

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penyalahgunaan dan peredaran narkoba dimasyarakat terutama dikalangan remaja dan pemuda telah menunjukkan prevalensi yang meningkat selama tiga tahun terakhir. Narkoba beredar secara ilegal dan merugikan banyak orang, terutama generasi penerus bangsa. Menurut Badan Narkotika Nasional dan Badan Riset dan Inovasi Nasional serta menurut Badan Pusat Statistik pada 2021 silam data menunjukkan bahwa angka prevalensi penyalahgunaan narkoba setahun terakhir mencapai 1.95% atau sekitar 3.662.646 dari 187.513.456 jiwa penduduk berusia 15-24 tahun.¹ Orang tua harus berperan aktif dalam membimbing dan mengawasi segala aktivitas anak-anak mereka untuk mencegah kerusakan akibat narkoba. Ini dikarenakan masa remaja seseorang mulai mengenali lingkungan sosial, yang pada awalnya hanya dicoba karena rasa penasaran, tetapi pada akhirnya berubah menjadi kecanduan.

Lingkungan pendidikan bertanggung jawab untuk menuntun perkembangan psikologis remaja menuju hal-hal positif. Karenanya, sekolah adalah salah satu sistem interaksi remaja yang membantu eksistensinya. Sekolah berhubungan dengan sistem eksternal, seperti orang tua dan pemerintah untuk mengurangi penyimpangan yang dilakukan oleh remaja. Penyalahgunaan narkoba atau obat terlarang adalah salah satu jenis penyimpangan yang paling umum dilakukan oleh remaja, yang dapat menyebabkan peningkatan tingkat kejahatan lainnya.

Narkoba memiliki efek samping yang sangat luas, termasuk pada kesehatan fisik, mental, keuangan, sosial, budaya, dan hankam. Penyalahgunaan narkoba akan merusak negara dan bangsa ini jika tidak diantisipasi dengan baik. Oleh karena itu, untuk mencegah penyalahgunaan narkoba, seluruh bangsa harus bekerja sama.

¹ Informasi Badan Narkotika Nasional Pusat Penelitian, Data, *Indonesia Drugs Report, Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, vol. 5, 2021.

Badan Narkotika Nasional Provinsi DKI Jakarta telah menetapkan berbagai strategi untuk menangani penyalahgunaan narkoba, tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa ada beberapa masalah dalam proses penanganan oleh pihak dan pengedar narkoba sendiri yang berkaitan dengan mereka yang menggunakan narkoba, khususnya remaja. Masa remaja adalah masa transisi yang sering menimbulkan ketidakpastian psikologis dan emosional. Pada masa transisi, remaja juga mencari identitas mereka sendiri, dan mereka cenderung salah dalam pergaulan sehingga melakukan banyak hal menyimpang, seperti menggunakan narkoba. Hal ini juga menunjukkan bahwa banyak remaja belum cukup mengenal narkoba dan efek yang diterima dari penggunaan narkoba. Faktor sosial, kemajuan teknologi, pengaruh budaya, dan gaya hidup adalah penyebab utama penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja. Selain itu, kurangnya peran orang tua dalam menjaga kelangsungan hidup remaja juga menyebabkan mereka melakukan tindakan menyimpang.

Seiring dengan meningkatnya jumlah kasus penyalahgunaan narkoba, pemerintah, khususnya Badan Narkotika Nasional (BNN) sebagai sektor terdepan dalam melawan narkoba, harus mengambil langkah-langkah preventif untuk menekan pertumbuhan kasus penyalahgunaan narkoba. Langkah-langkah preventif dan pencegahan untuk mencegah penyalahgunaan narkoba dan peredaran narkoba ilegal harus lebih intensif, luas, dan terarah pada tahun 2023 dengan sumber daya yang terbatas.

Sehubungan dengan permasalahan yang berjalan dikalangan remaja tersebut tentu diperlukan solusi untuk menanggulangi penggunaan narkoba dikalangan remaja. Dengan peningkatan kemampuan bersosialisasi remaja agar bisa memilah dan memilih pergaulan yang baik, karena remaja adalah individu "unik" yang memiliki potensi dan sedang mengalami proses pertumbuhan. Dalam proses perkembangan remaja membutuhkan bantuan yang sifat dan teladannya tidak ditentukan oleh guru tetapi oleh anak itu sendiri, dalam kehidupan bersama dengan individu lain.

Pada usia remaja awal yakni 14-17 tahun terjadi perubahan yang sangat signifikan pada emosional dan ketidakstabilan dalam banyak hal terjadi pada puncaknya diusia ini. Hubungan sosial mulai berubah merasa memiliki hak untuk

membuat keputusannya sendiri. Pada tahap perkembangannya ini remaja pemikirannya semakin logis, abstrak dan idealis dan semakin meluangkan waktu yang sangat banyak diluar keluarganya, pola hubungan sosial pun mulai berubah.² Salah satu hubungan sosial yang dialami oleh remaja adalah hubungan dengan teman sebaya. Dengan menjalin hubungan dengan teman sebaya, salah satu perilaku yang penting untuk dimiliki remaja adalah perilaku asertif. Hal ini akan terjadi apabila ada perasaan penting untuk menunjukkan sikap saling menghormati dan menghargai dengan mengutamakan nilai kejujuran. Hal ini dapat dilakukan dengan cara mengungkapkan perasaan secara jelas dan tidak melanggar hak asasi manusia, tanpa menyakiti perasaan orang lain, terutama dalam hubungan interpersonal.

Dalam sosialisasi, remaja akan bertemu dan berbaur dengan banyak orang, dalam situasi ini, remaja membutuhkan keterampilan untuk mengekspresikan pendapat secara tegas. Faktor-faktor yang memengaruhi tindakan asertif, yaitu jenis kelamin, usia, harga diri, konsep diri, tipe kepribadian, dan kecerdasan. Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku asertif adalah konsep diri. Untuk dapat mencapai tuntutan yang ada dalam dunia pendidikan, remaja diharapkan berperilaku tegas dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan dalam bersosialisasi dan bersikap asertif didapatkan dalam pengembangan *softskill*. *Softskill* yang baik sangat bermanfaat bagi remaja sebagai fasilitas penunjang peningkatan karir di dunia kerja. Kemampuan tidak dapat dicapai secara instan atau dengan pelatihan singkat, tetapi dapat dicapai dengan tindakan kebiasaan yang dapat menjadi karakter. *Softskill* akan berkembang pesat jika didukung oleh lingkungan yang baik. Itu karena *softskill* adalah keterampilan hidup. *Softskill* adalah kecakapan hidup bagi diri sendiri, kelompok, dan juga hubungan kita dengan Tuhan. *Softskill* yang positif akan membuat seseorang memiliki hubungan yang baik di masyarakat. Keterampilan komunikasi, keterampilan emosional, keterampilan bahasa,

² Amita Diananda, "Psikologi Remaja Dan Permasalahannya," *Journal ISTIGHNA* 1, no. 1 (2019): 116–33, <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>.

keterampilan kelompok, memiliki moral dan etika, sopan santun dan keterampilan spiritual.³

Menyikapi kondisi tersebut, dalam UU Pasal 26 ayat 1 Pendidikan nonformal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai, pengganti, penambah, dan atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat, untuk mendorong peran aktif pemerintah maka diberikanlah program Pelatihan *Softskill* SMP dan SMU Sederajat oleh BNNP DKI Jakarta untuk menambah kecakapan hidup remaja.⁴ Pelaksanaan kegiatan *softskill* yang dilakukan oleh BNNP DKI Jakarta lebih menekankan pada peningkatan kemampuan komunikasi efektif, kerjasama, pemecahan masalah, dan kepemimpinan merupakan kualitas yang dicari oleh pengusaha dalam calon pekerja. Dengan memberikan pelatihan *softskill* sejak usia remaja, mereka akan lebih siap untuk menghadapi persaingan di dunia kerja. *Softskill* membantu remaja dalam mengembangkan kemandirian dan tanggung jawab. Keterampilan seperti manajemen waktu, organisasi, dan inisiatif akan membantu mereka mengatur hidup mereka dengan lebih efektif.

Pendidikan nonformal meliputi pendidikan kecakapan hidup, pelatihan *softskill* termasuk kedalam peningkatan kecakapan hidup. Peningkatan Interaksi Sosial pelatihan *softskill* membantu remaja dalam berinteraksi dengan orang lain secara lebih baik. Kemampuan berkomunikasi dengan jelas, mendengarkan dengan baik, dan memahami perasaan orang lain dapat membantu membangun hubungan sosial yang lebih positif. Peningkatan Kepercayaan Diri: Ketika remaja memiliki keterampilan seperti berbicara di depan umum atau mengatasi tantangan dengan percaya diri, hal ini dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri mereka secara keseluruhan. Pemecahan Masalah dan Kreativitas: *Softskill* membantu remaja mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah dengan cara yang inovatif dan kreatif.

Kemampuan berpikir lateral dan mencari solusi alternatif menjadi kunci dalam menghadapi tantangan yang kompleks. Manajemen Emosi: Pelatihan *softskill*

³ “Buku Soft skills pendidik-pages-1-9,1.pdf,” n.d.

⁴ “Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional,” *UU no 26 19*, no. 8 (2003): 159–70.

membantu remaja dalam mengelola emosi mereka dengan lebih baik. Ini penting untuk mengurangi stres, meningkatkan kebahagiaan, dan mempertahankan kesejahteraan mental. Persiapan Akademis: *Softskill* juga berperan penting dalam prestasi akademis. Kemampuan berpikir kritis, analisis informasi, dan penyelesaian tugas dengan efektif akan membantu remaja dalam menghadapi tuntutan belajar. Pemahaman Budaya dan Nilai: Pelatihan *softskill* juga dapat membantu remaja dalam memahami dan menghormati budaya, nilai, dan pandangan yang berbeda. Ini mendorong toleransi dan penghargaan terhadap keragaman. Pembentukan Karakter: *Softskill* membantu dalam membentuk karakter yang positif. Kemampuan untuk menjadi individu yang etis, bertanggung jawab, dan memiliki integritas adalah hal-hal yang diajarkan melalui pelatihan *softskill*. Pelatihan diberikan untuk mengembangkan berbagai jenis keterampilan hidup yang dapat dikuasai oleh anak-anak. Dengan adanya pelatihan tersebut diharapkan mereka akan memiliki keterampilan yang bermanfaat untuk masa depan.⁵

Menyikapi kondisi tersebut, untuk mendorong peran aktif pihak sekolah dalam menjalankan program pencegahan, pemberantasan, penyalahgunaan, dan peredaran gelap narkoba (P4GN) serta mencegah penyalahgunaan narkoba di lingkungan sekolah, maka diperlukan program pengembangan *softskill* di tingkat SMP dan SMU sederajat terutama disekolah yang masuk dalam sekolah prioritas kegiatan *softskill* dari deputi bidang pencegahan. Program yang akan memberikan pemahaman kepada sekolah-sekolah terkait pengembangan *softskill* bagi pelajar di DKI Jakarta sehingga pihak sekolah dan guru-guru dapat semakin memperkuat nilai dan mutu anak didik dalam menghadapi tantangan dan kemajuan teknologi khususnya dalam hal penyalahgunaan narkoba.

Kegiatan pelatihan *Softskill* yang bertujuan untuk memberikan kemampuan dan ketrampilan bagi peserta untuk menolak dan menangkal penyalahgunaan narkoba serta kegiatan ini juga memungkinkan sekolah untuk menyampaikan pemahaman dan

⁵ Durotul Yatimah, "Pelatihan Seni Daur Ulang Kertas Untuk Menciptakan Peluang Usaha Bagi Anak Jalanan Di Kecamatan Duren Sawit Jakarta Timur," *Sarwahita* 11, no. 1 (2014): 44, <https://doi.org/10.21009/sarwahita.111.08>.

mengembangkan keterampilan yang dapat diterapkan untuk menciptakan siswa yang mampu menolak penyalahgunaan narkoba. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi sekolah untuk meningkatkan nilai-nilai dan kualitas siswa dalam menghadapi tantangan dan kemajuan teknologi yang dapat diterapkan untuk siswa di masa depan.

Softskill, seperti komunikasi, kepemimpinan, kerjasama tim, dan manajemen waktu, adalah keterampilan penting yang tidak selalu mudah diukur, tetapi sangat berharga. Perlunya evaluasi dalam program pelatihan *softskill* SMP dan SMU sederajat, agar pelaksanaan pencegahan, pemberantasan, penyalahgunaan, dan peredaran gelap narkoba (P4GN) dapat terlaksana secara optimal kedepannya, dengan melakukan evaluasi yang akurat dan menetapkan tujuan yang jelas dan terukur, program pelatihan *softskill* dapat dirancang dan dilaksanakan dengan lebih efisien, memastikan bahwa peserta mendapatkan manfaat optimal dari pelatihan dan organisasi melihat peningkatan dalam kinerja dan produktivitas. Secara koseptual evaluasi adalah jantung untuk merubah dan mengembangkan suatu program ataupun kegiatan yang diselenggarakan, tanpa evaluasi yang baik sebuah kegiatan, program termasuk juga organisasi dan institusi sulit untuk berkembang kompetitif.⁶

Kemudian, evaluasi program diperlukan untuk sejauh mana remaja dapat menerima materi pelatihan *softskill* yang diberikan oleh para ahli dibidangnya. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, peneliti tertarik untuk mengangkat judul ” EVALUASI PROGRAM PELATIHAN *SOFTSKILL* UNTUK REMAJA DI BNN PROVINSI DKI JAKARTA (EVALUASI MODEL CIPP)”. Penelitian ini diharapkan bisa menjelaskan tentang pelaksanaan Program Pelatihan *Softskill* pada remaja, materi dan praktik yang diberikan oleh para praktisi dan narasumber dalam memberikan pemaparan untuk para remaja, bagaimana para remaja mempraktikkan langsung materi yang telah diberikan dengan menggunakan evaluasi CIPP yang dikembangkan oleh Stufflebeam, karena metode CIPP oleh Stufflebeam mencakup semua strategi dan komponen evaluasi lainnya termasuk konteks (context), masukan

⁶ Harid Isnaeni, Aip Badrujaman, dan Anan Sutisna, “Studi Pustaka Evaluasi Konseling Individu dalam Rehabilitasi Penyalahgunaan NAPZA,” *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 3, no. 3 (2020): 107–13, <https://doi.org/10.26539/terapeutik.33277>.

(input), proses (process), dan hasil (product). Model ini tidak hanya bertujuan untuk menilai efektivitas program tetapi juga untuk memberikan umpan balik yang konstruktif guna meningkatkan program di masa depan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Remaja yang tidak kondusif dan kurang kooperatif dalam mengikuti pelatihan.
2. Program belum memiliki indikator keberhasilan yang jelas dan terukur.
3. Metode yang digunakan kurang efektif untuk mengajarkan soft skill kepada remaja.
4. Remaja yang mengikuti program belum terlibat aktif, atau hanya hadir tanpa partisipasi yang maksimal
5. Belum ada mekanisme untuk mendapatkan umpan balik dari peserta untuk perbaikan program di masa depan.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada remaja karena mereka merupakan kelompok yang rentan terhadap penyalahgunaan narkoba dan pelatihan softskill dapat menjadi intervensi yang efektif. BNN Provinsi DKI Jakarta dipilih sebagai lokasi penelitian untuk mengevaluasi program pelatihan softskill yang diselenggarakan oleh instansi tersebut. Penggunaan Model CIPP untuk memastikan evaluasi yang menyeluruh mencakup konteks, masukan, proses, dan produk dari program pelatihan. Dengan pembatasan masalah yang jelas, penelitian ini dapat lebih fokus dan terarah, serta hasilnya dapat memberikan informasi yang berguna untuk perbaikan dan pengembangan program pelatihan softskill di BNN Provinsi DKI Jakarta.

Intelligentia - Dignitas

D. Perumusan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini, perumusan masalah yang dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana evaluasi *Context* pada pelaksanaan program pelatihan *softskill* pada remaja?
2. Bagaimana evaluasi *Input* pada pelaksanaan program pelatihan *softskill* pada remaja?
3. Bagaimana evaluasi *Process* pada pelaksanaan program pelatihan *softskill* pada remaja?
4. Bagaimana evaluasi *Product* pada pelaksanaan program pelatihan *softskill* pada remaja?

E. Tujuan Penelitian

Terkait dengan rumusan masalah penelitian yang telah dijelaskan, tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengevaluasi pelaksanaan program pelatihan *softskill* SMP dan SMU sederajat oleh BNN Provinsi DKI Jakarta.
2. Untuk mengetahui kesiapan pelatihan *softskill* bagi remaja
3. Untuk mengetahui apakah *context*, *input*, *process*, *product* dari program pelatihan *softskill* sudah berjalan dengan baik.

Intelligentia - Dignitas

F. Kegunaan Hasil Penelitian

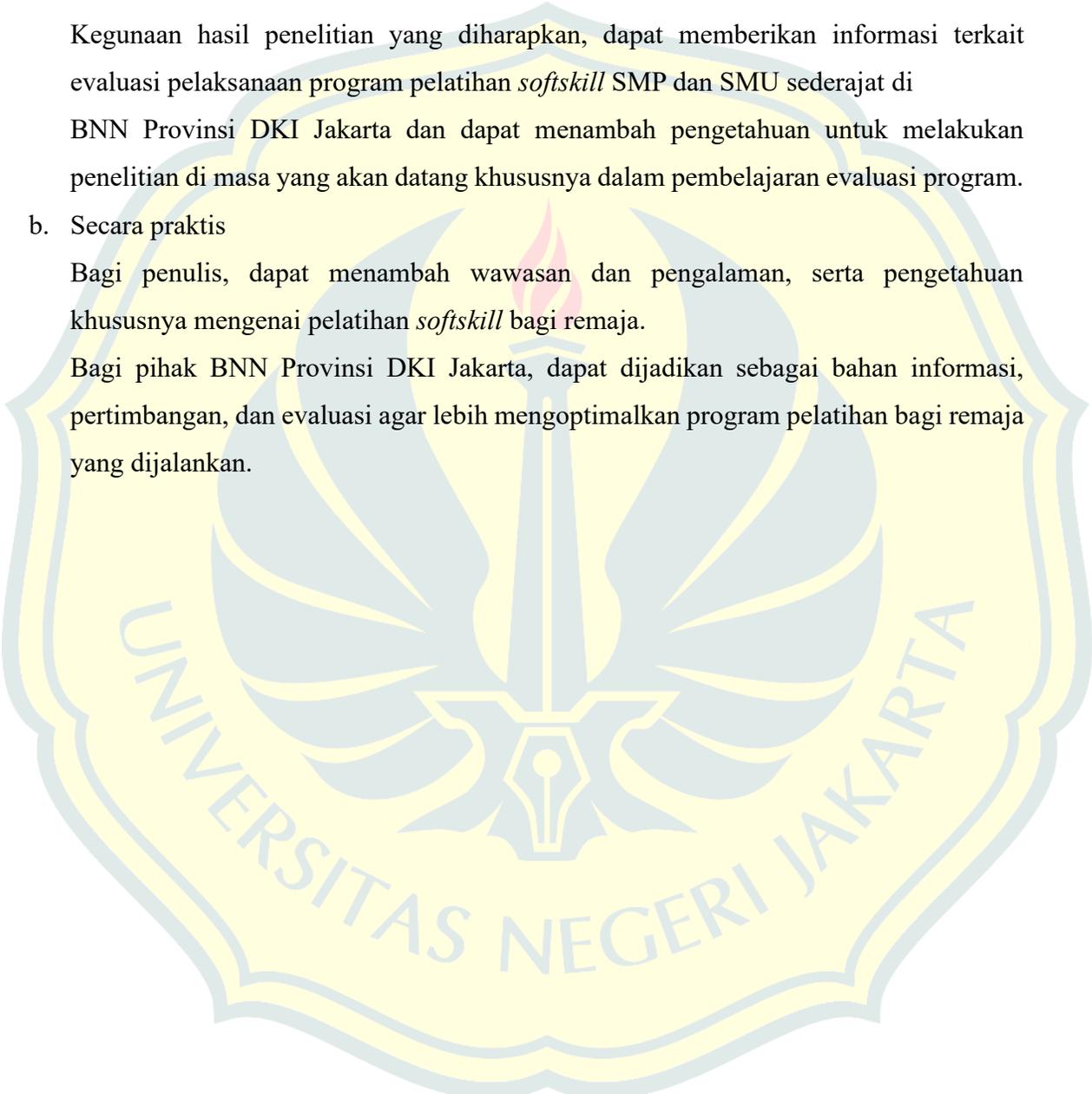
a. Secara teoritik

Kegunaan hasil penelitian yang diharapkan, dapat memberikan informasi terkait evaluasi pelaksanaan program pelatihan *softskill* SMP dan SMU sederajat di BNN Provinsi DKI Jakarta dan dapat menambah pengetahuan untuk melakukan penelitian di masa yang akan datang khususnya dalam pembelajaran evaluasi program.

b. Secara praktis

Bagi penulis, dapat menambah wawasan dan pengalaman, serta pengetahuan khususnya mengenai pelatihan *softskill* bagi remaja.

Bagi pihak BNN Provinsi DKI Jakarta, dapat dijadikan sebagai bahan informasi, pertimbangan, dan evaluasi agar lebih mengoptimalkan program pelatihan bagi remaja yang dijalankan.



UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Intelligentia - Dignitas