

Penguatan Peran Pemuda dalam Aksi Solusi Lokal Berkelanjutan melalui Kreativitas pada Pencapaian *Sustainable Development Goals (SDGs)*

¹Denada Faraswacyen L. Gaol, ²Rizky Ihsan

^{1,2}Hubungan Internasional, Universitas Budi Luhur, Jakarta

E-mail: ¹denada.faraswacyen@budiluhur.ac.id, ²rizky.ihsan@budiluhur.ac.id

ABSTRAK

Pemuda merupakan kelompok usia produktif dengan potensi besar sebagai agen perubahan (*agents of change*). Menurut PBB, hampir setengah populasi dunia berusia di bawah 30 tahun, yang menjadikan mereka kekuatan strategis dalam pencapaian *Sustainable Development Goals (SDGs)*. SDGs menuntut keterlibatan lintas sektor dan lintas generasi untuk mewujudkan pembangunan berkelanjutan di bidang sosial, ekonomi, dan lingkungan hingga tahun 2030. SDGs bersifat global, tetapi pelaksanaannya bersifat lokal. Aksi lokal mengacu pada upaya konkret yang dilakukan masyarakat atau individu di lingkungan sekitarnya untuk mengatasi permasalahan yang relevan dengan 17 tujuan SDGs. Pemuda berperan penting dalam mengidentifikasi tantangan lokal dan mengembangkan solusi berbasis komunitas dengan pendekatan inovatif dan partisipatif. Secara ilmiah, kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan menghasilkan ide baru dan berguna. Dalam konteks SDGs, kreativitas siswa dan siswi SMA Budi Luhur dapat diarahkan untuk inovasi sosial, kewirausahaan berkelanjutan, media dan teknologi: mengembangkan kampanye digital, aplikasi, atau konten kreatif yang menyuarakan isu SDGs secara masif. Kreativitas pemuda menciptakan "*solusi hibrid*" antara pengetahuan lokal dan pendekatan global untuk mempercepat pencapaian SDGs secara kontekstual dan berkelanjutan. Agar peran pemuda semakin kuat, maka dibutuhkan intervensi sistematis dari berbagai pemangku kepentingan seperti: pemerintah, sekolah, komunitas, dan NGO. Pemuda merupakan subjek aktif dalam pembangunan yang mampu menawarkan solusi inovatif dan kontekstual. Dengan pendekatan yang holistik, partisipatif, dan berbasis kreativitas, pemuda dapat menjadi motor penggerak transformasi sosial menuju masa depan yang lebih adil, inklusif, dan berkelanjutan.

Kata kunci: *Sustainable Development Goals*; aksi_lokal; kreativitas; peran_pemuda; agen_perubahan)

ABSTRACT

Youth are a productive age group with great potential as agents of change. According to the UN, nearly half the world's population is under 30, making them a strategic force in achieving the Sustainable Development Goals (SDGs). The SDGs demand cross-sector and cross-generational engagement to achieve sustainable development in the social, economic, and environmental fields by 2030. The SDGs are global, but their implementation is local. Local action refers to concrete efforts undertaken by communities or individuals in their surrounding areas to address issues relevant to the 17 SDGs. Youth play a crucial role in identifying local challenges and developing community-based solutions with innovative and participatory approaches.

Scientifically, creativity is defined as the ability to generate new and useful ideas. In the context of the SDGs, the creativity of Budi Luhur High School students can be directed towards social innovation, sustainable entrepreneurship, media and technology: developing digital campaigns, applications, or creative content that address SDG issues on a massive scale. Youth creativity creates "hybrid solutions" between local knowledge and global approaches to accelerate the achievement of the SDGs in a contextual and sustainable manner. To strengthen the role of youth, systematic intervention from various stakeholders, such as government, schools, communities, and NGOs, is needed. Youth are active participants in development, capable of offering innovative and contextual solutions. With a holistic, participatory, and creativity-based approach, youth can be a driving force for social transformation toward a more just, inclusive, and sustainable future.

Keyword: *Sustainable_Development_Goals; local_action; creativity; role_of_youth; agents_of_change*

1. PENDAHULUAN

SMA Budi Luhur perlu mengajarkan poin-poin *Sustainable Development Goals* (SDGs) kepada para siswa karena bersifat strategis dan edukatif yang sangat penting, baik dalam konteks lokal maupun global. Dengan mengenalkan agenda SDGs, siswa diajak memahami tantangan-tantangan global seperti kemiskinan, perubahan iklim, ketimpangan sosial, dan pendidikan. Pemahaman ini diharapkan akan membentuk kesadaran moral dan sosial yang penting sebagai generasi muda. Tujuan-tujuan dari SDGs juga menanamkan nilai-nilai kemanusiaan dan keberlanjutan dalam hal kesetaraan *gender* (Goal 5), pendidikan berkualitas (Goal 4), aksi iklim (Goal 13), dan konsumsi yang bertanggung jawab (Goal 12). Pengajaran ini dapat membantu siswa mengembangkan etika dan tanggung jawab sosial terhadap sesama dan lingkungan. Pemahaman tentang SDGs juga dapat menumbuhkan sikap kritis, kreatif, dan solutif. Pendidikan berbasis SDGs juga mengarahkan para siswa untuk berpikir kritis dan kreatif terhadap masalah nyata di sekitar SMA Budi Luhur. Kemampuan berpikir kritis dan kreatif ini mendorong para siswa untuk meningkatkan pengetahuan dalam menyusun proyek sosial, berpikir lintas

disiplin ilmu, mencari solusi lokal terhadap masalah global.



Gambar 1. Persiapan Siswa Siswi dalam Kegiatan PKM

Selanjutnya melalui pengetahuan tersebut juga dapat mengembangkan keterampilan berkolaborasi, literasi digital, *problem solving*, dan kepemimpinan. Dengan mengenalkan SDGs kepada siswa siswi dapat membuat proses pembelajaran lebih kontekstual dan aplikatif. Siswa adalah calon pemimpin, inovator, dan pembuat keputusan masa depan dengan mengenalkan SDGs sejak di bangku sekolah akan mempersiapkan mereka menjadi penggerak perubahan dalam masyarakat, baik secara sosial, ekonomi, maupun lingkungan. Pemerintah Indonesia, melalui RPJMN dan kurikulum merdeka, sudah mulai mengintegrasikan SDGs dalam kebijakan pendidikan. Maka, pengenalan SDGs mendukung pencapaian target

pembangunan nasional dan memperkuat posisi Indonesia dalam forum global. SDGs menjadikan proses belajar tidak hanya teoritis, tetapi juga praktis, misalnya: proyek daur ulang (Goal 12), kampanye hemat air (Goal 6), edukasi toleransi (Goal 16). Mengajarkan SDGs di sekolah bukan hanya untuk menambah pengetahuan siswa, tetapi juga untuk membentuk karakter, kesadaran global, dan kemampuan berpikir masa depan. Ini adalah bagian dari transformasi pendidikan menuju pembelajaran yang lebih berorientasi pada keberlanjutan dan kemanusiaan.

2. PERMASALAHAN MITRA

Permasalahan pemahaman siswa dalam pelaksanaan *Sustainable Development Goals* (SDGs) sering kali berkaitan dengan keterbatasan pengetahuan, keterlibatan, dan kemampuan berpikir kritis serta kreativitas. Berikut penjelasan lengkapnya sesuai dengan kemampuan dan kreativitas siswa:

1. Kurangnya pemahaman konseptual yaitu banyak siswa belum sepenuhnya memahami apa itu SDGs, tujuannya, serta bagaimana kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Ini bisa disebabkan materi yang terlalu global atau abstrak tanpa dikaitkan dengan konteks lokal. kurangnya integrasi SDGs dalam kurikulum pembelajaran, dan penyampaian yang kurang menarik atau tidak sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman siswa.
2. Minimnya keterlibatan aktif yaitu siswa sering kali hanya menjadi penerima informasi, bukan pelaku perubahan. Hal ini membuat mereka kurang terlibat secara emosional dan intelektual.
3. Keterbatasan kreativitas yaitu banyak kegiatan pembelajaran

yang masih berorientasi pada hafalan, bukan pemecahan masalah kreatif.

4. Kemampuan kritis dan kolaboratif yang masih lemah sedangkan SDGs menuntut pemahaman lintas bidang dan kerja sama, namun siswa belum terbiasa berpikir kritis terhadap isu-isu sosial dan lingkungan serta kemampuan kerja tim atau komunikasi belum dikembangkan secara optimal.

Solusi yang dapat diarahkan pada kemampuan dan kreativitas siswa dapat dilakukan melalui beberapa cara yang relevan dan menarik buat siswa, seperti:

1. Menggunakan pendekatan *project-based learning* atau *service learning* dengan konteks lokal.
2. Memberikan ruang untuk ide kreatif siswa (poster, video, karya ilmiah mini, permainan edukatif).
3. Mengaitkan topik SDGs dengan kehidupan nyata mereka, misalnya pengelolaan sampah di sekolah, hemat energi, toleransi sosial.
4. Menggunakan media interaktif atau teknologi sederhana yang mudah dipahami siswa.
5. Memberikan penghargaan atau pengakuan atas inisiatif siswa yang berkontribusi pada tujuan SDGs.

3. METODOLOGI

Metode pelaksanaan kegiatan disesuaikan dengan permasalahan mitra. Permasalahan dikembangkan dari dua fokus bidang yaitu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap agenda SDGs serta mampu mempraktikkan kegiatan sederhana yang konkret sebagai wujud penerapan poin-

poin SDGs yang relevan dengan kegiatan sehari-hari. Metode pelatihan meliputi: sosialisasi, tanya jawab, diskusi, workshop pemanfaatan sampah di sekolah dan rumah, pembuatan manajemen kelompok dan pemanfaatan IPTEKS sederhana. Selanjutnya, evaluasi terdiri atas metode kuis, keberhasilan kreativitas pemanfaatan sampah menjadi barang bermanfaat, kesepakatan manajemen kelompok dan pemanfaatan IPTEKS sederhana seperti mendokumentasikan karya dalam bentuk digital dan dipublikasikan melalui media social para siswa.



Gambar 2. Kegiatan Siswa Membuat Karya Kreatif Kampanye Sosial SDGs

Metode pelaksanaan PKM ini dilaksanakan dalam tiga tahapan:

1. *Tahap pertama*; Persiapan pelaksanaan program: diskusi dengan pihak mitra mencakup strategi penyelenggaraan program dalam mencapai tujuan, teknis pelaksanaan, administrasi serta sharing informasi tambahan mengenai situasi dan kondisi peserta. Tim Perguruan tinggi melanjutkan dengan pengajuan izin dan proposal baik ke pihak universitas dan mitra. pada tahap ini, setiap pihak memiliki peran tersendiri.

Pada tahap persiapan ini peran mitra antara lain, dalam hal ini diwakili oleh Wakil Kepala SMA Budi Luhur:

- Memberikan informasi tentang permasalahan yang dihadapi mitra
- Memberikan izin kepada pengusul

untuk melaksanakan Program Kegiatan Masyarakat

- Menandatangani surat permohonan dan kerja sama
- Mempersiapkan sarana dan prasarana
- Membantu komunikasi dengan peserta

Peran perguruan tinggi antara lain dalam hal ini dilakukan oleh tim pengusul:

- Mendiskusikan strategi dan solusi terkait masalah yang dihadapi mitra
- Mengajukan proposal izin terkait pelaksanaan solusi kepada mitra dan pihak perguruan tinggi
- Mempersiapkan kebutuhan pelaksanaan

2. *Tahap kedua*; Pelaksanaan; Menjalankan program yang disepakati dengan mitra terkait penyelesaian masalah yang melibatkan mitra secara aktif. Demikian juga dengan dosen secara aktif berkegiatan di luar kampus yang juga melibatkan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman di luar kampus sebagaimana indikator IKU dua, tiga serta diharapkan mencapai indikator lima (5), bahwa hasil kerja dosen dengan membuat materi tentang Penguatan Peran Pemuda SMA Budi Luhur dalam Aksi Solusi Lokal Berkelanjutan melalui kreativitas pada Pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs).

Pada tahap pelaksanaan ini peran mitra antara lain:

- Mitra mengikuti dan mengawasi jalannya kegiatan; antara lain mengikuti edukasi berupa sosialisasi tentang 17 poin SDGs yang terbagi dalam dua kelompok utama yaitu keberlangsungan manusia dan bumi.

- Mitra melakukan evaluasi berdasarkan hasil kuis, didampingi pengusul. Evaluasi diberikan berupa tanya jawab tim pengusul kepada peserta dan questioner serta capaian pemahaman dan kreativitas dalam mendukung agenda SDGs.
- Mitra memantau hasil evaluasi, bersama tim pengusul mengkaji hasil evaluasi untuk mencapai target luaran berupa peningkatan pemahaman sebesar 100%.

Peran perguruan tinggi antara lain:

- Mempersiapkan materi dan perlengkapannya; berupa berupa edukasi berupa sosialisasi tentang SDGs. Materi ini untuk menyelesaikan permasalahan solusi pertama. Fokus bidang keilmuan adalah sosial humaniora juga mempersiapkan pertanyaan untuk tanya jawab dan *questioner* untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta. Mahasiswa berperan untuk membantu mempersiapkan perlengkapan seperti proyektor, cek ruangan, kesiapan peserta, membagikan *questioner*, cek hasil dan melaporkannya pada tim. Tim akan mengkaji ulang jika capaian target kurang dari 100% dengan mengulas kembali materi yang disampaikan.
- Membuat materi kreativitas tentang SDGs sebagai bentuk partisipasi siswa. Materi yang disampaikan berupa pemahaman pentingnya kreativitas dalam menciptakan karya-karya yang berkaitan dengan SDGs sebagai bentuk partisipasi untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi termasuk permasalahan berkaitan dengan penerapan poin-poin SDGs. Mahasiswa berperan untuk membantu mempersiapkan perlengkapan seperti proyektor,

cek ruangan, kesiapan peserta, membagikan *questioner*, cek hasil dan melaporkannya pada tim. Tim akan mengkaji ulang jika capaian target kurang dari 100% dengan mengulas kembali materi yang disampaikan.

- Mempersiapkan bentuk-bentuk IPTEKS sederhana yang memungkinkan untuk dapat dimanfaatkan mitra dalam penerapan agenda SDGs. Penerapan IPTEKS sederhana baik digital maupun konvensional sebagai bentuk pemanfaatan sumber daya yang tersedia di lingkungan mitra. Capaian target 100% apabila mitra memahami pemanfaatan IPTEKS sederhana. Mahasiswa berperan untuk membantu mempersiapkan media digital atau konvensional yang dapat dimanfaatkan oleh mitra, mendampingi peserta dan melaporkan jalannya permainan pada tim
- Membuat evaluasi berupa tes dan *questioner*. Diberikan pada setiap pelaksanaan kegiatan solusi yang disesuaikan dengan materi yang disampaikan. Evaluasi diberikan kepada mitra untuk mengetahui tingkat pemahaman dan capaian target. Setiap solusi yang ditawarkan memiliki capaian target 100%
- Memantau hasil evaluasi. Memantau hasil evaluasi diperlukan untuk mengkaji capaian target yang ada. Keberhasilan jika semua solusi mencapai 100 %. Pemantauan ini bukan hanya dilakukan tim dosen, namun juga oleh mahasiswa dan mitra untuk memastikan bahwa materi dan permainan sudah dipahami dan mudah diterapkan

3. *Tahap ketiga*; adalah tahap akhir berupa evaluasi dan Pelaporan: Untuk

mengetahui pelaksanaan PKM berjalan sesuai program, pengusul akan mengevaluasi peserta terkait keberlanjutan program. Mitra berperan memberikan izin memantau keberlanjutan pelaksanaan program. Pelaporan berupa laporan akhir dibuat sebagaimana ketentuan luaran wajib, yaitu artikel pada jurnal nasional ber-ISSN.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penguatan peran pemuda dalam aksi solusi lokal berkelanjutan melalui kreativitas menjadi semakin penting karena pemuda merupakan kelompok demografis terbesar di dunia, dengan sekitar 1,8 miliar orang berusia 10 – 24 tahun, dan hampir 90% dari mereka tinggal di negara berkembang. Mereka membawa energi, inovasi, dan perspektif segar yang dapat menjembatani antara komitmen global dan realitas lokal. Tema Hari Pemuda Internasional 2025, yaitu "Local Youth Actions for the SDGs and Beyond", menekankan bagaimana pemuda dapat menerjemahkan tujuan global menjadi aksi konkret di tingkat lokal melalui kreativitas dan kepemimpinan. Penjelasan ini akan membahas secara komprehensif konsep tersebut, mulai dari peran pemuda, pentingnya solusi lokal berkelanjutan, peran kreativitas, contoh nyata, hingga strategi penguatan.

Pemuda bukan hanya penerima manfaat dari SDGs, melainkan mitra aktif dalam implementasinya. Mereka diakui sebagai pemikir kritis yang mampu mengidentifikasi struktur kekuasaan, tantangan, dan kontradiksi dalam masyarakat. Peran mereka mencakup:

- **Change-Makers:** Pemuda memobilisasi orang lain melalui aktivisme, terutama dengan bantuan konektivitas digital dan

media sosial. Aktivisme pemuda global semakin meningkat, mendorong perubahan sosial dan politik yang selaras dengan SDGs.

- **Inovator:** Dengan pengetahuan langsung tentang isu-isu yang mereka hadapi, pemuda menawarkan solusi inovatif yang sering kali tidak terpikirkan oleh generasi dewasa. Mereka membawa ide-ide baru berdasarkan pengalaman pribadi dan komunitas.
- **Komunikator:** Pemuda berperan dalam menyebarkan kesadaran tentang SDGs kepada teman sebaya dan komunitas mereka, baik di tingkat lokal, nasional, maupun regional.
- **Pemimpin:** Melalui organisasi pemuda dan jaringan, mereka mengembangkan keterampilan kepemimpinan sipil, terutama di kalangan pemuda marjinal. Ketika diberdayakan dengan pengetahuan hak dan keterampilan, mereka dapat mendorong perubahan signifikan.

IPTEKS menyediakan basis keilmuan dan teknologi, sedangkan kreativitas para siswa menjadi motor penggerak ide dan implementasi solusinya. Keduanya tidak dapat dipisahkan dan harus dikuatkan melalui pendidikan, fasilitasi, dan ruang partisipasi yang luas agar SDGs dapat dicapai secara nyata dan inklusif oleh generasi muda.



Gambar 3 Kegiatan Kreativitas Siswa Siswi SMA Budi Luhur



Gambar 4 Hasil Karya Kreativitas sebagai bahan *Campaign* SDGs

Kreativitas siswa-siswi sebagai katalisator inovasi melalui imajinasi, fleksibilitas berpikir, dan akses digital yang tinggi sehingga mampu untuk:

- Menciptakan aplikasi digital untuk kampanye sosial atau pemantauan lingkungan,
- Mengembangkan produk daur ulang atau *eco-innovation* untuk mendukung konsumsi dan produksi berkelanjutan (Goal 12),
- Membuat konten kreatif (video, seni digital, musik) yang mengedukasi masyarakat tentang SDGs dengan pendekatan populer,
- Menyusun solusi komunitas berbasis lokal menggunakan metode ilmiah sederhana dan pendekatan seni partisipatif.
- Pemanfaatan teknologi sederhana untuk sistem pertanian urban (Goal 2: Zero Hunger),
- Media digital dan seni visual untuk advokasi kesetaraan gender (Goal 5),
- Game edukatif dan AR/VR untuk pembelajaran SDGs yang interaktif.

5.

KESIMPULAN

Penguatan peran pemuda melalui kreativitas dalam solusi lokal berkelanjutan adalah hal yang esensial untuk mencapai SDGs. Pemuda membawa inovasi dan komitmen yang dapat mentransformasi masyarakat menuju masa depan yang inklusif dan ramah lingkungan. Dengan dukungan yang tepat, mereka dapat mengatasi tantangan global dari tingkat akar rumput, mewujudkan Agenda 2030 secara efektif melalui kegiatan-kegiatan nyata yang sesuai dengan kompetensinya sebagai generasi muda dalam menunjukkan karya yang mendukung terlaksananya SDGs.

6.

UCAPAN TERIMA

KASIH

Tim pelaksana PKM mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset dan PKM (DRPM) Universitas Budi Luhur yang telah mendukung terlaksananya kegiatan PKM Semester Genap 2024/2015 ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. United Nations. Transforming our world: The 2030 Agenda for Sustainable Development. New York: United Nations; 2015.

2. United Nations Development Programme (UNDP). Youth Strategy 2014–2017: Empowered Youth, Sustainable Future. New York: UNDP; 2016.
3. Sachs JD. The age of sustainable development. New York: Columbia University Press; 2015.
4. Runco MA, Jaeger GJ. The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*. 2012;24(1):92–6.
5. Checkoway B, Gutierrez L. Youth participation and community change. *J Community Pract*. 2006;14(1-2):1–9.
6. International Labour Organization (ILO). Global employment trends for youth 2020: Technology and the future of jobs. Geneva: ILO; 2020.
7. UNESCO. Youth and the 2030 Agenda for Sustainable Development. Paris: UNESCO Publishing; 2017.
8. O'Brien K, Selboe E, Hayward BM. Exploring youth activism on climate change: Dutiful, disruptive, and dangerous dissent. *Ecol Soc*. 2018;23(3):42.
9. Hart RA. Children's participation: From tokenism to citizenship. Florence: UNICEF Innocenti Research Centre; 1992.
10. Zeldin S, Camino L, Mook C. The adoption of innovation in youth organizations: Creating the conditions for youth–adult partnerships. *J Community Psychol*. 2005;33(1):121–35.
11. Hamidi dkk. 2025. Empowering Youth Generation to be Sustainable in International Community, *Pena Dimas Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3(2).
12. Rahul and Mishra, 2025. A Study on Youth Engagement in Promoting the Sustainable Development Goals (SDGs), Conference: A Study on Youth Engagement in Promoting the Sustainable Development Goals (SDGs).
13. Nabil, Engaging Youth Led Organizations for Inclusive Service Innovation: Illustrative Case Study, *ITM Web of Conferences*, 04003 (2023).
14. Elvi Chang, Youth Empowerment for Sustainable Development: Exploring Ecosocial Work Discourses, *Sustainability* 2022, 14(6), 3426; <https://doi.org/10.3390/su14063426>
15. Alexia Sanz-Hernández, Sustainability and creativity through mail art: A case study with young artists in universities, *Production*, Volume, 10 October 2021.