



## **Pengembangan *E-Play Therapy* Berbasis Media Kearifan Lokal *Board Game* Sekartaji Untuk Meningkatkan Rasa Cinta Budaya Pada Remaja**

**Diva Candra Kirana<sup>1</sup>, Setya Adi Sancaya<sup>2</sup>, Restu Dwi Ariyanto<sup>3</sup>**  
Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1,2,3</sup>  
kiranadiva713@gmail.com<sup>1</sup>,sadisancaya@gmail.com<sup>2</sup>,  
restudwiariyanto@gmail.com<sup>3</sup>

### **ABSTRACT**

E-Play Therapy is a technology-based play therapy that uses intervention methods based on psychological theory to develop emotional, mental and behavioral changes. E-Play Therapy can be used by counselors or BK teachers as an innovation to develop positive adolescent characters such as a sense of cultural love in adolescents. Besides that, E-Play Therapy can also be used to increase student learning motivation. The Sekartaji board game media contains the local wisdom values of the culture of the City of Kediri. The name Sekartaji is taken from the character Dewi Sekartaji who comes from the city of Kediri who has the characteristics of independence, courtesy, mutual cooperation, and cooperation. The purpose of e-play therapy based on the local wisdom media of the Sekartaji board game is to develop a sense of love for culture which is felt to be decreasing at the moment due to the rapid development of the era, in addition to developing a sense of love for culture, besides that it can also increase the motivation to learn in adolescents who have decreased due to the Covid-19 pandemic, as well as to increase student tolerance.

**Keywords:** E-Play Therapy, Media e-play therapy, Local wisdom values

### **ABSTRAK**

*E-Play Therapy* merupakan terapi bermain berbasis teknologi yang menggunakan metode intervensi berdasarkan teori psikologi untuk mengembangkan emosi, mental dan perubahan perilaku. *E-Play Therapy* dapat digunakan konselor atau Guru BK sebagai inovasi untuk mengembangkan karakter positif remaja seperti rasa cinta budaya pada remaja. Disamping itu *E-Play Therapy* juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media *board game* sekartaji memuat nilai-nilai kearifan lokal budaya Kota Kediri. Nama Sekartaji diambil dari tokoh Dewi Sekartaji yang berasal dari Kota Kediri yang memiliki karakteristik mandiri, sopan santun, gotong royong, dan kerjasama. Tujuan dari *e-play therapy* berbasis media kearifan lokal *board game* sekartaji ini adalah untuk mengembangkan rasa cinta budaya yang dirasa saat ini semakin berkurang karena pesatnya perkembangan jaman, selain untuk mengembangkan rasa cinta budaya, disamping itu juga dapat untuk meningkatkan motivasi belajar remaja yang menurun akibat adanya pandemi covid-19, serta untuk meningkatkan rasa toleransi siswa.

**Kata Kunci:** e-play therapy, media board game sekartaji, nilai-nilai kearifan lokal

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran penting dalam memajukan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) pada setiap individu. Melalui pendidikan, individu dapat mengetahui dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pada masa pandemi seorang individu dapat belajar



Suatu hal baru dengan cepat berbasis teknologi. Perubahan proses belajar yang cepat dengan teknologi akan merubah pola belajar siswa. Dalam proses belajar diperlukan suatu kondisi yang kondusif agar proses belajar dapat berjalan dengan baik sehingga tujuan- tujuan belajar dapat tercapai. Proses mencapai tersebut akan dipengaruhi oleh motivasi. Menurut Hassibuan (dalam Suwatra, 2015:105) motivasi belajar adalah keseluruhan daya di dalam diri siswa untuk menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi tercapainya tujuan yang dikehendaki, yang terdiri dari tiga aspek : (1) motif, (2) harapan, dan (3) intensif. Motivasi tersebut juga dipengaruhi oleh sebuah budaya disuatu daerah. Salah satu budaya lokal Kediri yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah cerita rakyat sekartaji. Panji merupakan manifestasi karakter dari tokoh sekartaji (Pratiwi, 1998; Mardianto, 2007). Kearifan lokal ini diyakini sebagai gambaran ideal karakter warga Kediri. Cerita rakyat ini sering dipentaskan pada acara kebudayaan di hari jadi Kota dan Kabupaten Kediri. Beragam festival yang disajikan meliputi pertunjukan topeng panji, kirap budaya panji, dan forum budaya panji antar daerah yang dikumpulkan dalam seminar budaya. Nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam cerita rakyat sekartaji meliputi nilai mandiri, nilai sopan santun, nilai gotong royong, dan nilai kerjasama (Wijaya, 2020; Wijaya, Subiantoro, & Hartono, 2018; Joll & Aree, 2020). Nilai-nilai budaya panji juga dapat meningkatkan karakter siswa melalui setting pembelajaran di kelas berbasis teknologi ( Yanuartuti, Winarko & Sasana Djati, 2021). Berdasarkan hasil wawancara dengan dinas pariwisata Kota Kediri bahwa tradisi ini belum banyak diminati oleh generasi Alpha yang mayoritas dalam kategori siswa SD. Disisi lain siswa lebih menyukai budaya barat seperti trend Blackpink, BTS, EXO, dan film animasi Jepang. Tentu hal ini bertolak belakang dengan program pemerintah Kota Kediri yang berupaya mengenalkan tradisi cerita rakyat sekartaji sebagai aset branding yang menarik. Urgensi dari pengembangan produk merupakan media untuk mengkolaborasikan antara kajian filosofis, historis, kultural, teknologi dan edukasi sehingga cerita rakyat sekartaji dapat dinikmati sebagai salah satu bentuk inovasi media. Disisi lain pemanfaatan nilai-nilai karakter sekartaji dapat dijadikan sebuah dasar untuk merekognisi karakter ideal Sekartaji



kepada generasi Alpha. Novelti dari pengembangan produk ini adalah untuk menanamkan kembali nilai-nilai karakter yang dikemas dengan e-play therapy yang memungkinkan generasi Alpha untuk saling berinteraksi dengan budaya Kediri. E-play therapy dapat diterapkan dalam setting sekolah mulai usia anak (Iswinarti & Hormansyah 2020), sampai usia remaja (Breen, dan Daigneault, 1998; Setiawan Atmojo dan Rutmalem, 2020). E-play Therapy juga dapat digunakan dengan bantuan teknologi (Kottmen; & Meani-Walen, 2016) maupun games yang menyesuaikan perkembangan psikologis anak.

Rancangan media ini memiliki kelebihan yaitu pernah diikuti lomba sinema edukasi berbasis kearifan lokal dan mendapat juara 3 nasional di Universitas Muhammadiyah Magelang. Selanjutnya e-play therapy berbasis kearifan lokal yang menggunakan media board game sekartaji yang memuat nilai-nilai budaya Kota Kediri karena menggunakan tokoh budaya Dewi Sekartaji dapat digunakan untuk meningkatkan rasa cinta budaya pada remaja,. selain itu *e-play therapy* dengan media *board game* sekartaji juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang menurun akibat terjadinya pandemi covid-19, serta untuk meningkatkan rasa toleransi siswa.

## **PEMBAHASAN**

### ***E-Play Therapy***

*E-Play Therapy* merupakan teknik permainan yang dapat digunakan untuk menggali perasaan seseorang, atau mereduksi hal hal negative dalam pikiran seseorang yang menggunakan media teknologi. Masyar (2011) mengungkapkan bahwa *e-play therapy* dapat digunakan sebagai sarana komunikasi bagi anak kepada orang dewasa, dapat mengurangi rasa trauma seseorang saat takut berkomunikasi langsung kepada orang lain, mereduksi trauma dan permainan tersebut akan membuat pemaknaan yang berbeda bagi setiap individu dan mempengaruhi aspek psikologisnya. *e-play therapy* juga bisa digunakan untuk membantu proses eksplorasi perasaan seseorang agar lebih jujur kepada lingkungan sosialnya dengan berbantuan alat peraga permainan (Sholihat & Nasrullah, 2018). *E-play therapy* dapat mengakomodasi seseorang melalui aktivitas yang dapat menggambarkan ekspresi perasaan mereka tentang apa yang diinginkan terhadap lingkungan



sosialnya. Manfaat *e-play therapy* meliputi: (1) dapat digunakan untuk mengungkapkan tahap perkembangan kondisi psikologis dan perasaan yang dirasakan oleh anak-anak melalui media permainan yang mereka inginkan, (2) meningkatkan imajinasi kreativitas sosialisasi rasa saling percaya dan keterbukaan diri anak terhadap lingkungan sosial melalui media permainan. (3) memudahkan guru/konselor dalam melakukan pendekatan dan membaca situasi atau memahami keadaan anak secara psikologis, melalui permainan yang digemari oleh anak (Indrawati, Mamesaha, dan Putri 2018). Manfaat lain yang dapat diambil dari *e-play therapy* dapat menciptakan kegiatan lain dengan rasa yang sangat menyenangkan, penuh kegembiraan pada anak sehingga rasa cemas takut akan trauma dapat berkurang (Aqib, 2014). Bentuk pendekatan dari *e-play therapy* meliputi (1) model Alderian, (2) model terapi *Client-Centered*, (3) model kognitif –behavioral, (4) model ekosistemik, (5) model eksistensialisme, (6) model Gestalt, dan (7) model jungian.

Proses penggambaran ekspresi perasaan dapat difasilitasi menggunakan beragam jenis permainan seperti game berbasis digital dan teknologi (Nakatsu, Rauterberg, & Ciancarini, 2017; Stone Batu, 2019). Selain itu penggunaan karakter super hero dalam *e-play therapy* dapat memfasilitasi proses konseling dalam upaya penggalan perasaan dan emosi siswa (Rubin, 2007; Rubin, 2020). Dalam rancangan produk ini berusaha mengadopsi karakter Panji sebagai figur super hero yang memiliki nilai-nilai karakter budaya lokal Kediri.

### **Media Board Games Sekartaji**

Media yang digunakan di dalam *e-play therapy* berbentuk *board games* yang dapat mengakomodasi interaksi antara budaya, teknologi, dan psikologis anak. Board games sekartaji adalah sebuah permainan yang dilakukan di atas papan. Permainan ini dimainkan lebih dari satu orang dalam satu tempat dan papan yang sama. Karena itu para pemain dapat berinteraksi secara langsung dengan pemain lain. Menurut beberapa penelitian yang dilakukan sebuah proses pembelajaran yang menggunakan media board games menjadi media yang efektif untuk meningkatkan daya serap pemahaman siswa terhadap suatu pelajaran (Widiyoni; Wati; Putri; Nowarni & Ariyanto, 2021). Media board games juga dapat menarik minat



siswa terhadap media pembelajaran berbasis visual yang sangat baik, sehingga dapat menarik sikap antusiasnisme siswa untuk belajar menggunakan media board games. Media board games sangat dipelukan dalam situasi pandemi Covid 19 saat ini, sebab pembelajaran yang dilakukan secara online akan menghadirkan rasa monoton dan jenuh terhadap siswa yang mana akan berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa. Bukan hanya itu, kurangnya interaksi secara langsung membuat siswa menjadi memiliki sikap toleransi yang rendah dan cenderung mengabaikan orang lain.

### **Nilai-Nilai Kearifan Lokal**

Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lai menjadi watak dan kemampuan sendiri Wibowo (2015:17). Identitas dan Kepribadian tersebut tentunya menyesuaikan dengan pandangan hidup masyarakat sekitar agar tidak terjadi pergeseran nilai-nilai. Kearifan lokal adalah salah satu sarana dalam mengolah kebudayaan dan mempertahankan diri dari kebudayaan asing yang tidak baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahwa kearifan lokal merupakan gagasan yang timbul dan berkembang secara terus-menerus di dalam sebuah masyarakat berupa adat istiadat, tata aturan/norma, budaya, bahasa, kepercayaan, dan kebiasaan sehari-hari. Pada masa sekarang ini kearifan lokal budaya mulai menunjukkan penurunan, dikarenakan generasi sekarang lebih tertarik kepada hal - hal yang modern untuk menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu dengan adanya media board games sekartaji dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kearifal lokal dan cinta budaya khususnya pada daerah Kediri, dengan pengembangan rasa cinta budaya juga akan berkembang pula rasa nasionalisme pada siswa.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

*E-Play Therapy* merupakan sebuah inovasi konseling yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi bagi anak kepada orang dewasa, dapat mengurangi rasa trauma seseorang saat takut berkomunikasi langsung kepada orang lain, mereduksi trauma dan permainan tersebut akan membuat pemaknaan yang berbeda bagi setiap individu dan mempengaruhi



aspek psikologisnya. *E-play therapy* juga bisa digunakan untuk membantu proses eksplorasi perasaan seseorang agar lebih jujur kepada lingkungan sosialnya dengan berbantuan alat peraga permainan. Media *board game* sekartaji berupa permainan di atas papan yang didalamnya berisi kartu *truth and dare*. Pengembangan *e-play therapy* dengan media *board game* sekartaji memuat nilai kearifan lokal dari Dewi Sekartaji. Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan rasa cinta budaya. Disamping itu *e-play therapy* dengan media *board game* sekartaji juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar yang menurun akibat covid19, serta untuk meningkatkan rasa toleransi siswa.

Pada saat ini sangat diperlukan adanya inovasi-inovasi kreatif dari konselor atau Guru Bimbingan dan Konseling dalam membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi para siswa. *E-play therapy* berbasis media kearifan lokal *board game* sekartaji merupakan alternatif pilihan untuk dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Dengan pengembangan *e-play therapy* berbasis media kearifan lokal *board game sekartaji* ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi para para peneliti dalam upaya meningkatkan perkembangan karakter remaja pada umumnya dan rasa cinta budaya pada khususnya secara lebih efektif dan efisien

### DAFTAR RUJUKAN

- Aqib, Z. (2014). Peningkatan Profesionalitas Guru Untuk Mengentaskan Masalah Siswa Dengan Teknik Asosiasi Bebas Dan Play Therapy Dalam Konseling Kelompok Di Smk Muhammadiyah 1 Berbek Kab. Nganjuk. Wahana, 62(1).
- Breen, D, T & Daigneault, S, D. (1998). The Use Of Play Therapy With Adolescents In High School. Internasional Jurnal Of Play Therapy, 1 (7), 55-47
- Drewes, A. A & Schaefer, C. E. (2010). School-Based Play Therapy Second Edition. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Indrawati, S. A., Mamesah, M., & Putri, A. P. (2018). Penerapan Cognitive Behavioral Play Therapy untuk Anger Expression pada Anak. INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling, 7(1), 9–23.
- Iswinarti & Hormansyah, R. D. (2020). Meningkatkan Harga Diri Slow Learner Melalui Child Centered Play Therapy. Personal: Jurnal Psikologi Indonesia, 9 (2), 319-334
- Joll, C. & Aree, S. (2020). Thai Adaptation Of The Javanese Panji In Cosmopolitan Ayutthaya : Southeast Asian Studies, 9 (1), 3-25



- Kottmen, T & Meani-Walen, K. (2016). *Partterns In Play An Adlerian Approach To Play Therapy Third Edition*. USA: American Counseling Association.
- Mashar, R. A. (2011). *Play Therapy Dalam Kelompok Guna Meningkatkan Emosi Positif Anak Usia Dini*. Makalah disampaikan dalam Seminar dan Workshop Internasional di Universitas
- Mardianto. (2007). *Kalaharu: Kumpulan Cerita Rakyat Jawa*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Nakatsu, R. Rauterberg, M & Ciancarini, P. (2017). *Handbook Of Digital Games And Entertainment Technologies*. Singapore: Springer
- Pratiwi, D. (1998). *Prabu Brama Kumara Dalam Kisah Sang Panji*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rubin, L.C (2007). *Using Superheroes In Counseling And Play Therapy*. New York: Spinger
- Rubin, L.C (2020). *Using Superheroes and Villains In Counseling And Play Therapy A Guide For Mental Healt Professionals*. New York: Routledge
- Setiawan, H. Atmojo, W, T & Rutmalem, S. (2020). Efektivitas Pemberian Terapi Bermain Terhadap Emosi, Perilaku Dan Sosial Pada Klien Remaja di Rumah Sakit Jiwa. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 3 (3), 349356
- Sholihat, I., & Nasrullah, D. D. (2018). *Konseling pada anak korban bencana alam: play therapy perspektif*. In *Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Jambore Konseling 3*. Ikatan Konselor Indonesia (IKI).
- Stone, J. (2019). *Integrating Technology Into Modern Therapies A Clinicians guid to developmend and interfetion*. New York: Routledge
- 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 Motovasi Belajar Siswa Menengah Kejuruan*. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyukuhan, Dan Konseling Islam*, 4 (1); 27-40
- Wijaya, S. W. (2020). *Nilai Karakter Pada Struktur Simbolis Visual Topeng Panji Yogyakarta*. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*. 18 (1), 52-60.
- Wijaya, S. W, Subiantoro, S, & Hartono, L. (2018). *Kajian Nilai Pendidikan Karakter Dalam Simbolisme Visual Topeng Panji & Relefansinya*



Pada Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa di SMA. Jurnal Kajian Seni. 5 (1),4764.

Yanuartuti, S., Winarko, J & Sasana Djati, J.D. (2021). Nilai Budaya Panji Dalam Wayang Topeng Jombang Dan Relevansinya Pada Pendidikan Karakter. Gondang: Jurnal Seni dan Budaya, 5 (2), 222-234