



**Pemberdayaan Remaja Desa Pulau Banyak Kabupaten Langkat melalui Pelatihan
Konseling Teman Sebaya Berbasis Qr Code Storytelling**

***Empowering Youth in Pulau Banyak Village, Langkat Regency Through Peer Counseling
Training Based on QR Code Storytelling***

**Ika Sandra Dewi^{1*}, Nurul Azmi Saragih², Al Kausal Saragih³, Helsa Nasution⁴, Agung
Rahmadi⁵**

¹⁻³Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Indonesia

⁴⁻⁵Universitas Al-Washliyah, Indonesia

Email: ikasandradewi@umnaw.ac.id¹, nurulazmisaragih@umnaw.ac.id², helsanasution95@gmail.com⁴,
therolland15@gmail.com⁵

*Penulis Korespondensi: ikasandradewi@umnaw.ac.id

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 11 Mei 2026;

Revisi: 12 Juni 2026;

Diterima: 17 Juli 2026;

Terbit: 24 Juli 2026

Keywords: *Peer Counseling; QR
Code; Storytelling; Youth
Capacity; Youth Empowerment.*

Abstract. *This community engagement program aimed to strengthen the capacity of youth in Pulau Banyak Village, Langkat Regency, to provide early peer support through counseling training integrated with QR Code Storytelling. Fifteen core participants took part in a series of activities, including needs assessment, counseling skill training, case simulations, digital-content production, mentoring, and program evaluation. The training sessions introduced essential peer-counseling competencies, such as active listening, empathic responses, open-ended questioning, confidentiality, role boundaries, and appropriate referral procedures. Case stories developed by participants were transformed into digital educational content and connected to QR codes, enabling independent access and repeated review. Program effectiveness was evaluated using pretest and posttest scores, practice-observation sheets, and mentoring notes. The participants' mean score increased from 54 before the training to 88 after the intervention, while 86% successfully completed the counseling simulation according to the established skill rubric. The program also produced a concise counseling module, 25 QR codes, educational posters, and a reusable community referral procedure. These results demonstrate that integrating peer counseling with accessible digital media can provide a practical, low-cost, and replicable strategy for strengthening youth knowledge, counseling skills, confidence, and active participation in community-based early support initiatives for vulnerable peers in their local environment.*

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat kapasitas pemuda di Desa Pulau Banyak, Kabupaten Langkat, dalam memberikan dukungan awal melalui konseling sebaya yang terintegrasi dengan QR Code *Storytelling*. Sebanyak 15 peserta inti mengikuti serangkaian kegiatan yang meliputi identifikasi kebutuhan, pelatihan keterampilan konseling, simulasi kasus, produksi konten digital, pendampingan, dan evaluasi program. Materi pelatihan mencakup kompetensi dasar konseling sebaya, seperti kemampuan mendengarkan secara aktif, memberikan respons empatik, mengajukan pertanyaan terbuka, menjaga kerahasiaan, memahami batasan peran, serta menerapkan prosedur rujukan yang tepat. Cerita kasus yang dikembangkan oleh peserta diubah menjadi konten edukasi digital dan dihubungkan dengan kode QR sehingga dapat diakses serta dipelajari secara mandiri secara berulang. Efektivitas program dievaluasi menggunakan skor pretest dan posttest, lembar observasi praktik, serta catatan pendampingan. Hasil menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta meningkat dari 54 sebelum pelatihan menjadi 88 setelah intervensi, sementara 86% peserta mampu melaksanakan simulasi konseling sesuai dengan rubrik keterampilan yang telah ditetapkan. Program ini juga menghasilkan modul konseling sederhana, 25 kode QR, poster edukasi, dan prosedur rujukan komunitas yang dapat digunakan kembali. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi konseling sebaya dengan media digital yang mudah diakses merupakan strategi praktis, berbiaya rendah, dan dapat diterapkan secara luas untuk memperkuat kapasitas, keterampilan, kepercayaan diri, serta partisipasi aktif pemuda dalam memberikan dukungan awal berbasis komunitas bagi teman sebaya yang membutuhkan.

Kata Kunci: Kapasitas Pemuda; Kode QR; Konseling Sebaya; Pemberdayaan Pemuda; *Storytelling*.

1. PENDAHULUAN

Remaja sering menjadikan teman sebaya sebagai pihak pertama untuk menyampaikan kecemasan, konflik keluarga, tekanan pergaulan, maupun persoalan pendidikan. Kedekatan usia dan pengalaman membuat komunikasi terasa lebih aman, tetapi dukungan yang diberikan belum tentu tepat apabila remaja tidak memahami cara mendengar, menjaga kerahasiaan, atau mengenali kondisi yang memerlukan bantuan profesional. Karena itu, konseling teman sebaya perlu diposisikan sebagai dukungan awal, bukan pengganti layanan psikologis atau konseling profesional.

Di Desa Pulau Banyak, akses terhadap materi kesehatan mental yang sederhana dan kontekstual masih terbatas, sementara telepon pintar telah menjadi media komunikasi sehari-hari. Kondisi tersebut membuka peluang penggunaan kode QR sebagai pintu masuk menuju cerita digital singkat. QR Code Storytelling memungkinkan materi disajikan melalui teks, audio, atau video yang dapat dipindai ketika dibutuhkan. Media ini relatif murah, mudah diperbarui, dan tidak menuntut aplikasi khusus. Pemanfaatan kode QR dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan pengguna karena materi dapat diakses secara cepat dan fleksibel (Harjanto, 2021).

Program ini dirancang untuk menjawab dua kebutuhan sekaligus, yaitu peningkatan keterampilan dukungan psikososial remaja dan penyediaan media belajar mandiri. Tujuan kegiatan adalah: (1) melatih keterampilan dasar konseling teman sebaya; (2) menghasilkan cerita digital berbasis kasus remaja yang terhubung dengan kode QR; dan (3) membangun mekanisme rujukan sederhana agar peserta memahami batas kewenangannya. Pendekatan tersebut sejalan dengan pembelajaran berbasis pengalaman serta keterlibatan dosen dan mahasiswa dalam penyelesaian masalah masyarakat sebagaimana semangat Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Kemendikbudristek, 2020).

2. METODE

Kegiatan dilaksanakan di Desa Pulau Banyak, Kabupaten Langkat, dengan melibatkan 15 remaja sebagai peserta inti. Pemilihan peserta dilakukan bersama mitra berdasarkan kesediaan mengikuti seluruh rangkaian, kemampuan bekerja dalam kelompok, dan komitmen menjaga etika pendampingan. Metode yang digunakan bersifat partisipatif-praktis. Peserta tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga berlatih, menyusun cerita, mengevaluasi rekannya, dan mencoba media yang dihasilkan.

Pelaksanaan dibagi ke dalam lima tahap. Pertama, pemetaan kebutuhan dilakukan melalui diskusi dengan remaja dan perangkat desa untuk mengenali bentuk persoalan yang

paling sering muncul. Kedua, pelatihan dasar membahas peran peer counselor, mendengar aktif, pertanyaan terbuka, refleksi perasaan, respons empatik, kerahasiaan, dan tanda bahaya yang membutuhkan rujukan. Ketiga, peserta mempraktikkan keterampilan melalui simulasi kasus kecemasan, konflik keluarga, masalah pergaulan, putus sekolah, dan dampak psikologis pascabencana. Keempat, kelompok menyusun naskah storytelling, merekam atau menulis konten, kemudian menghubungkannya dengan kode QR. Kelima, tim melakukan pendampingan, memeriksa penggunaan media, dan menguatkan prosedur rujukan.

Evaluasi menggunakan tiga sumber data. Pengetahuan dan pemahaman prosedural diukur melalui pretest dan posttest berbasis skenario. Keterampilan praktik dinilai dengan lembar observasi yang memuat empat indikator: active listening, empati, ketepatan alur konseling, dan keputusan rujukan. Catatan pendampingan digunakan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media serta hambatan pelaksanaan. Data diolah secara deskriptif melalui perbandingan skor rata-rata dan persentase capaian. Peningkatan skor dipandang sebagai perubahan kemampuan peserta setelah pelatihan, tanpa mengklaim hubungan kausal yang melampaui desain evaluasi kegiatan.

Tabel 1. Tahapan dan Luaran Kegiatan.

Tahap	Kegiatan utama	Luaran
Pemetaan	Diskusi kebutuhan dan identifikasi kasus remaja	Daftar isu prioritas
Pelatihan	Materi konseling dasar, etika, dan rujukan	Pemahaman konsep dan SOP
Praktik	Role play dan umpan balik berbasis rubrik	Keterampilan konseling awal
Produksi media	Penyusunan cerita, perekaman, dan pembuatan QR	25 QR Code Storytelling
Pendampingan	Monitoring praktik dan penyempurnaan media	Poster, modul, dan catatan evaluasi



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian di Desa Pulau Banyak.

3. HASIL

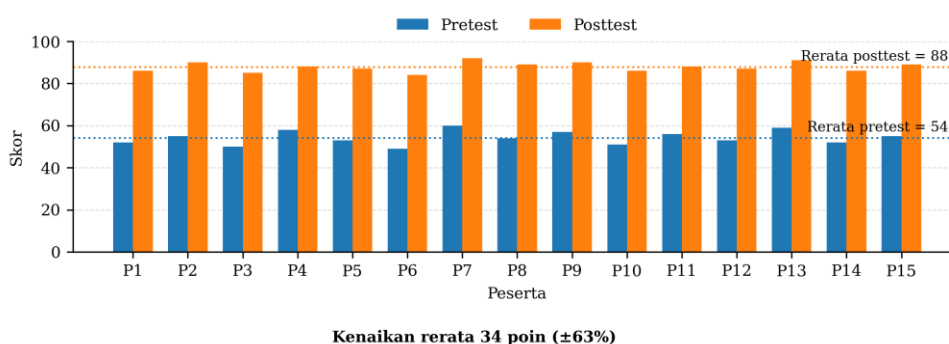
Pada kondisi awal, sebagian besar peserta belum mengenal konseling teman sebaya sebagai proses dukungan yang memiliki struktur dan batas etis. Sebanyak 92% peserta menyatakan bahwa kegiatan ini merupakan pengalaman pertama mereka mempelajari peran pendengar sebaya secara sistematis. Diskusi awal juga memperlihatkan kecenderungan memberi nasihat terlalu cepat, menyela cerita, atau menjanjikan kerahasiaan tanpa memahami pengecualiannya. Temuan tersebut menjadi dasar penekanan materi pada keterampilan mendengar dan keputusan rujukan.

Pelatihan berbasis simulasi mendorong perubahan cara peserta merespons cerita teman. Pada latihan awal, respons lebih banyak berupa penilaian dan solusi langsung. Setelah fasilitator memberikan contoh serta umpan balik, peserta mulai menggunakan parafrasa, pertanyaan terbuka, dan validasi emosi. Berdasarkan lembar observasi, 86% peserta mampu mengikuti alur konseling awal secara tepat. Mereka dapat membuka percakapan, mendengarkan tanpa menghakimi, merangkum persoalan, mengajak teman mempertimbangkan pilihan, dan menutup sesi dengan kesepakatan tindak lanjut.

Perubahan pengetahuan terlihat pada perbandingan skor pretest dan posttest. Rata-rata pretest sebesar 54 meningkat menjadi 88 pada posttest. Selisih 34 poin setara dengan peningkatan relatif sekitar 63%. Seluruh peserta mengalami kenaikan skor, dengan nilai posttest berada pada rentang 84-92. Data tersebut menunjukkan bahwa materi, latihan, dan penggunaan cerita digital membantu peserta memahami prosedur secara lebih runtut. Ringkasan hasil ditampilkan pada tabel 2. Visualisasi perubahan skor tiap peserta disajikan pada gambar 2.

Tabel 2. Ringkasan Capaian Evaluasi.

Indikator	Kondisi awal	Hasil akhir	Capaian
Skor pemahaman	Rerata 54	Rerata 88	Naik 63%
Keterampilan simulasi	Belum terstruktur	86% memenuhi rubrik	Alur konseling lebih tepat
Kepercayaan diri	40% merasa siap	85% merasa siap	Naik 45 poin persentase
Produk media	Belum tersedia	25 QR dan poster	Dapat digunakan ulang



Gambar 2. Perbandingan Skor Pretest dan Posttest 15 Peserta.

Keunggulan program tidak hanya terletak pada sesi pelatihan, tetapi pada adanya alat bantu yang dapat digunakan setelah kegiatan berakhir. Peserta mengubah kasus simulasi menjadi cerita singkat dengan alur masalah, respons pendamping, pilihan tindakan, dan titik rujukan. Konten kemudian ditempatkan pada penyimpanan daring dan dihubungkan dengan 25 kode QR yang dicetak pada poster. Selama pendampingan, media tersebut digunakan dalam 18 sesi dukungan sebaya. Kasus yang paling sering muncul berkaitan dengan kecemasan, konflik keluarga, relasi pertemanan, keberlanjutan pendidikan, dan pengalaman pascabencana.

Storytelling berperan sebagai jembatan antara konsep dan praktik. Remaja lebih mudah mengingat langkah konseling ketika prinsip abstrak disajikan dalam bentuk tokoh, situasi, dan percakapan. Pola ini sejalan dengan karakteristik perkembangan remaja yang membutuhkan ruang partisipasi, identifikasi dengan pengalaman sebaya, dan kesempatan mencoba peran sosial secara aman (Santrock, 2020). Sementara itu, kode QR membuat materi dapat dibuka kembali pada saat peserta ragu menentukan respons. Dengan demikian, teknologi tidak menggantikan interaksi manusia, tetapi berfungsi sebagai pengingat prosedur dan sumber belajar mandiri.

Aspek etika menjadi bagian penting dalam pelaksanaan. Peserta ditekankan untuk tidak melakukan diagnosis, tidak menjanjikan penyelesaian masalah, dan tidak menangani situasi berisiko seorang diri. SOP rujukan memuat kondisi yang harus segera dialihkan kepada orang dewasa terpercaya atau tenaga profesional, antara lain ancaman kekerasan, keinginan menyakiti diri, pelecehan, penggunaan zat, serta gangguan fungsi yang berat. Penegasan batas peran ini mencegah konseling teman sebaya berubah menjadi praktik yang melampaui kompetensi remaja.

Dari sisi pemberdayaan, program menghasilkan struktur kegiatan yang lebih jelas bagi kelompok remaja. Modul, poster, dan kode QR dapat digunakan berulang tanpa biaya produksi yang besar. Mitra juga memiliki bahan untuk melakukan orientasi kepada anggota baru. Model ini mendukung keberlanjutan karena produk dapat diperbarui secara sederhana, sedangkan pendampingan dapat dimasukkan ke agenda pertemuan remaja desa. Manfaat ekonomi bersifat tidak langsung, terutama melalui efisiensi penyebaran materi dan dukungan terhadap keterlibatan sosial remaja.

Meskipun hasilnya positif, evaluasi memiliki keterbatasan. Jumlah peserta terbatas, tidak digunakan kelompok pembanding, dan pengukuran lebih menekankan kemampuan segera setelah pelatihan. Penggunaan media dalam jangka panjang juga belum diamati secara sistematis. Oleh sebab itu, kegiatan berikutnya perlu melakukan evaluasi tindak lanjut, menguji

kualitas setiap konten QR, serta melibatkan konselor atau layanan kesehatan untuk memperkuat jejaring rujukan.

Implikasi dan Keberlanjutan

Program menunjukkan bahwa penguatan kapasitas remaja dapat dimulai dari keterampilan sederhana yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Remaja tidak diarahkan menjadi konselor profesional, melainkan menjadi pendengar pertama yang mampu menciptakan percakapan aman, memberikan dukungan emosional dasar, dan menghubungkan teman dengan bantuan yang lebih tepat. Posisi tersebut penting karena teman sebaya sering mengetahui masalah lebih awal daripada orang dewasa.

Agar keberlanjutan terjaga, mitra perlu menetapkan koordinator, jadwal evaluasi media, serta prosedur penyimpanan data yang tidak memuat identitas pribadi. Poster QR sebaiknya ditempatkan pada lokasi yang mudah dijangkau, tetapi konten harus tetap memperhatikan privasi, bahasa yang tidak menstigma, dan kejelasan informasi rujukan. Tim perguruan tinggi dapat melanjutkan peran melalui supervisi berkala, pelatihan penyegaran, serta pengembangan cerita baru berdasarkan kebutuhan masyarakat.

Model ini berpotensi direplikasi pada desa lain dengan penyesuaian budaya dan sumber daya setempat. Tahap minimal yang harus dipertahankan adalah asesmen kebutuhan, pelatihan etika, simulasi, validasi konten, uji fungsi kode QR, dan pembentukan jalur rujukan. Replikasi tidak cukup hanya dengan menggandakan poster; kualitas pendampingan dan kesiapan peserta tetap menjadi faktor utama. Kolaborasi dengan sekolah, puskesmas, perangkat desa, dan organisasi pemuda dapat memperluas jangkauan sekaligus mengurangi risiko penanganan yang tidak tepat.

Untuk menjaga mutu program, pengelola perlu melakukan peninjauan konten secara berkala. Setiap cerita harus memakai bahasa yang tidak menghakimi, tidak mencantumkan identitas pribadi, dan memuat pesan rujukan yang jelas. Data penggunaan cukup dicatat dalam bentuk jumlah pemindaian, jenis tema yang diakses, dan kebutuhan tindak lanjut tanpa menyimpan informasi sensitif peserta.

Keberlanjutan juga dapat diperkuat melalui pelatihan penyegaran setiap semester dan supervisi bersama guru BK, puskesmas, atau konselor profesional. Langkah tersebut memastikan keterampilan peserta tidak berhenti pada pengetahuan awal, tetapi berkembang menjadi kebiasaan komunikasi yang aman, empatik, dan bertanggung jawab. Kolaborasi lintas lembaga sekaligus memperjelas jalur rujukan apabila ditemukan kasus yang membutuhkan penanganan lebih lanjut.

Keterbatasan dan Rekomendasi

Evaluasi kegiatan masih terbatas pada kelompok kecil dan belum menggunakan kelompok pembandingan. Selain itu, pengukuran dilakukan segera setelah pelatihan sehingga perubahan perilaku jangka panjang belum dapat dipastikan. Data penggunaan QR Code juga belum dianalisis secara rinci untuk melihat tema mana yang paling sering dibutuhkan oleh remaja.

Program berikutnya disarankan melibatkan peserta yang lebih beragam, melakukan evaluasi tindak lanjut, serta membandingkan hasil dengan kelompok yang memperoleh pelatihan tanpa media QR Code. Pengembangan konten sebaiknya melibatkan tenaga profesional agar cerita, pilihan respons, dan indikator rujukan tetap sesuai dengan prinsip etik layanan kesehatan mental.

Replikasi di desa lain dapat dilakukan dengan mempertahankan empat komponen utama, yaitu asesmen kebutuhan, pelatihan keterampilan dasar, validasi konten, dan pembentukan jaringan rujukan. Penyesuaian bahasa, contoh kasus, serta saluran komunikasi lokal diperlukan agar media benar-benar relevan dengan karakter masyarakat sasaran.

4. KESIMPULAN

Pelatihan konseling teman sebaya berbasis QR Code Storytelling meningkatkan pemahaman dan keterampilan awal 15 remaja Desa Pulau Banyak, Kabupaten Langkat. Rata-rata skor peserta meningkat dari 54 menjadi 88, dan sebagian besar mampu mempraktikkan keterampilan sesuai rubrik. Program juga menghasilkan modul, 25 kode QR, poster edukasi, serta SOP rujukan yang dapat digunakan kembali oleh mitra. Integrasi cerita digital dan konseling sebaya efektif sebagai media belajar praktis karena dekat dengan pengalaman remaja, mudah diakses, dan berbiaya rendah. Keberlanjutan program tetap memerlukan supervisi, pembaruan konten, perlindungan privasi, dan jejaring rujukan profesional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim menyampaikan terima kasih kepada Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, LPIM UMN Al-Washliyah, Pemerintah Desa Pulau Banyak, serta seluruh peserta dan mitra yang mendukung pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Harjanto, A. (2021). QR Code sebagai media belajar inovatif di era digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 145-153.
- Kemendikbudristek. (2020). *Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Santrock, J. W. (2020). *Adolescence* (17th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Siregar, R. H., & Barus, E. M. (2022). Konseling sebaya berbasis budaya lokal untuk remaja pedesaan. *Jurnal Psikologi Pedesaan*, 6(1), 89-101.
- World Health Organization. (2022). *World mental health report: Transforming mental health for all*. Geneva: WHO.