

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kelompok sepermainan (*Peer Group*) adalah kelompok yang terdiri atas kerabat maupun tetangga dan teman sekolah, dimana seorang anak mulai belajar mengenai beberapa nilai diantaranya solidaritas, toleransi, dan nilai-nilai keadilan (Sunarto, 2004). Sebuah kelompok sepermainan biasanya dimulai dengan perkenalan biasa yang kemudian semakin dekat apabila memiliki kesamaan dan kecocokan antara satu sama lain. Jika sudah terbentuk sebuah kelompok sepermainan, maka selanjutnya antara anggota kelompok sepermainan akan memberikan umpan balik yang kemudian dapat mempengaruhi perilaku dan sifat antara anggota yang satu dengan yang lainnya.

Pada seorang remaja, sebuah kelompok sepermainan dapat membawa pengaruh dan peran penting dalam pembentukan perilaku, karakter, maupun kepribadian. Pada diri remaja biasanya terjadi Tahap Siap Bertindak dalam proses sosialisasi atau yang bisa disebut *Game Stage* yang terjadi ketika individu telah dengan kesadaran penuh melakukan tindakan-tindakan dan mengambil peran dalam masyarakat. Di tahap ini, individu juga mulai memahami bahwa nilai-nilai yang diajarkan di rumah tidak selalu sama dengan nilai-nilai yang hidup di masyarakat.

Penggabungan dari nilai-nilai yang di dapatkan oleh seorang remaja dari kelompok sepermainannya dengan fase *Game Stage* dapat membentuk kepribadian dan menentukan perilaku seorang remaja, entah itu perilaku yang baik maupun perilaku yang buruk sekalipun. Jika seorang remaja tergabung dalam sebuah kelompok sepermainan, maka nilai, norma, maupun kebiasaan yang berlaku pada kelompok tersebut dapat melekat pula pada remaja tersebut. Apabila sebuah kelompok sepermainan memiliki anggota kelompok yang melakukan kenakalan remaja, maka anggota lainnya yang tergabung pada kelompok tersebut berkemungkinan untuk melakukan kenakalan remaja pula.

Kenakalan remaja adalah perbuatan yang dilakukan pada usia remaja atau usia transisi dari masa anak-anak ke dewasa yang melanggar aturan, norma, maupun hukum dalam masyarakat (Kartono, 2005). Perilaku yang melanggar aturan, norma, maupun hukum tersebut akan merugikan berbagai pihak, baik itu dirinya sendiri maupun orang-orang di sekitarnya. Terjadinya perilaku kenakalan remaja disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah faktor internal yang berupa krisis identitas dan kontrol diri yang lemah, serta faktor eksternal yang berupa kurangnya perhatian dan kasih sayang dari keluarga, minimnya pemahaman tentang agama, pengaruh dari lingkungan sekitar dan tempat pendidikan.

Perilaku kenakalan remaja yang timbul akibat faktor eksternal yaitu pengaruh dari lingkungan sekitar dan tempat pendidikan merupakan salah satu dampak dari tergabungnya seorang remaja dengan kelompok sepermainan yang berada di sekolah atau tempat pendidikan. Apabila kelompok sepermainan

tersebut memiliki anggota kelompok yang melakukan perilaku kenakalan remaja, maka anggota lainnya berkemungkinan untuk melakukan perilaku tersebut pula akibat pengaruh yang diberikan oleh temannya. Kenakalan remaja yang terjadi merupakan cikal bakal terjadinya kriminalitas di lingkungan masyarakat. Bahkan tidak jarang pula pelaku kriminalitas merupakan remaja atau anak dibawah umur.

Berdasarkan data yang dilansir dari Badan Pusat Statistik (BPS) melalui databoks.katadata.co.id, kasus kriminalitas yang terjadi selama 3 tahun terakhir yaitu pada tahun 2018-2020 cenderung menunjukkan penurunan. Pada tahun 2018, jumlah kasus kriminalitas di Indonesia sebesar 294.281, yang kemudian menurun menjadi 269.324 pada tahun 2019 dan 247.218 pada tahun 2020 (Pahlevi, 2021). Meskipun terjadi penurunan pada kasus kriminalitas yang terjadi di Indonesia, namun angka kriminalitas yang terjadi masih cukup tinggi dan masih tetap berkisar pada 200.000 lebih kasus .

Sejalan dengan penurunan keseluruhan kasus kriminalitas di Indonesia, data dari Polda Metro Jaya juga menunjukkan tren penurunan kasus kriminalitas yang terjadi pada 3 tahun terakhir yaitu pada tahun 2018-2020. Berdasarkan data Keamanan dan Ketertiban Masyarakat (Kamtibmas) Jakarta pada tahun 2018, Polda Metro Jaya mencatat bahwa terjadi kriminalitas sebanyak 32.301 kasus. Terjadi kenaikan yang tidak terlalu signifikan pada tahun 2019, menjadi sebesar 32.614 kasus kriminalitas. Sedangkan pada tahun 2020, kasus kriminalitas yang terjadi mengalami penurunan sebesar 7% menjadi 30.324 kasus (Wicaksono, 2020).

Berdasarkan data yang dilansir dari Badan Pusat Statistik (BPS) melalui databoks.katadata.co.id, rata-rata jumlah penduduk DKI Jakarta yang mengalami tindak kejahatan dalam setahun terakhir mencapai 1.100 jiwa/100 ribu penduduk. Daerah DKI Jakarta yang paling rawan terjadi tindak kejahatan adalah Jakarta Utara, yaitu sebesar 1.490 jiwa/100 ribu penduduk. Selanjutnya disusul oleh Jakarta Pusat sebesar 1.420 jiwa/100 ribu penduduk dan Kepulauan Seribu sebesar 1.300 jiwa/100 ribu penduduk (Kusnandar, 2019). Tindak kejahatan yang terjadi di DKI Jakarta tidak sedikit dilakukan oleh anak dibawah umur atau remaja. Terjadinya tindak kriminalitas yang dilakukan oleh remaja dapat bermula dari timbulnya perilaku kenakalan remaja.

Berdasarkan data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) yang disampaikan oleh komisioner KPAI bidang ABH, pada tahun 2017 terdapat 1.403 kasus anak berhadapan hukum (ABH) sebagai pelaku. Pada tahun 2018, angka tersebut meningkat menjadi 1.885 kasus. Dari angka tersebut, kasus yang paling banyak terjadi adalah pelaku narkoba, mencuri, hingga asusila (Ikhsanudin, 2018). Data tersebut menurun pada tahun 2019 menjadi 1.251 kasus anak berhadapan hukum dan didominasi dengan kasus penggunaan narkotika, psikotropika, dan zat adiktif (NAPZA) yang mencapai 344 kasus (Media Indonesia, 2021).

Terjadinya kasus anak berhadapan dengan hukum (ABH) sebagai pelaku tentunya mengawatirkan bagi masyarakat dan juga bangsa. Jika terjadi kenaikan jumlah kasus kenakalan remaja secara terus menerus tiap tahunnya, maka tentunya hal ini sangat merusak keamanan dan kenyamanan masyarakat

serta merusak generasi muda bangsa. Hal ini dikarenakan anak-anak dibawah umur atau remaja sebagai generasi muda melakukan kenakalan atau perbuatan yang melanggar aturan, norma, maupun hukum yang merugikan bagi dirinya dan orang sekitar.

Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil wawancara dengan Bimbingan Konseling (BK) SMPN 70 Jakarta, ditemukan fakta bahwa tiap tahunnya selalu terdapat catatan mengenai siswa yang melanggar peraturan atau melakukan kenakalan remaja. Data tahun 2019 menunjukkan bahwa terdapat 84 siswa yang tercatat melakukan pelanggaran atau melakukan kenakalan remaja. Data tersebut mengalami kenaikan pada tahun 2020, yaitu sebesar 92 siswa yang melakukan pelanggaran.

Ketika seorang remaja yang sedang memasuki fase *Game Stage* dan tergabung pada sebuah kelompok sepermainan, banyak hal bisa terjadi pada diri remaja tersebut. Jika kelompok sepermainan tersebut memiliki seorang anak yang melakukan kenakalan remaja di dalamnya, maka anak lain yang tergabung dalam kelompok sepermainan tersebut juga berkemungkinan untuk melakukan kenakalan remaja dikarenakan anak yang melakukan kenakalan remaja tersebut akan mengajak temannya yang lain untuk melakukan hal yang sama dengannya atau temannya mencontoh perilaku kenakalan remaja tersebut tanpa diajak. Dapat juga berlaku ketika anak-anak yang melakukan kenakalan remaja terlebih dahulu, baru kemudian tergabung pada satu kelompok sepermainan.

Berdasarkan data yang didapatkan di lapangan, ditemukan temuan bahwa sebagian besar siswa SMPN 70 Jakarta tergabung dalam sebuah kelompok sepermainan. Selain itu, ditemukan pula data bahwa terdapat siswa yang melakukan kenakalan remaja dan tergabung dalam kelompok sepermainan. Ketika melakukan kenakalan remaja tersebut, ada siswa yang melakukannya karena dorongan dari diri sendiri dan ingin coba-coba, ada pula siswa yang melakukannya karena diajak atau terpengaruh oleh teman kelompok sepermainannya. Hal ini diperkuat dengan temuan data yang diambil dari Bimbingan Konseling SMPN 70 Jakarta mengenai perilaku kenakalan remaja yang dilakukan oleh siswa. Melihat data dan fakta yang terdapat di lapangan beserta teori mengenai kelompok sepermainan dan kenakalan remaja, maka penulis merasa tertarik untuk meneliti Pengaruh Kelompok Sepermainan terhadap Perilaku Kenakalan Remaja di SMPN 70 Jakarta.

B. Identifikasi Masalah

1. Apakah ada pengaruh kelompok sepermainan terhadap perilaku membolos oleh siswa di SMPN 70 Jakarta?
2. Apakah ada pengaruh kelompok sepermainan terhadap perilaku menyimpang oleh siswa di SMPN 70 Jakarta?
3. Apakah ada pengaruh kelompok sepermainan terhadap perilaku melawan atau melanggar hukum yang dilakukan oleh siswa di SMPN 70 Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka penulis perlu membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada dalam penelitian ini. Penulis hanya membatasi permasalahan pada “Pengaruh Kelompok Sepermainan terhadap Perilaku Kenakalan Remaja di SMPN 70 Jakarta”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka perumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh kelompok sepermainan terhadap timbulnya perilaku kenakalan remaja di SMPN 70 Jakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh kelompok sepermainan terhadap perilaku kenakalan remaja di SMPN 70 Jakarta.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan antara lain :

- a. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menguji apakah terdapat pengaruh kelompok sepermainan terhadap perilaku kenakalan remaja di SMPN 70 Jakarta.
- b. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan untuk siswa dengan memperluas wawasan mengenai timbulnya perilaku kenakalan remaja yang dapat dipengaruhi oleh teman kelompok sepermainan, sehingga dalam bergaul dengan kelompok sepermainan siswa dapat lebih memiliki kontrol diri untuk menghindari pengaruh dalam melakukan perilaku kenakalan remaja yang kemungkinan dilakukan oleh teman kelompok.

