1), 131–142. <https://doi.org/10.29303/abdimassangkabira.v3i1.340>
- Zidna, I. (2022). Peran Karang Taruna dalam Menyelenggarakan Program Pemberdayaan Masyarakat di Desa Sawentar. *J+PLUS: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah*, 11(2), 532–541.