

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Globalisasi dan perkembangan teknologi informasi di era Revolusi Industri 4.0 telah mengubah pola interaksi sosial masyarakat secara menyeluruh. Interaksi langsung semakin digantikan oleh komunikasi virtual melalui media digital, sehingga ruang-ruang sosial tradisional mulai ditinggalkan. Perubahan ini sangat terasa pada generasi muda, khususnya remaja, yang lebih sering terlibat dalam aktivitas online seperti game dan media sosial daripada kegiatan bermasyarakat.

Remaja sebagai digital native cenderung lebih nyaman berinteraksi melalui layar perangkat elektronik dibandingkan dalam dunia nyata. Kebiasaan ini menyebabkan menurunnya kemampuan mereka dalam berkomunikasi secara verbal, bekerja sama dalam kelompok, dan membaca situasi sosial secara langsung. Dalam jangka panjang, kondisi ini berpotensi melemahkan kapasitas sosial mereka dalam berpartisipasi aktif di lingkungan sekitar.

Di wilayah RW 002 Cikoko, Pancoran, Jakarta Selatan, fenomena ini juga terlihat jelas dalam kehidupan sehari-hari para remajanya. Banyak dari mereka lebih tertarik menghabiskan waktu bermain *game online* daripada mengikuti kegiatan budaya atau forum kepemudaan seperti Karang Taruna. Minimnya partisipasi dalam kegiatan sosial menunjukkan adanya pergeseran nilai-nilai kolektif menuju individualisme digital.

Kecanduan *game online* menjadi salah satu tantangan psikososial penting yang dihadapi oleh remaja saat ini. Studi menunjukkan adanya hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan tingkat keterampilan sosial. Semakin tinggi durasi bermain, semakin rendah kemampuan remaja dalam berempati, bekerja sama, dan menjalin relasi interpersonal yang sehat.

Kurangnya keterampilan sosial membuat remaja rentan mengalami kesulitan dalam membangun relasi positif, rendahnya rasa percaya diri, bahkan cenderung mengadopsi perilaku antisosial. Hal ini menjadi ancaman serius bagi pembentukan karakter dan kepribadian yang sehat. Oleh karena itu,

pengembangan keterampilan sosial sejak masa remaja menjadi langkah strategis dalam menciptakan generasi muda yang inklusif dan partisipatif.

Pendidikan masyarakat hadir sebagai alternatif penting dalam mengisi kebutuhan pendidikan karakter dan keterampilan sosial yang belum sepenuhnya tersentuh dalam sistem pendidikan formal. Fleksibilitas metode dan pendekatannya memungkinkan penerapan pembelajaran yang lebih kontekstual dan partisipatif. Salah satu pendekatan inovatif yang dapat digunakan adalah melalui pendidikan berbasis seni budaya lokal.

Lenong Betawi, sebagai bentuk teater tradisional, memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan mendalam. Lenong memuat unsur kerja sama, komunikasi, dan interaksi sosial yang secara alamiah melatih keterampilan sosial peserta. Lakon atau cerita yang dimainkan biasanya mengandung pesan moral seperti menjauhi perbuatan tercela serta menolong yang lemah.

Melalui latihan lenong, remaja diajarkan untuk menerima ide atau situasi yang muncul dan mengembangkannya, mendengarkan secara aktif, serta menjaga alur cerita meskipun berimprovisasi. Proses ini tidak hanya bertujuan meningkatkan keterampilan sosial, tetapi juga menciptakan transformasi sosial yang bermakna dalam komunitas lokal. Partisipasi aktif dalam pertunjukan lenong memberikan ruang bagi pengembangan empati, kerja sama, dan ekspresi diri secara kreatif.

Participatory Action Research (PAR) menjadi metode yang relevan dalam penelitian ini karena pendekatannya yang partisipatif dan reflektif. Dengan PAR, remaja bukan hanya objek penelitian, tetapi juga subjek aktif dalam proses perubahan sosial yang ingin dicapai. Mereka didorong untuk merefleksikan peran, pengalaman, dan dinamika kelompok yang mereka alami selama proses pembelajaran.

Metode ini mendorong kolaborasi antara peneliti, peserta, dan masyarakat dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Setelah setiap tahap pertunjukan, peneliti dan partisipan dapat berdiskusi dan mengevaluasi pengalaman mereka, sehingga dapat mengidentifikasi apa yang berhasil dan apa yang perlu diperbaiki. Dengan demikian, PAR tidak hanya

berfokus pada pengumpulan data, tetapi juga pada proses belajar dan pengembangan keterampilan sosial secara berkelanjutan.

RW 002 Cikoko dipilih sebagai lokasi penelitian karena beberapa pertimbangan. Wilayah ini memiliki jumlah remaja yang cukup signifikan dan menunjukkan gejala sosial digital yang khas, seperti dominasi kecanduan *game online* dan minimnya partisipasi dalam kegiatan sosial-budaya. Selain itu, wilayah ini memiliki jejak sejarah seni budaya Betawi dimana pada daerah tersebut pernah terdapat komunitas palang pintu yang telah tidak aktif lagi, dan hal ini bisa dikembangkan lebih lanjut melalui lenong sebagai bentuk seni edukatif. Adapun tabel demografi remaja yang tinggal di wilayah RW 002 Cikoko sebagai berikut :

Tabel 1 Tabel Demografi Remaja

Wilayah	SMP		SMA	
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan
RT. 001	3	3	2	2
RT. 002	8	12	11	8
RT. 003	3	2	2	7
RT. 004	4	1	6	1
RT. 005	8	12	12	11
RT. 006	0	1	0	0
RT. 007	1	5	6	5
RT. 008	0	1	2	1
RT. 009	2	1	0	1
RT. 010	3	6	1	4
RT. 011	8	4	0	3
RT. 012	10	8	6	7

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial remaja melalui pembelajaran berbasis pertunjukan lenong yang dilaksanakan dalam kerangka Participatory Action Research. Hal ini diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung dalam membangun kepercayaan diri, komunikasi interpersonal, kerja sama tim, dan empati sosial. Melalui proses kolaboratif dan partisipatif, penelitian ini juga bertujuan menciptakan ruang partisipasi aktif remaja dalam pelestarian budaya lokal.

Secara lebih luas, hasil penelitian ini diharapkan menjadi contoh model pendidikan nonformal berbasis budaya lokal yang mampu membangun kapasitas sosial generasi muda sekaligus melestarikan nilai-nilai budaya Betawi di tengah arus modernisasi. Melalui pendekatan ini, lenong tidak hanya menjadi warisan budaya, tetapi juga menjadi media pendidikan yang partisipatif dan relevan dengan kebutuhan masyarakat urban. Harapannya, model ini dapat direplikasi di wilayah lain dengan konteks budaya dan sosial yang berbeda.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan pentingnya peningkatan keterampilan sosial bagi remaja di lingkungan RW 002 Cikoko melalui pertunjukan lenong, karena selain untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka, ini bisa menjadi wadah bagi mereka untuk mengurangi kecenderungan bermain *game online* serta menjadi wadah pelestarian kesenian lenong. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Peningkatan Keterampilan Sosial Remaja Melalui Pembelajaran Berbasis Pertunjukan Lenong: Sebuah Studi *Participatory Action Research* di RW 002 Cikoko”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Perlunya peningkatan keterampilan sosial pada Remaja.
2. Penggunaan lenong sebagai pembelajaran bagi remaja.

C. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti baik dari aspek pengetahuan, kemampuan, dana dan waktu maka perlu adanya pembatasan masalah pada penelitian ini. penelitian ini dilakukan pada wilayah RW 002 Kel. Cikoko, Kec. Pancoran, Jakarta Selatan. Subjek yang diteliti hanya remaja yang tinggal di lingkungan RW 002 Kel. Cikoko.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan pembatasan masalah di atas maka diperoleh rumusan masalah yaitu, Apakah dengan menggunakan pembelajaran berbasis pertunjukan lenong dapat meningkatkan keterampilan sosial?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang didapat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti dalam meningkatkan keterampilan sosial seseorang dan pengetahuan bagaimana cara membuat sebuah pertunjukan lenong.

2. Bagi muda-mudi yang tinggal di RW 002 Kel. Cikoko

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial serta mengenalkan kesenian lenong betawi serta bagaimana cara membuat pertunjukan lenong.

3. Bagi program studi pendidikan masyarakat

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk peningkatan keterampilan sosial individu.

Intelligentia - Dignitas