

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

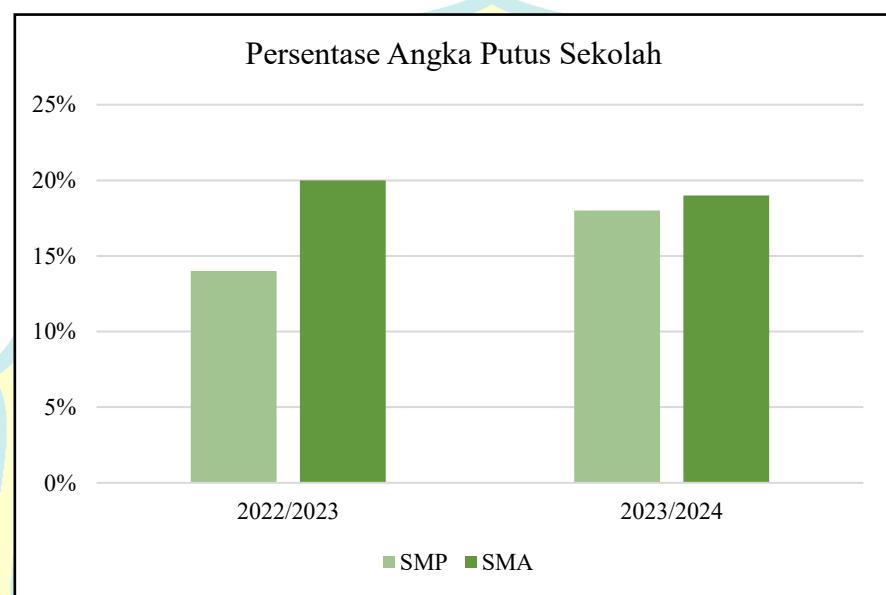
Masa remaja merupakan salah satu tahap perkembangan yang krusial dan sering disebut sebagai masa peralihan (Bunsaman & Krisnani, 2020). Pada fase ini, individu mengalami berbagai perubahan biologis, psikologis, dan sosial yang menuntut kemampuan adaptasi yang baik. Namun, tidak semua remaja memiliki kesempatan yang sama untuk berkembang secara optimal. Salah satu kelompok yang rentan mengalami hambatan dalam perkembangan psikososial adalah remaja putus sekolah.

Remaja putus sekolah menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan akses pendidikan formal, stigma sosial, serta lingkungan yang kurang mendukung. Kondisi tersebut dapat berdampak pada menurunnya rasa kepercayaan diri, yang selanjutnya memengaruhi kemampuan remaja dalam bersosialisasi dan mengembangkan potensi dirinya. Kegagalan remaja dalam bersosialisasi dapat menimbulkan berbagai dampak psikologis, seperti perasaan kesepian, kurang percaya diri, sikap pemalu, menarik diri dari lingkungan sosial, hingga terpendamnya potensi yang dimilikinya (Rohman & Heru, 2016).

Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan psikososial remaja. Ghifani dalam Hasmayni (2014) menyatakan bahwa keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri akan mendorong remaja untuk menunjukkan potensi yang dimilikinya serta mampu berkembang dalam

lingkungan sosialnya. Remaja dengan tingkat kepercayaan diri yang rendah cenderung mengalami kesulitan dalam beradaptasi, mengambil keputusan, dan berinteraksi secara sosial.

Permasalahan remaja putus sekolah masih menjadi isu yang cukup signifikan di Indonesia.



Gambar 1.1 Persentase Angka Putus Sekolah

Sumber: Badan Pusat Statistik

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik, persentase angka putus sekolah pada jenjang SMP dan SMA mengalami perubahan pada tahun ajaran 2022/2023 dan 2023/2024. Pada jenjang SMP, persentase putus sekolah meningkat dari 14% menjadi 18%, sedangkan pada jenjang SMA terjadi sedikit penurunan dari 20% menjadi 19%. Meskipun terjadi penurunan pada jenjang SMA, data tersebut menunjukkan bahwa permasalahan putus sekolah masih memerlukan perhatian serius.

Remaja putus sekolah umumnya membutuhkan pendampingan dan pembinaan agar tetap memiliki kesiapan dalam menghadapi kehidupan di masa mendatang, termasuk dalam dunia kerja. Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 34 Ayat 1 menyatakan bahwa “fakir miskin dan anak-anak terlantar dipelihara oleh negara,” yang menunjukkan adanya tanggung jawab negara dalam menyediakan sarana pendukung bagi anak-anak putus sekolah (Rusmaniah, 2017). Selain peran negara, berbagai lembaga sosial juga berperan dalam pembinaan remaja putus sekolah, baik yang berada di bawah naungan pemerintah maupun yang bersifat mandiri. Bentuk bantuan sosial tersebut salah satunya berupa pendampingan di panti sosial atau yayasan (Nisa et al., 2023).

Salah satu lembaga yang bergerak dalam pembinaan remaja putus sekolah di Jakarta Timur adalah Yayasan Nursahabat. Yayasan Nursahabat menaungi anak-anak dan remaja dari keluarga kurang mampu secara ekonomi maupun sosial melalui pendekatan pembinaan yang bersifat holistik.

Tabel 1.1 Umur Remaja Putus Sekolah

Jenis Kelamin	Jumlah	Umur
Perempuan	13	12-20
Laki-laki	17	14-20

Berdasarkan data Yayasan Nursahabat, terdapat 30 remaja putus sekolah yang terdiri dari 13 perempuan dengan rentang usia 12–20 tahun dan 17 laki-laki dengan rentang usia 14–20 tahun. Faktor utama penyebab putus sekolah di yayasan tersebut adalah keterbatasan ekonomi.

Upaya peningkatan kepercayaan diri remaja putus sekolah memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik mereka. Pendekatan non-formal yang bersifat partisipatif dan menyenangkan dinilai lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran yang bersifat akademik dan kaku. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah permainan kelompok.

Permainan kelompok merupakan aktivitas yang dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok kecil dengan tujuan membangun interaksi sosial, kerja sama, komunikasi, serta keberanian individu dalam mengekspresikan diri. Melalui permainan kelompok, remaja memperoleh pengalaman langsung yang memungkinkan mereka berperan aktif, mencoba hal baru, serta mendapatkan dukungan dari teman sebaya. Ancok (2007) menyatakan bahwa permainan berbasis pengalaman dapat membantu individu memperoleh pengalaman sosial dan belajar bekerja sama dalam kelompok, yang pada akhirnya dapat berkontribusi terhadap peningkatan kepercayaan diri.

Yayasan Nursahabat Jakarta Timur telah melaksanakan kegiatan permainan kelompok sebagai salah satu bentuk pembinaan bagi remaja putus sekolah. Kegiatan ini dikemas dalam bentuk permainan sederhana yang menekankan pada kerja sama dan partisipasi aktif peserta. Namun, sejauh mana efektivitas permainan kelompok dalam meningkatkan kepercayaan diri remaja putus sekolah masih perlu dikaji secara ilmiah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas permainan kelompok dalam meningkatkan kepercayaan diri remaja

putus sekolah di Yayasan Nursahabat Jakarta Timur. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimental *one-group pretest-posttest* untuk mengukur perubahan tingkat kepercayaan diri sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan kelompok.

B. Identifikasi Masalah

Masih tingginya angka remaja putus sekolah di Indonesia karena beberapa faktor, membuktikan banyaknya remaja yang tidak memperoleh pendidikan yang layak atau formal sebagai hak dasar. Remaja yang tidak memperoleh pendidikan yang layak bahkan putus sekolah seringkali mengalami gangguan psikososial, seperti kontrol emosional yang kurang baik, kegagalan bersosialisasi, pemalu, keras kepala, sampai kurangnya atau bahkan tidak percaya diri.

Kepercayaan diri yang kurang baik cenderung membuat remaja lebih menutup diri dan kurang berkembang. Hadirnya Lembaga seperti Yayasan Nursahabat bisa menjadi wadah pembinaan bagi remaja putus sekolah, tetapi masih diperlukan pendekatan program yang efisien untuk meningkatkan aspek psikologi. Kegiatan permainan kelompok diyakini sebagai salah satu metode yang efektif sebagai pendekatan program karena dikemas dalam bentuk permainan yang bersifat menyenangkan. Tetapi belum diketahui sejauh mana efektivitas kegiatan permainan kelompok dalam meningkatkan kepercayaan diri remaja putus sekolah, sehingga dibutuhkan penelitian lebih lanjut.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penelitian ini dibatasi pada remaja putus sekolah yang berada di bawah binaan Yayasan Nursahabat Jakarta Timur. Aspek yang diteliti dalam penelitian ini difokuskan pada aspek psikologis, yaitu kepercayaan diri. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan berbasis pengalaman langsung yang dikemas dalam bentuk permainan kelompok, dengan menekankan kerja sama kelompok dan bersifat menyenangkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kepercayaan diri remaja putus sekolah di bawah binaan Yayasan Nursahabat sebelum mengikuti kegiatan permainan kelompok?
2. Bagaimana pelaksanaan permainan kelompok berbasis pengalaman dalam meningkatkan kepercayaan diri remaja putus sekolah di bawah binaan Yayasan Nursahabat?
3. Apakah terdapat perubahan tingkat kepercayaan diri remaja putus sekolah di bawah binaan Yayasan Nursahabat setelah mengikuti kegiatan permainan kelompok?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri remaja putus sekolah di bawah binaan Yayasan Nursahabat sebelum mengikuti kegiatan permainan kelompok.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode permainan kelompok yang dikemas dalam bentuk permainan kelompok sebagai upaya peningkatan kepercayaan diri.
3. Untuk mengetahui perubahan tingkat kepercayaan diri remaja putus sekolah di bawah binaan Yayasan Nursahabat setelah mengikuti kegiatan permainan kelompok.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi lembaga sosial atau yayasan pembinaan remaja putus sekolah, khususnya Yayasan Nursahabat Jakarta Timur, dalam merancang program pembinaan yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan psikologis remaja, terutama dalam meningkatkan kepercayaan diri.
- b. Bagi pendidik, pembina, konselor, maupun relawan sosial
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam memilih metode pendekatan yang tepat, khususnya melalui permainan kelompok

berbasis pengalaman, untuk membina dan mengembangkan potensi remaja putus sekolah secara edukatif dan menyenangkan.

c. Bagi remaja putus sekolah

Kegiatan permainan kelompok yang diterapkan dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu remaja putus sekolah meningkatkan rasa kepercayaan diri, sehingga mendukung kemampuan adaptasi sosial dan pengembangan diri secara lebih optimal.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan dasar pengembangan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan intervensi psikososial berbasis permainan kelompok serta pengembangan kepercayaan diri pada kelompok remaja yang rentan secara sosial dan pendidikan.

