

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kaya yang penuh dengan keberaneka ragam budaya. Salah satu perilaku yang patut dicontoh dari masyarakatnya adalah mereka mampu menjaga kerukunan di tengah keaneka ragam yang ada. Budaya merupakan sesuatu hal yang sudah mandarah daging dimasyarakat Indonesia dan hal ini didukung oleh pendapat Nahak (2019) bahwa kebudayaan dan masyarakat adalah ibarat dua sisi mata uang, satu sama lain tidak dapat dipisahkan. Berbagai daerah memiliki budaya yang berbeda satu dengan yang lainnya. Selain budaya, Indonesia juga dikenal sebagai negara kepulauan. Negara kepulauan ini terdapat banyak pulau dimana didalamnya terdapat banyak suku, ras, bahasa dan budaya. Kekayaan Indonesia hendaknya sudah dikenal luas oleh setiap generasi bangsa. Setiap generasi memiliki cara tersendiri untuk bisa mengenal mengekspresikan dan atau melakukan budaya yang mereka miliki di daerahnya masing-masing.

Generasi yang mampu mengimplementasikan budayanya menjadi suatu kreasi baru, menciptakan suatu hal yang produktif berupa barang atau jasa yang bisa menghasilkan manfaat bagi mereka hal ini biasanya disebut ekonomi kreatif. Hal ini didukung dengan pendapat dari Kartika, dkk (2022) yang mengatakan bahwa produk yang dihasilkan dari ekonomi kreatif merupakan karya yang tentunya memiliki ciri khas, unik, dan berbeda dengan produk yang lainnya. Adanya perkembangan yang diciptakan oleh setiap generasi inilah yang harus tetap dijaga kekreatifannya dan produktifitasnya agar dimasa depan bisa bersaing dengan masyarakat global dan tetap membawa budayanya atau cirikhas dari daerahnya masing-masing dan budaya didefinisikan sebagai acar hidup yang dipindahkan dari generasi ke generasi melalui berbagai proses pembelajaran (Syakhrani, 2022). Hal ini yang disebut sebagai salah satu juga generasi bangsa yang membawa karakter pada setiap barang yang diciptakan atau dikreasikan. Penulis berpendapat bahwa budaya adalah bentuk perilaku yang sudah menjadi kebiasaan dan diberikan kepada keturunannya dan menjadi norma.

Salah satu jalan untuk memperkenalkan generasi dengan budayanya adalah melalui pendidikan. Pendidikan merupakan jalan masuk untuk menuju sebuah kehidupan yang lebih baik. Hal ini didukung dengan pendapatnya Aspi & Syahrini (2022) bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan manusia yang bertujuan untuk membina kepribadian yang sesuai dengan masyarakat dan kebudayaan. Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk memperkuat budaya yang ada disetiap wilayah. Sebagai salah satu contoh untuk memperkuat pendidikan disetiap wilayah adalah dengan cara mengenalkan budaya. Pada daerah jawa bentuk dari salah satu budaya yang dikenalkan pada generasi muda adalah wayang kulit.

Wayang kulit yang menjadi ciri khas budaya jawa ini merupakan seni yang memiliki banyak filosofi tentang kehidupan. Filosofi kehidupan yang diajarkan diantaranya tentang berbuat baik, berbuat jahat, menyayangi sesama, lemah lembut, bijaksana, hingga tokoh yang humoris juga ada dalam seni wayang kulit. Ada filosofi kehidupan tentang kepemimpinan yang bagus untuk dibahas yakni filosofi dari sang Hyang Antaboga. Filosofi Sang Hyang Antaboga bagus jika dikenalkan pada generasi muda sehingga bisa menjadi model pemimpin yang bagus dari tokoh ini.

Sang Hyang Antaboga adalah tokoh berwujud naga, dimana tokoh tersebut digambarkan memiliki mahkota dikepala dan memiliki sayap untuk terbang. Sang Hyang Antaboga ini merupakan raja dari semua jenis ular, meskipun cerita sosok ular pada masyarakat digambarkan memiliki watak yang licik atau sifat yang kurang baik, akan tetapi Antaboga dikenal dengan memiliki karakter baik yakni bijaksana, berani dan suka menolong. Menurut Cahyanto & Angge (2017) di dalam cerita Mahabarata tokoh Antaboga ini disebut Naga Sesa. Antaboga atau Naga Sesa diangkat menjadi dewa karena memiliki sifat yang bijaksana, berani dan suka menolong. Cerita Antaboga dari mahabarata inilah yang nantinya akan dimodifikasi dan dikaitkan dengan dengan berbagai legenda yang berkembang dimasyarakat terutama pada wilayah jawa. Dari karakter Antaboga diharapkan mampu didapatkan contoh karakter suka menolong dan bijaksana. Yang bisa diadaptasi atau ditiru oleh masyarakat luas terutama masyarakat jawa.

Filosofi moralitas jawa merupakan nilai yang paling dasar bagi masyarakat yang hidup di jawa. Filosofi ini mengajarkan masyarakat untuk bertuturkata, bersikap, dan berperilaku yang kemudian hal ini ditentukan oleh pola pemikiran yang mengarah pada norma-norma keharmonisan dan keselarasan

dialam semesta (Darmoko, 2022). Karakter dan berbagai alur cerita dalam seni wayang kulit juga menggambarkan bagaimana kondisi bangsa dan juga moralitas manusia saat ini. Dalam pendidikan, perilaku yang kurang memiliki keharmonisan yang baik akan memunculkan banyak permasalahan, salah satunya adalah *Self Confidence*.

Self Confidence Menurut Hendriana (Hajar & Minarti, 2019) merupakan kebutuhan yang sangat penting karena ini berkaitan dengan kemampuan yang dimilikinya agar bisa maksimal. Jika seseorang memiliki percaya diri yang rendah yang akan terjadi pada umumnya adalah cenderung menutup diri, mudah frustrasi ketika menghadapi kesulitan, canggung dengan orang, dan sulit menerima realita dirinya. Beberapa kasus yang ditemukan dilapangan, tepatnya di SMA 2 KEDIRI pada kelas XII pada tanggal 15 Desember 2022 ditemukan beberapa *Self Confidence* siswa yang rendah ditunjukkan dengan seperti takut berbicara didepan banyak orang, dan hal ini seperti gugup, bekeringat dingin, diam, bicara yang terbata-bata, dan hal yang sudah tersusun ini menjadi tidak berarah. *Self Confidence* merupakan keyakinan untuk membentuk pemahaman dan preasaan siswa terkait kemampuannya (Hapsari, 2011). *Self Confidence* yang rendah membuat siswa tidak bisa menunjukkan kemampuannya secara maksimal, oleh karena itu dibutuhkan suatu media yang diperlukan untuk membantu meningkatkan *Self Confidence* siswa menurut pendapat Murniati, dkk (2016) bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Oleh sebab itu dibutuhkan salah satu media untuk meningkatkan *Self Confidence* siswa yang bernuansa kearifan local dan mengandung unsur kebaruan, yakni *Board Game* Antaboga.

Board game merupakan jenis media visual yang dalam proses pengoperasiannya dapat ditransformasikan dalam bentuk permainan (Setyanugrah & Setyadi, 2017; Prameswara & Siswanto, 2016). *Setting* permainan dipilih karena pada hakikatnya bermain adalah naluri alamiah setiap individu untuk *refresh* diri mereka dan dapat dijadikan sebagai proses katarsis untuk permasalahan yang sedang dialami (Setyaputri, et.al., 2021). *Board Game* Antaboga ini dirasa bisa membantu meningkatkan *Self Confidence* siswa karena berisi karkter tokoh Sang Hyang Antaboga karakter yang baik, arif, bijaksana, dan tegas (Cahyanto & Angge, 2017). Keterkaitan antara sifat Antaboga dan peningkatan self confidence siswa adalah sering kali siswa mempunyai kepercayaan diri yang rendah karena kurang mampu tegas pada dirinya atau kurang komitmen dengan dirinya sendiri, serta kurang arif dan bijaksana dalam menghadapi suatu tugas yang diberikan pada dirinya. Kurang arif dan bijaksana ini bisa terjadi karena mereka kurang mempelajari apa yang akan diujikan atau dipresentasikan, sering menganggap remeh sebuah kesempatan belajar yang mereka miliki saat ini sehingga membuat mereka kurang maksimal mengeksplor potensi diri mereka. Senada dengan Krisphianti, Setyaputri, & Gumilang (2020) terdapat beberapa aspek dalam *self confidence* seperti memiliki sikap tenang dalam mengerjakan sesuatu, potensi dan kemampuan yang memadai, mampu mengatasi ketegangan dan segala situasi, memiliki kemampuan bersosialisasi, dan selalu memiliki pandangan positif.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Antaboga dapat menjadi sebuah media permainan yang berbasis kearifan lokal untuk bisa meningkatkan *Self Confidence* siswa, tentunya jika *Self Confidence* siswa naik maka akan berimbans pada karakter siswa yang sebelumnya memiliki *Self Confidence* rendah menjadi meningkat dan hal ini sejalan dengan pendapat Bandura (dalam Waluya, 2022) bahwa individu dengan kepercayaan diri yang tinggi akan berusaha sekuat tenaga untuk menyelesaikan tugas yang akan dicapai hingga selesai, sehingga mereka mampu mengembangkan potensinya secara maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Alhadi, S., Supriyanto, A., & Dina, D. A. M. (2016). Media in Guidance and Counseling Services: A Tool and Innovation for School Counselor. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 1(1), 6–11. <https://doi.org/10.23916/schoulid.v1i1.35.6-11>
- Aspi, M., Syahrini. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Jurnal Of Education*, Vol 2 (1): 64-73.
- Aditya, P. T., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII. *Jurnal Matematika, Statistika, & Komputasi*, Vol 15 (1): 64-74.
- Aristiani, R. (2016). Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Informasi Berbantuan Audiovisual. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, Vol 2 (2).
- Cahyanto, J. H., Angge, I. C. (2017). Tokoh Pewayangan Naga Sang Hyang Antaboga Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Kriya Logam. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Vol 5 (1): 1-8
- Darmono. (2015). Moralitas Jawa Dalam Wayang Kulit Purwa : Tinjauan Pada Lakon Laire Semar. *Paradigma: Jurnal Kajian Budaya*, Vol 5 (2).
- Hajar, M. S., Minarti, E. D. (2019). Pengaruh *Self Confidence* Siswa SMP Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Majamath*, Vol 2 (1).
- Hapsari, J. M. 2011. Upaya Meningkatkan *Self Confidence* Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Imkuri Terbimbing. *Prosiding Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika*, Yogyakarta : 3 Desember 2011.
- Kartika, R., Fasa, M. i., Suharto. (2022). Perkembangann Ekonomi Kreatif Dikalangan Generasi Millenial Muslim Dengan Melihat Peuang Di Kemajuan Zaman. *Jurnal Bina Bangsa Ekonomika*, Vol 15 (1).
- Kusumastutik, D. R., Anindyarini, A., Rahadini, A. A. (2021). Nilai Pendidikan Karakter Wayang Kulit Lakon Indrajit Anak Gunawan Sebagai Bahan Ajar Tingkat SMP. *Sabdasastra: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa*, Vol 4 (2).
- Krisphianti, Y. D., Setyaputri, N. Y., & Gumilang, G. S. (2020). Validitas dan Reabilitas Skala Psikologis Percaya Diri untuk Mengukur Tingkat Percaya Diri Siswa SMK Kota Kediri. *Jurnal PINUS* , 57-65.
- Murniati, N. A.N., Setiyorini., Patonah, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Moodle. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, Vol 7 (2): 156-160.
- Nahak, H. M. I. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, Vol 5 (1): 65-76.
- Prameswara, A., & Siswanto, R. (2016). Perancangan Board Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak Jalanan di Bekasi. *E-Proceeding of Art & Design*, 423–430.
- Setyanugrah, F., & Setyadi, D. I. (2017). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v6i1.22949>
- Setyaputri, N. Y., Ramli, M., & Mappiare-AT, A. (2015). Pengembangan Media Permainan “Roda Pelangi” untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP dalam Menghadapi Ujian. *Bimbingan dan Konseling: Jurnal Teori dan Praktik*, 28(1), 38–46
- Setyaputri, N.Y., Krisphianti, Y.D., & Nawantara, R.D. (2021). Badranaya: A Board Game to Enhance Prospective Multicultural Counselors’ Impartial Character. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, Vol 6(1): 24-33.
- Setyaputri, N.Y. & Hanggara, G.S. (2022). *Permainan-permainan Baru dalam Praktik Layanan Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Depublish Publisher.
- Syakhirani, A. W. (2022). Budaya dan Kebudayaan : Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. *Journal iaisambas*, Vol 5 (1).
- Wahyudi, A., Bahri, S., Handayani, P. (2019). Aplikasi Pembelajaran Budaya. *Jurnal Teknik Komputer*, Vol 5 (1).

Waluya, A. K., Djamhoer, T. D. (2022).Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Kematangan Karir Siswa SMK di Kota Cimahi. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, Vol 2 (1): 372-379.