

## PENDAHULUAN

Tahapan dalam perkembangan individu yang cenderung rentan dan penuh gejolak emosi sehingga mudah terkena pengaruh oleh lingkungan disebut masa remaja. Menurut Hurlock masa perkembangan remaja adalah masa dimana individu akan mencapai kematangan mental, emosional fisik dan sosial. Masa remaja disebut sebagai peralihan masa kanak-kanak menuju masa dewasa (Fitri, Zola, & Ildil, 2018). Masa remaja biasanya dimulai pada usia 12 sampai 21 tahun atau yang masih bersekolah dimana pada usia tersebut seseorang dapat membutuhkan pengarahannya dari orang-orang disekitarnya untuk bisa melewati masa remaja dengan optimal (Riswanto, 2019). Hal ini berarti siswa SMA juga termasuk pada masa remaja, yang dalam proses perkembangan karakter membutuhkan pihak sekolah untuk membantu melewati masa remaja antara lain melalui peran Guru BK dalam membantu mengembangkan *self confidence* pada siswa.

Dalam melewati masa remaja, individu membutuhkan karakter positif yang kuat dalam dirinya karena karakter positif yang kuat akan membentuk kepribadian yang baik sehingga individu memiliki prinsip dalam dirinya dan tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain. Ada beberapa karakter positif dan perlu ada di dalam diri seorang remaja, diantaranya adalah sikap percaya diri atau *self confidence*. *Self confidence* (Percaya diri) yaitu pendirian seseorang individu pada sebuah kemampuan atau kelebihan yang ada dalam diri individu untuk menampilkannya dan untuk mencapai target yang diinginkan (Muhammad Riswan Rais, 2022). Seorang remaja yang tangguh adalah remaja yang mempunyai *self confidence* yang baik. *Self confidence* baik artinya kepercayaan diri yang tidak berlebihan atau sesuai dengan porsinya, Seseorang yang tidak memiliki *self confidence* akan memiliki karakter yang pesimis dalam menghadapi tantangan dan memiliki kepribadian yang selalu merasa ragu dalam mengambil sebuah keputusan (Barus et al, 2020). Menurut Vandini (2015) *self confidence* (kepercayaan diri) adalah karakter penting yang memiliki tujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kelebihan pada dirinya dan menerima kekurangan diri serta mengatasi kesulitan dalam kemampuan yang dimiliki. Dalam menumbuhkan *self confidence* pada seorang remaja dibutuhkan inovasi dan media perantara. Diantara cara inovatif yang dapat diaplikasikan adalah menggunakan media permainan antaboga. Permainan antaboga sendiri adalah sebuah permainan yang cara bermainnya dilakukan di atas papan segi empat. Aturan permainan antaboga harus dimainkan lebih dari seorang atau satu orang pada papan yang sama, hal ini bertujuan agar pemain dapat melakukan interaksi dengan pemain lainnya. Media permainan antaboga ini berguna untuk membantu perkembangan teknologi, kemajuan budaya, serta kemampuan berpikir remaja. Banyak penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti mengenai pembelajaran menggunakan board game. Dan hasilnya adalah board games adalah media yang efektif dengan tujuan dapat membuat daya serap akan pemahaman pelajaran lebih meningkat pada remaja (Widiyoni; Wati; Putri; Nowarni & Ariyanto, 2021).

Antaboga sendiri adalah tokoh dari sebuah pewayangan yang memiliki karakter *self confidence*, berani, pantang menyerah, dan setia. Antaboga dalam pewayangan memiliki bentuk lain selain sebagai bentuk wayang yaitu sebagai sosok naga yang dijelaskan dalam sejarah kebudayaan Jawa. Dalam sejarahnya tokoh antaboga terdapat dua sosok dalam dirinya yaitu saat marah antaboga akan merubah wujudnya menjadi naga dan setelah kemarahan reda antaboga akan merubah wujudnya menjadi manusia lagi (Cahyanto, J. H., Angge, I. C., 2017). Karakter wayang antaboga yang *self confidence* ini dinilai masyarakat sebagai penokohan yang protagonis, hal ini yang menjadikan inovasi sebagai sebuah ide untuk mengembangkan *self confidence* pada siswa. Untuk menarik rasa minat siswa dalam mengembangkan *self confidence* dalam dirinya dibutuhkan sesuatu yang unik dan menarik, selain itu juga perlu dikembangkan nilai kearifan lokal pada siswa. Permainan antaboga sebagai media dalam menumbuhkan *self confidence* siswa dan sebagai sarana dalam meningkatkan nilai kearifan lokal dapat diaplikasikan untuk mengatasi penurunan nilai kearifan lokal budaya pada masa sekarang yang diakibatkan oleh generasi saat ini yang lebih tertarik terhadap hal yang modern yang dijadikan dalam bagian kehidupan sehari-harinya.

Selain itu, dalam permainan antaboga terdapat media audio visual berupa film sebagai sarana untuk pengembangan *self confidence* pada siswa. Film merupakan sebuah tayangan yang didalamnya memuat aspek suara dan juga visual yang bertujuan untuk menggambarkan kembali sebuah peristiwa baik berupa kajian, maupun berupa sejarah budaya, dan mampu mendorong seseorang untuk menemukan pemikiran baru (Arsyad, 2014). Banyak sejumlah jenis film yang diketahui diantaranya adalah film pendek, film pendek yang mengangkat kehidupan sehari-hari biasanya dikemas dengan cara ringan. Dalam penggunaannya film pendek bisa digunakan untuk anak sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pada permainan antaboga ini diselipkan sebuah film pendek yang memuat tentang *self confidence* dan diharapkan siswa akan termotivasi setelah menonton film tersebut.

Dari hasil pengamatan yang sudah dilakukan di SMK Negeri 2 Kediri ditemukan permasalahan tentang kurangnya *self confidence* pada siswa kelas XI. Sebagian besar siswa mengaku merasa memiliki penampilan yang berbeda seperti memiliki rambut tidak lurus, tubuh terlalu besar atau terlalu kecil, hidung yang kurang mancung dengan temanya yang membuat *self confidence* turun, selain itu juga terdapat siswa yang merasa *self confidence* turun karena “gadget” teknologi media sosial seperti Instagram, TikTok, Twitter dan lain sebagainya. Di sekolah tersebut telah dilakukan tindakan seperti bimbingan klasikal tentang menumbuhkan *self confidence* siswa, namun siswa tidak tertarik dan kurang optimal dalam mengaplikasikan materi yang telah disampaikan oleh Guru BK.

Permainan antaboga berbasis sinema edukasi ini merupakan salah satu cara untuk memecahkan permasalahan yang telah dipaparkan. Selain dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan *self confidence*, permainan ini di desain dengan kearifan budaya yang akan membuat remaja tertarik untuk memainkan permainan tersebut. Pada era saat ini, juga sangat dibutuhkan pelestarian budaya agar budaya di Indonesia tidak tenggelam oleh budaya modern yang sudah sangat

berkembang pesat. Permainan antaboga berbasis sinema edukasi memuat unsur karakter dari wayang antaboga yaitu percaya diri dan tujuannya adalah untuk dapat meningkatkan *self confidence* di dalam diri siswa sehingga siswa dapat memiliki *self confidence* yang baik untuk masa depannya. Dalam permainan antaboga terdapat film pendek yang tujuannya adalah menumbuhkan motivasi diri siswa dalam meningkatkan *self confidence*.

Dari pemaparan diatas peneliti ingin mengetahui tentang keefektifan permainan antaboga berbasis sinema edukasi untuk meningkatkan *self confidence* siswa. Hal tersebut mengacu pada penelitian yang diteliti oleh (Iskandar, A., Putra, A. S., Rozaq, A. M., Ariyanto, R. D., 2022) tentang sinema edukasi gandrung untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa, dalam penelitian tersebut dikatakan bahwa media audio visual seperti sinema edukasi mampu meningkatkan *self confidence* pada siswa dan juga memupuk rasa kesadaran multikultural disekolah. Permainan antaboga berbasis sinema edukasi memiliki tujuan untuk meningkatkan *self confidence* melalui sebuah permainan yang menyenangkan dan juga diharapkan siswa dapat optimal dalam menerapkan rasa percaya dirinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Mukhid. 2021. "Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif". Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- A Muri Yusuf. 2017. Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan. Jakarta: Kencana.
- A Quarata, 2019. Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Mahasiswa Teknik Informatika. Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia) 4 (1), 27-35
- Azhar Arsyad. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Barus, R. K. I., Dewi, S. ., & Khairuddin, K. (2020). Komunikasi Interpersonal Tenaga Kerja Indonesia dan Anak. Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS), 3(2), 369-376
- Cahyanto, J. H., Angge, I. C. (2017). Tokoh Pewayangan Naga Sang Hyang Antaboga Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Kriya Logam : Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Vol 05 (01), 1-8
- Fitri, E., Zola, N., & Ifdil, I. (2018). Profil kepercayaan diri remaja serta faktor-faktor yang mempengaruhi. JPPI (Jurnal Penelitian pendidikan indonesia)
- Ghozali, I. (2016) Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Iskandar, A., Putra, A. S., Rozaq, A. M., Ariyanto, R. D. (2022). Sinema Edukasi Gandrung Untuk Meningkatkan Percaya Diri Pada Siswa : Jurnal Penelitian dan Pembelajaran, Vol 39 (01), 22-32
- Kriyantono, R. (2020). Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif disertai contoh praktis Skripsi, Tesis, dan Disertai Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran. Rawamangun: Prenadamedia Group.
- Muhammad Riswan Rais. (2022) Kepercayaan Diri (Self confidence) dan Perkembangannya pada Remaja: Jurnal Pendidikan dan Konseling
- Novyarni, N & Handanti, R. (2022). EX- DIVIDEND DATE: ABNORMAL RETURN DAN TRADING VOLUME ACTIVITY, 09 (01), 104-114.
- Riswanto, D. (2019). Peran Konselor dalam Mereduksi Tingkat Kenakalan Remaja di Kabupaten Pandeglang. Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang), 10(2), 171.
- Sudarji, S. (2018). Hubungan antara nomophobia dengan kepercayaan diri. Psibernetika, 10(1), 51-61. <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v10i1.1041>.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.
- Vandini, I. (2015). Peran kepercayaan diri terhadap prestasi belajarmatematika siswa.Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA,5(3), 210-219
- Widiyoni, D. W; Wati, R. S. E; Putri, R. W.P; Nowarni, T. S. I & Ariyanto, R. D. (2021). Pengembangan Board Games Punakawan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menengah Kejuruan. Allsyraq: Jurnal Bimbingan, Penyukuhan, Dan Konseling Islam, 4 (1); 27-40