

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dari masa ke masa mengalami pergerakan yang sangat cepat. Internet adalah salah satu contoh dari perkembangan teknologi yang terjadi di abad 21 ini. Perkembangannya yang sangat pesat dari tahun ke tahun membuat kita dewasa ini berada di era informatika, dimana setiap orang dapat mengakses berbagai informasi dari berbagai penjuru dunia dengan internet. Internet adalah jaringan global antar komputer untuk berkomunikasi dari suatu wilayah ke wilayah lain di belahan dunia. Dalam internet terdapat berbagai macam informasi, baik yang memberikan manfaat positif maupun berdampak negatif.

Data penetrasi Internet di Indonesia berdasarkan survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (2016), jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 132,7 juta penduduk dari total populasi penduduk Indonesia sebesar 256,2 juta orang. Pengguna Internet di Indonesia dari kelompok usia antara 10 tahun sampai 24 tahun berjumlah sekitar 24,4 juta atau 18,4% pengguna. Perangkat yang dipakai untuk Internet sekitar 50,7% (67,2 juta pengguna) menggunakan perangkat *mobile* dan komputer. Kemudian Perilaku pengguna Internet di Indonesia sekitar 97,4% (129,2 juta) pengguna menggunakan internet untuk media sosial. Dari data tersebut dapat dilihat lebih dari setengah penduduk Indonesia menggunakan internet dan sekitar seperlimanya merupakan kalangan remaja. Namun para remaja sebagai salah satu pengguna

internet belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat, dan cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet tertentu. Banyak kenakalan-kenakalan remaja yang dilatarbelakangi oleh hal-hal yang mereka lihat di internet. Sebagai contoh menurut Data KPAI menyebut ada 255 kasus Pornografi dan *Cybercrime* yang dilakukan oleh anak remaja, kemudian di posisi kedua ada kasus keluarga dan pengasuhan alternatif atau anak yang orangtuanya bercerai dengan 325 kasus. Posisi pertama, kasus Anak Bermasalah Hukum sebanyak 502 kasus, 23,8% karena mencuri, 17,8% karena kasus narkoba, 13,2% karena kasus asusila, dan lainnya. (KPAI dalam detik.com, 2018).

Menurut Kartono (2003:6), Kenakalan remaja biasa disebut dengan istilah latin "*Juvenile Delinquere*". *Juvenile*, yang artinya anak-anak, anak muda, ciri karakteristik pada masa muda, sifat-sifat khas pada periode remaja. *Delinquere* yang berarti terabaikan, mengabaikan, yang kemudian diperluas artinya menjadi jahat, nakal, anti sosial, kriminal, pelanggar aturan, pembuat ribut, pengacau peneror, durjana dan lain sebagainya. Jadi, *Juvenile Delinquency* atau kenakalan remaja adalah perilaku jahat atau kenakalan anak-anak muda, merupakan gejala sakit (patologis) secara sosial pada anak-anak dan remaja yang disebabkan oleh satu bentuk pengabaian sosial, sehingga mereka mengembangkan bentuk perilaku yang menyimpang. Istilah kenakalan remaja mengacu pada suatu rentang yang luas, dari tingkah laku yang tidak dapat diterima sosial sampai pelanggaran status hingga tindak kriminal.

Untuk memberikan bimbingan kepada remaja agar dapat membentengi diri dari bahaya tersebut maka dibutuhkan upaya-upaya untuk mengedukasi remaja tentang penggunaan internet yang baik dan benar agar dapat memanfaatkan sisi positif dari internet dan dapat menghindari sisi negatif dari internet yang dapat membahayakan kehidupan remaja. Sehingga kedepannya nanti bisa menjalankan tugas dan peran di lingkungan sosial maupun keluarganya sesuai dengan perkembangannya.

Yayasan Asah Asih Asuh adalah sebuah lembaga non profit yang bergerak dibidang pendidikan dan memiliki sasaran yakni siswa SD-SMA. Pendidikan yang diberikan adalah pendidikan yang bersifat tambahan berupa pendidikan matematika, bahasa inggris, sosial, finansial dan komputer. Dalam Program yang dijalankan oleh Yayasan Asah Asih Asuh terdapat upaya-upaya mengedukasi warga belajarnya untuk menggunakan internet yang baik dan bersifat positif dan mengembangkan kreatifitas melalui internet, juga mengedukasi warga belajarnya untuk bijak menghindari konten-konten bermuatan pornografi, kekerasan, berita bohong dan hal-hal lain sebagai dampak negatif dari internet melalui program yang mereka jalankan .

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berkaitan tentang “Upaya Pencegahan Kenakalan Remaja Di Era Informatika Oleh Yayasan Asah Asih Asuh Medan”.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, agar pembahasan tidak terlalu meluas dan menyimpang, maka peneliti memfokuskan penelitian ini

pada "Upaya pencegahan kenakalan remaja di era informatika oleh Yayasan Asah Asih Asuh Medan (*International Humanity Foundation*)"

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah dan Fokus Masalah yang telah dipaparkan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan "Bagaimana upaya pencegahan kenakalan remaja di era informatika oleh Yayasan Asah Asih Asuh Medan?"

D. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui Upaya yang dilakukan oleh Yayasan Asah Asih Asuh Medan untuk mencegah kenakalan remaja di era informatika.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1) Manfaat Teoritis

- a. Pengembangan keilmuan pendidikan, khususnya pendidikan masyarakat maupun bagi para peneliti.
- b. Memperkaya kajian penelitian di bidang pendidikan masyarakat.
- c. Memperkaya kajian tentang; upaya pencegahan kenakalan remaja di era informatika. Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi inspirasi atau bahan kajian bagi penelitian berikutnya.

d. Penelitian diharapkan dapat memberikan informasi tentang upaya pencegahan kenakalan remaja di era informatika yang dilakukan oleh Yayasan Asah Asih Asuh Medan.

2) Manfaat Praktis

- a) Bagi Masyarakat, terutama kalangan remaja, penelitian ini memberikan solusi untuk menghindari kenakalan remaja di era informatika yang terpengaruh oleh dampak negatif internet
- b) Bagi tempat penelitian, penelitian ini menjadi sarana publikasi untuk menyebarkan kepada masyarakat bagaimana mereka melakukan upaya upaya untuk mencegah kenakalan remaja di era informatika.
- c) Bagi penelitian dapat digunakan sebagai refrensi untuk penelitian sejenis selanjutnya.

THE
Character Building
UNIVERSITY