

Membangun Kepribadian yang Berkarakter sebagai Upaya Membentuk Remaja Berkualitas

Herio Rizki Dewinda^{1✉}, Ummil Khairiyah², Yusvi Diana³

^{1,2}Fakultas Psikologi, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

³Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

hrdewinda@upiypk.ac.id

Abstract

The problems faced by teenagers in recent times have focused more on various delinquency committed by teenagers ranging from drug problems, brawls, bullying cases and other problems. The increasing number of problems faced by adolescents indicates the lack of attention from parents and society to the development of adolescent character. Facing this problem, one solution that can be used is to strengthen the character of youth through character education. Character education is considered the best choice in preparing future generations because it can be both preventive and curative. In this community service program, the training method is used to convey the basics of character education. This Character Personality Training Program aims to invite teenagers to recognize their potential and be able to interact well with their social environment. This training program was given to 30 teenagers who are members of the Padang Japang Mosque Youth Association (IRMPJ). The results of the training show that there is an understanding of adolescents about the importance of understanding themselves and having good character in socializing. Besides that, a continuous program is also needed so that the stages of the material provided can be carried out perfectly.

Keywords: Teenagers, Character education, Training, Personality, Quality.

Abstrak

Permasalahan yang dihadapi oleh remaja dalam waktu belakangan ini lebih banyak berfokus pada berbagai kenakalan yang dilakukan oleh remaja mulai dari permasalahan narkoba, tawuran, kasus *bullying* dan permasalahan lainnya. Semakin banyaknya permasalahan yang dihadapi oleh remaja menandakan semakin kurangnya perhatian orang tua dan masyarakat terhadap perkembangan karakter remaja. Menghadapi permasalahan ini salah satu solusi yang bisa dipakai adalah dengan memperkuat karakter remaja melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter dianggap sebagai pilihan terbaik dalam menyiapkan generasi yang akan datang karena bisa bersifat preventif maupun kuratif. Pada program pengabdian masyarakat ini metode pelatihan dipakai dalam menyampaikan dasar-dasar pendidikan karakter. Program Pelatihan Kepribadian yang Berkarakter ini bertujuan untuk mengajak remaja untuk mengenali potensinya dan mampu untuk berinteraksi secara baik dengan lingkungan sosialnya. Program pelatihan ini diberikan kepada 30 orang remaja yang tergabung dalam Ikatan Remaja Mesjid Padang Japang (IRMPJ). Hasil pelatihan menunjukkan adanya pemahaman remaja mengenai pentingnya memahami diri dan memiliki karakter yang baik dalam bersosialisasi. Disamping itu juga dibutuhkan program yang berkesinambungan agar tahapan materi yang diberikan bisa terlaksana secara sempurna.

Kata kunci: Remaja, Pendidikan karakter, Pelatihan, Kepribadian, Berkualitas.

© 2021 Majalah Ilmiah UPI YPTK

1. Pendahuluan

Masa remaja merupakan fase perkembangan manusia yang harus dijalani ketika individu memasuki fase transisi dari anak-anak menuju fase kedewasaan. Organisasi kesehatan dunia WHO mengategorikan usia remaja berada pada rentang usia 10 sampai 19 tahun. Sedangkan pada Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, masa remaja dikategorikan ketika seseorang berada pada rentang usia 10 sampai 18 tahun. Rentang usia remaja bahkan lebih lama jika merujuk kepada pengertian yang diberikan oleh Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) yang menjelaskan remaja berada pada rentan usia 10 sampai 24 tahun [1].

Ahli menjelaskan bahwa fase remaja merupakan fase yang penuh dengan tantangan sebab secara fisik, mental, emosional, dan sosial mereka mengalami percepatan perkembangan (Pardede, 2008) [2]. Pada masa ini remaja mulai berproses untuk menjadi individu yang lebih mandiri, mencari identitas dirinya dan mencoba untuk lepas dari ketergantungan terhadap orang tua yang selama ini mereka alami di masa anak-anak (Gunarsa, 2006) [3].

Ada beberapa perubahan yang bisa dialami oleh remaja pada fase perkembangannya. Santrock (2002) mengungkapkan secara fisik fase remaja akan mengalami perubahan pada karakteristik seksual seperti buah dada yang mulai membesar, berkembangnya pinggang dan pinggul pada remaja perempuan, tumbuhnya bulu pada laki-laki berupa

jenggot dan kumis, serta adanya perubahan pada suara. Secara mental pun remaja juga mengalami beberapa perubahan, seperti pencarian identitas yang semakin menonjol, berkembangnya pemikiran secara abstrak, idealistik dan logis, serta banyak menghabiskan waktu dengan teman sebaya di luar keluarga [4].

Istilah *storm and stress* diberikan oleh G. Stanley Hall untuk menggambarkan situasi pada masa remaja. Dikutip dari Santrock (2002), Hall menjelaskan pada buku ilmiah yang pertama kali membahas mengenai remaja pada tahun 1904 bahwa masa remaja penuh dengan pergolakan dan konflik, suasana hati dan tindakan yang kadang bergerak berlawanan antara sombong dan rendah hati, sedih dan gembira. Suatu saat mungkin nakal terhadap teman sebayanya namun di saat berikutnya ia menjadi orang yang baik hati [4].

Beragam masalah yang dihadapi oleh remaja merupakan dampak konflik pergolakan yang dihadapi oleh remaja dalam dirinya ketika mencari jati diri yang sebenarnya. Berbagai masalah remaja yang pernah kita dengar, diantaranya diberitakan oleh Suara.com pada 23 Maret 2020 dimana sebanyak 22 orang remaja diamankan oleh kepolisian di kawasan Kuranji Padang karena diduga hendak melakukan tawuran di masa libur sekolah di masa pandemi [5]. Kemudian juga pemberitaan di iNewsSumbar.id tertanggal 14 April 2021 memberitakan 11 remaja di daerah Lubuk Begalung Padang ditangkap setelah melakukan tawuran dengan menggunakan golok dan samurai [6].

Laporan yang dikeluarkan oleh World Drugs Reports yang diterbitkan UNODC (United Nations Office on Drugs and Crime) pada tahun 2018, sebanyak 5,6 persen dari penduduk dunia dengan rentang usia 15-64 tahun pernah mencicipi narkoba, jika di totalkan angka ini sebanyak 275 juta penduduk. Sementara itu, data BNN di Indonesia menyebutkan pada tahun 2017 angka penyalahgunaan narkoba sebanyak 3.376.115 orang yang berada pada rentang usia 10-59 tahun. Disamping itu pada tahun 2018 data yang dikumpulkan dari 13 ibukota provinsi di Indonesia, angka penyalahgunaan narkoba di kalangan pelajar mencapai 2,29 juta orang. Rentang usia 15-35 tahun merupakan kelompok yang rawan terkena penyalahgunaan narkoba [7].

Wawancara awal yang dilakukan terhadap remaja yang tergabung dalam Ikatan Remaja Masjid Padang Japang juga menambahkan permasalahan lainnya yang dihadapi oleh remaja adalah berkembangnya masalah *bullying* yang banyak dilakukan baik secara langsung ataupun di media sosial. Banyak remaja yang belum menyadari bahwa bercanda yang mereka lakukan terhadap teman-temannya sudah menjurus kearah perilaku *bullying* karena dilakukan secara terus menerus dan membuat temannya merasa tidak nyaman dan terintimidasi.

Semakin banyaknya permasalahan yang dihadapi oleh remaja menandakan semakin kurangnya perhatian

orang tua dan masyarakat terhadap perkembangan karakter remaja. Penguatan pendidikan moral (*moral education*) atau pendidikan karakter (*character education*) menjadi hal penting yang harusnya menjadi perhatian bersama dan semakin relevan dalam mengatasi krisis moral yang terjadi pada remaja.

Krisis yang dialami remaja dan belum kuatnya karakter merupakan permasalahan yang dialami oleh remaja di Indonesia. Shidiq dan Rahardjo (2018) menjelaskan permasalahan ini dibuktikan dengan semakin melambannya pembangunan namun semakin tingginya tingkat kenakalan remaja. Hal ini sebagai indikasi akan gagalnya remaja dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya [8]. Remaja dan pemuda tentunya menjadi harapan sebagai pemegang kendali terhadap kepemimpinan bangsa di masa depan. Sehingga tentunya pendidikan karakter bagi remaja menjadi hal yang sangat penting untuk menciptakan pemimpin yang berkualitas dimasa yang akan datang. Adanya penguatan terhadap karakter akan mencegah remaja untuk terjerumus kearah kenakalan.

Pendidikan karakter dianggap sebagai pilihan yang baik dalam menyiapkan generasi yang akan datang. Wahidin (2007) mengungkapkan bahwa pendidikan karakter sebagai alternatif yang bersifat preventif karena diharapkan mampu mengembangkan kualitas remaja dalam beragam definisi sehingga dapat memperkecil faktor penyebab berbagai masalah yang ada pada remaja. Disamping bersifat preventif, pendidikan karakter juga bersifat kuratif yaitu mampu memperbaiki masalah karakter yang sering terjadi pada remaja. Pendidikan karakter pada remaja memang akan sulit untuk dilihat dalam waktu singkat, namun dampaknya baru akan terlihat secara kuat pada waktu yang akan datang [9].

Merujuk dari permasalahan yang dihadapi oleh remaja dan pendidikan karakter sebagai salah satu solusi yang tepat maka penulis beserta tim mencoba mengembangkan metode pendidikan karakter ini dalam bentuk pelatihan yang diberikan terhadap remaja. Pelatihan Kepribadian yang Berkarakter ini menitik beratkan terhadap pengenalan diri dan kemampuan interpersonal remaja dalam berinteraksi secara sosial. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keyakinan diri remaja terhadap potensi yang dimilikinya dan mampu mengembangkan secara maksimal. Disamping itu diharapkan juga peserta mampu menyesuaikan diri secara baik terhadap lingkungan sosialnya dan mampu merespon secara positif terhadap permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi.

2. Metode Pengabdian

Metode pelatihan digunakan sebagai strategi dalam penyampaian materi pendidikan karakter ini. Metode pelatihan digunakan karena dirasa cocok dengan situasi remaja yang sudah merasa bosan dengan metode ceramah biasa. Metode pelatihan ini mencoba untuk

menggabungkan antara kondisi serius dengan kondisi yang lebih santai dan menyenangkan.

Pelatihan ini diberikan kepada 30 orang remaja yang tergabung di dalam Ikatan Remaja Masjid Padang Japang. Pemberian materi pelatihan dilakukan di dalam ruangan dan pelaksanaan praktek dilaksanakan di luar ruangan.

Moekijat (1993) menjelaskan bahwa pelatihan merupakan bagian dari proses pendidikan yang berfungsi untuk meningkatkan keterampilan di luar sistem pendidikan yang berlaku yang waktunya relatif singkat dan mengutamakan pembelajaran secara praktek dibandingkan dengan teori [10]. Berikut beberapa tahapan yang dilaksanakan selama pelatihan :

2.1. Tahapan Persiapan

Tahapan awal yang dilakukan sebelum pelaksanaan pelatihan adalah melakukan TNA (*Training Need Analysis*) dan perencanaan program pelatihan. Analisa kebutuhan pelatihan diperlukan agar pelatihan yang akan diselenggarakan berjalan dengan efektif baik dari segi pelaksanaan maupun tercapainya target pelatihan [11].

Tahap persiapan yang dilakukan antara lain :

- Survey awal dengan melakukan wawancara sekaligus observasi terhadap beberapa anggota Ikatan Remaja Masjid Padang Japang di sela-sela kegiatan yang dilakukan di Jorong Padang Japang, Kenagarian VII Koto Talago, Kec. Guguk, Kab. Limapuluh Kota, Sumatera Barat.
- Penentuan materi pelatihan yang tepat dan tempat pelaksanaan kegiatan pelatihan.
- Penyusunan bahan dan materi pelatihan yang disusun dalam bentuk modul pelatihan dan *rundown* acara.
- Koordinasi dan penyiapan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pelatihan berupa slide, proyektor, sound system, peralatan game, dan yang lainnya.

2.2. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan mengikuti modul dan *rundown* yang sudah ditetapkan sebelumnya. Hal ini dilakukan supaya acara pelatihan berjalan sesuai dengan skenario yang sudah dibuat sebelumnya sehingga target pelatihan bisa tercapai secara maksimal. Pelatihan dilaksanakan selama satu hari penuh dimulai dari jam 08.00 sampai 16.00 WIB.

Pelatihan dilaksanakan dalam 2 tahapan. Tahap awal dilaksanakan di dalam ruangan dengan pemberian materi dan tugas mandiri terhadap peserta pelatihan. Tahapan selanjutnya dilaksanakan diluar ruangan, tahapan ini lebih banyak diisi dengan praktek dan permainan. Berhubung pelaksanaan pelatihan yang dilakukan dalam masa pandemi maka semua kegiatan

dilaksanakan dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat.

Ada beberapa metode pembelajaran yang digunakan selama proses pelatihan berlangsung, yaitu :

- Metode ceramah, digunakan untuk memberikan pemahaman dan penjelasan mengenai pentingnya karakter dan hal-hal yang bersifat teori.



Gambar 1. Pemberian materi secara ceramah

- Metode tugas mandiri, digunakan untuk lebih memahami dan mendalami teori dan penjelasan yang sudah diberikan pada metode ceramah sebelumnya. Tugas mandiri yang diberikan dimaksudkan agar peserta memahami potensi yang dimilikinya dan mampu mengembangkan potensi tersebut. Teknik Johari Window diperkenalkan kepada peserta agar lebih mudah dalam memahami kelebihan dan kelemahan yang mereka miliki.



Gambar 2. Pemberian tugas secara mandiri dan pelaksanaan *role play* terhadap peserta pelatihan

- Metode *roleplay*, dimana pada metode ini peserta diminta untuk memainkan peran yang disesuaikan dengan peran kehidupan sehari-hari sehingga peserta betul-betul merasakan suasana yang sebenarnya
- Metode permainan, metode ini dilaksanakan dalam bentuk permainan dengan menyisipkan nilai-nilai yang ingin dibentuk pada diri remaja, sehingga di setiap akhir permainan akan ada sesi diskusi pemaknaan permainan.



Gambar 3. Pelaksanaan pelatihan dengan metode permainan

Ada beberapa jenis permainan yang dilaksanakan selama proses pelatihan diantaranya permainan panjang-panjang, permainan ekor naga, dan permainan estafet sarung.

2.3. Tahapan Evaluasi

Tahapan evaluasi dilakukan dalam bentuk diskusi kelompok. Hal ini untuk melihat dan mengukur hasil pelatihan secara kualitatif. Peserta diberikan pertanyaan dan diminta memberikan pendapatnya mengenai materi yang diberikan selama proses pelatihan berlangsung. Hasil pendapat dan pemaknaan yang diungkapkan oleh peserta menjadi kriteria berhasil atau tidaknya capaian yang ingin di dapatkan dari pelatihan yang dilaksanakan.



Gambar 4. Tahapan evaluasi yang dilakukan dalam diskusi kelompok

3. Hasil dan Pembahasan

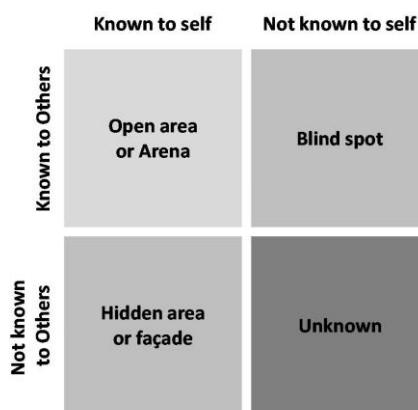
Pengembangan dan pendidikan karakter menjadi cara yang ampuh dalam menjawab permasalahan yang dialami oleh remaja belakangan ini. Penelitian menjelaskan bahwa kegiatan pembangunan karakter berpengaruh positif terhadap perilaku positif remaja dan menurunkan perilaku negatif (Marini, 2017) [12].

Aktifitas pelatihan menjadi pilihan pada program ini karena dirasa cocok dengan perkembangan kognitif pada usia remaja. Aroma dan Suminar (2012) menjelaskan bahwa remaja memiliki rasa ingin tahu yang kuat, sehingga akan selalu berusaha mencari sesuatu hal yang baru dan menggali informasi sebanyak-banyaknya. Remaja memiliki kemandirian untuk memilih berbagai alternatif aktifitas yang dia ikuti yang memiliki komitmen dalam pembentukan identitas diri [13]. Sehingga pelatihan ini dirancang

dengan berbagai materi yang informatif dan metode yang menyenangkan.

Pelatihan ini juga lebih banyak memakai metode diskusi dan kerjasama antar peserta, hal ini berkaitan dengan perkembangan remaja yang pada usianya lebih mudah dekat dengan teman sebaya dibanding orang di luar usianya. Di dalam *peer group*-nya, remaja lebih mudah untuk belajar banyak hal diantaranya budaya, status, peran dalam keluarga, sekolah dan masyarakat (Shidiq dan Raharjo, 2018) [8]. Disamping itu kelompok teman sebaya pada remaja juga bisa menjadi pengontrol dan pengingat bagi remaja untuk bisa terhindar dari perilaku yang berisiko (Blakemore, 2018) [14].

Program pelatihan ini dibagi dalam 2 tahapan materi yaitu tahapan pengenalan diri (intrapersonal) dan tahapan mengenali orang lain (interpersonal). Tahapan pengenalan diri didasarkan kepada teknik Johari Window yang menjelaskan empat area pada diri individu.



Gambar 5. Model Johari Window membagi empat area pada diri individu yaitu area terbuka, area tersembunyi, area buta dan area misteri

Teknik Johari Window merumuskan jika informasi yang diketahui baik oleh diri sendiri maupun orang lain akan berada di Arena, merupakan area terbuka. Sedangkan informasi yang diketahui oleh diri sendiri tetapi tidak diketahui oleh orang lain akan berada di area tersembunyi, yang sering disebut sebagai Facade. Informasi yang diketahui orang lain, tetapi tidak diketahui oleh diri sendiri, berada di *Blind Spot*. Dan area Tidak Diketahui berisi informasi yang tidak diketahui oleh diri sendiri maupun orang lain, dan yang pada akhirnya mungkin tidak dapat diketahui (Lowes, 2020) [15]. Melalui teknik ini remaja mencoba untuk memahami diri dan potensi yang mereka miliki, disamping itu *trainer* berupaya mengarahkan potensi tersebut kearah yang lebih positif dan bermanfaat bagi sesama.

Tahapan interpersonal lebih menitikberatkan kepada pengenalan terhadap karakter orang lain dan bagaimana cara menyesuaikan diri dengan karakter yang berbeda tersebut. Tahapan ini bertujuan agar remaja mampu untuk bisa berkomunikasi dan

bekerjasama dengan rekannya secara baik sehingga akan memudahkannya dalam beraktifitas. Tentunya dengan kemampuan menjalin komunikasi dan relasi yang baik akan memudahkan remaja dalam membangun hubungan yang positif dengan orang lain.

Adanya teknik permainan yang dilakukan pada tahapan ini dimaksudkan agar materi interpersonal lebih mudah diterima dan dipahami. Nilai-nilai komunikasi dan kerjasama disisipkan dalam permainan yang dilakukan. Metode permainan di dalam pelatihan membantu peserta untuk melatih kemampuan berpikir, kemampuan analisa, logis dan penalaran, kerjasama tim, manajemen waktu, pengambilan keputusan, komunikasi dan kepemimpinan (Sahrah dan Yuniasanti, 2018) [16]. Raheja (2015) menjelaskan dengan bermain peran peserta pelatihan mengambil peran sebagai individu yang terdampak masalah, mempelajari dampak masalah tersebut dan pengaruhnya terhadap dunia dan lingkungan dari sudut pandang individu tersebut [17].

Pelaksanaan pelatihan dikatakan berjalan dengan baik jika efektifitas pelatihan bisa terlihat selama dan setelah pelatihan selesai dilaksanakan. Efektifitas pelatihan akan coba dijelaskan secara kualitatif menggunakan model Kirkpatrick [18]:

a. Reaksi

Reaksi merupakan ukuran efektivitas pelatihan yang dilihat dari reaksi para peserta pelatihan, terutama reaksi yang bersifat langsung. Selama pelatihan dilaksanakan trainer selalu mengajak peserta untuk berperan aktif dalam bertanya ataupun mengeluarkan pendapat. Sebagian besar peserta mampu berperan aktif dalam mengeluarkan pendapatnya, walau ada sebagian kecil yang masih terlihat canggung untuk berbicara. Namun untuk penugasan dan permainan yang dilakukan semua peserta mampu berpartisipasi dengan baik sampai tugas dan permainan selesai.

b. Proses Belajar

Proses belajar merupakan ukuran efektivitas pelatihan yang dilihat dari seberapa besar peserta pelatihan mampu menyerap ilmu pengetahuan yang diberikan dalam kegiatan pelatihan. Efektivitas proses belajar diukur dengan melihat respon peserta ketika diskusi pada setiap sesi pelatihan. Jalannya proses diskusi memperlihatkan peserta dapat mencerna materi yang diberikan dan memberikan contoh yang sesuai dengan isi materi tersebut. Disamping itu segala bentuk tugas yang diberikan bisa dikerjakan sesuai dengan materi dan prosedur pelaksanaannya.

c. Perubahan Perilaku

Perubahan perilaku terlihat dari perubahan sikap sebelum pelatihan dan sesudah pelatihan. Untuk perubahan perilaku memang dibutuhkan periode

yang lebih panjang sebab perilaku tidak akan langsung terbentuk setelah pelatihan selesai. Namun dari sisi pemahaman peserta sudah bisa memilah mengenai perilaku yang benar dan yang salah dan sudah paham konsekuensinya. Contohnya saja perilaku *bullying* yang selama ini dimaksudkan hanya sekedar bercanda namun setelah diberikan pemahaman, remaja menyadari bentuk-bentuk *bullying* yang selama ini tidak mereka sadari ternyata memberikan efek yang buruk untuk masa depan korban *bullying*. Sehingga dibutuhkan tahapan dan proses lanjutan agar perubahan perilaku kearah yang positif bisa terlaksana secara baik, salah satunya dengan melaksanakan Pelatihan Kepribadian yang Berkarakter ini secara berkesinambungan.

d. Hasil

Pelatihan secara umum sudah memenuhi tujuan awal untuk mengajak remaja mengenali potensi dirinya dan mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan secara lebih baik. Dari *roleplay* yang dilakukan remaja sudah mampu menempatkan sikap yang sesuai dengan yang seharusnya ketika berada di lingkungan nyata. Dan memang dibutuhkan pengontrolan terhadap perilaku tersebut sehingga bisa menjadi perilaku positif yang menetap pada diri remaja.

4. Kesimpulan

Secara garis besar tujuan awal yang ingin dicapai pada program pengabdian masyarakat ini bisa tercapai secara baik. Peserta remaja mampu mengenali potensi yang ada pada dirinya untuk dikembangkan dan mampu menempatkan diri dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar secara lebih baik.

Untuk menjaga konsistensi perilaku dibutuhkan penguat pada program-program Ikatan Remaja Masjid Padang Japang yang berikutnya, dimana program-program yang dibuat bisa mengembangkan potensi anggota dan mengembangkan kemampuan anggota ketika berinteraksi dengan masyarakat luas.

Pelatihan ini bisa menjadi acuan bagi program pengabdian masyarakat selanjutnya untuk menempatkan pendidikan karakter remaja sebagai bagian penting dalam membentuk karakter bangsa menuju kearah yang lebih baik.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada pihak LPPM yang telah mendukung kegiatan pengabdian ini. Apresiasi kami berikan kepada pengurus Ikatan Remaja Masjid Padang Japang (IRMPJ) dan juga kepada Wali Jorong Padang Japang yang dengan dukungannya kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Daftar Rujukan

- [1] Diananda, A. (2019). Psikologi remaja dan permasalahannya. *Istighna: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(1), 116-133. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20.g21>
- [2] Pardede, N., (2008). *Masa Remaja. Buku Ajar: Tumbuh Kembang Anak dan Remaja*. Jakarta: CV. Sagung Seto.
- [3] Gunarsa, S. D. (2006). Psikologi Remaja. Jakarta: BPK, Gunung Mulia.
- [4] Santrock, J.W. (2002). *Life Span Development, Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- [5] Saat libur Corona Puluhan Remaja di Padang Malah Terciduk Hendak Tawuran. (2020, Maret 23). Diakses pada Mei 10, 2021 dari artikel : <https://www.suara.com/news/2020/03/23/085942/saat-libur-corona-puluhan-remaja-di-padang-malah-terciduk-hendak-tawuran?page=all>
- [6] Diduga Tawuran 11 Remaja Bersamurai di Padang Diciduk Polisi. (2021, April 14). Diakses pada Mei 10, 2021 dari artikel : <https://sumbar.inews.id/berita/diduga-tawuran-11-remaja-bersamurai-di-padang-diciduk-polisi>
- [7] Penggunaan Narkotika Kalangan Remaja Meningkat. (2019, September 5). Diakses pada Mei 10, 2021 dari artikel : <https://bnn.go.id/penggunaan-narkotika-kalangan-remaja-meningkat/>
- [8] Shidiq, A. F., & Raharjo, S. T. (2018). Peran pendidikan karakter di masa remaja sebagai pencegahan kenakalan remaja. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 176-187. <https://doi.org/10.24198/jppm.v5i2.18369>
- [9] Wahidin, U. (2017). Pendidikan Karakter Bagi Remaja. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(03). <http://dx.doi.org/10.30868/ei.v2i03.29>
- [10] Moekijat. (1993). *Evaluasi Pelatihan Dalam Rangka Peningkatan Produktivitas*. Mandar Maju. Bandung.
- [11] Asniwati, A. (2020). Pengaruh Training Need Analysis, Efikasi Diri Dan Training Content Terhadap Efektivitas Program Pelatihan Dan Pengembangan. *Jurnal Mirai Management*, 5(3), 124-138. <https://journal.stieamkop.ac.id/index.php/mirai>
- [12] Marini, A. (2017). Character building through teaching learning process: lesson in Indonesia. *International Journal of Sciences and Research*, 73(5), 177-182. <http://103.8.12.212:36180/storage/app/publikasi/artikel/art002502680420171202082637.pdf>
- [13] Aroma, I. S., & Suminar, D. R. (2012). Hubungan antara tingkat kontrol diri dengan kecenderungan perilaku kenakalan remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 1(2), 1-6. http://www.journal.unair.ac.id/filerPDF/110810241_ringkasan.pdf
- [14] Blakemore, S. J. (2018). Avoiding social risk in adolescence. *Current directions in psychological science*, 27(2), 116-122. <https://doi.org/10.1177/0963721417738144>
- [15] Lowes, R. (2020, July). Knowing you: personal tutoring, learning analytics and the Johari Window. In *Frontiers in Education* (Vol. 5, p. 101). Frontiers. <https://doi.org/10.3389/educ.2020.00101>
- [16] Sahrah, A., & Yuniasanti, R. (2018). Efektivitas pelatihan pemberian dukungan sosial pada walinapi dengan metode bermain dan permainan peran. *Jurnal Psikologi*, 45(2), 151-163. DOI:10.22146/jpsi.28038
- [17] Raheja, K. (2015). Methods of training and development. *Innovative Journal of Business and Management*, 3(2), 35-41. <https://doi.org/10.15520/ijbm.vol4.iss2.17.pp35-41>
- [18] Cahapay, M. B. (2021). Kirkpatrick model: Its limitations as used in higher education evaluation. *International Journal of Assessment Tools in Education*, 8(1), 135-144. <https://doi.org/10.21449/ijate.856143>