

HAKIKAT DAN SIGNIFIKANSI PERMAINAN

Nugroho Susanto

PPS IKOR UNESA

noegroho.soesanto@gmail.com

Abstrak

Permainan adalah aktivitas yang dilakukan secara sungguh-sungguh, tetapi dalam melakukan permainan bukan merupakan suatu kesungguhan. Dalam hal ini aktivitas jasmani adalah gerak manusia itu sendiri yang berarti salah satu tanda adanya permainan adalah adanya gerak/aktivitas jasmani. Filosofi permainan didefinisikan sebagai hasil dari sejarah manusia yang turun temurun tentunya tanpa membedakan ras, kultur, sosial, agama. Permainan ditinjau melalui ilmu filsafat, ada dua analisa. Yang pertama melalui tubuh filsafat yakni dalam permainan ini semua orang terlibat mulai dari usia anak-anak sampai pada orang usia lanjut. Kedua ditinjau melalui nilai filsafat yakni permainan ini adalah melalui permainan ini secara tidak langsung akan terjalin hubungan sosial antar seseorang yang satu dengan yang lain. Fungsi melakukan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap dan perilaku. Tujuan fisik pendidikan (psikomotorik, kognitif, dan afektif), keterampilan dan kesenangan harus diprioritaskan sedangkan pengetahuan untuk membantu individu pengalaman kehidupan yang baik. Selanjutnya pengembangan tingkat keterampilan motorik untuk yang kearah prestasi harus di bina dan diarahkan agar nantinya mendapatkan hasil yang maksimal.

Kata Kunci: Permainan, Filsafat, Fungsi

PENDAHULUAN

Memang telah lama orang melakukan permainan, dan bermain telah menjadi kenyataan merupakan gejala yang menyebar luas dalam macam-macam kalangan masyarakat, baik itu golongan kanak-kanak, remaja orang dewasa, orang tua, laki-laki maupun perempuan, baik itu kaya maupun miskin, bahkan anak binatang pun bermain juga. Tentunya semua orang pernah merasakan bermain. Bila melihat anak kucing, anak anjing atau anak binatang lain yang sedang bermain. Tentu saja tidak akan salah bila dikatakan bahwa mempunyai rasa senang saat bermain dan dapat melihat bahwa dari tingkah laku anak binatang yang bermain pun mempunyai rasa senang. Memang siapa pun yang bermain kebanyakan mempunyai rasa

senang, dan siapa pun senang bermain. Rasa senang yang ada pada anak didik merupakan modal utama untuk menimbulkan situasi yang kondusif untuk melaksanakan kegiatan pendidikan.

Namun rasa senang itu akan makin terpenuhi bila yang bermain atau semua yang bermain akan bermain dengan sungguh-sungguh. Bila ada orang bermain tidak dengan sungguh-sungguh berarti orang itu sedang tidak senang bermain atau mungkin karena orang itu sedang tidak sehat. Bila permainan itu dilakukan oleh sekelompok orang dan salah seorang atau beberapa orang, baik itu dalam satu kelompok maupun merupakan lawan dalam bermain, salah satu lawan atau kelompok tidak bermain dengan

sungguh-sungguh, maka orang tersebut akan mengecewakan teman yang lain.

Memang peristiwa bermain itu merupakan peristiwa yang bersungguh-sungguh, namun permainan bukanlah suatu kesungguhan. Maksud kata kesungguhan di sini ialah merupakan kegiatan untuk memperoleh penghidupan, atau bermain untuk memperoleh uang.

Bila permainan bertujuan untuk memperoleh uang atau untuk perbaikan rekor bukan merupakan permainan lagi Huizinga (1952: 45) menjajarkan kata bermain dengan kata kesungguhan, tetapi dari kedua kata ini tidak setara atau tidak mempunyai nilai yang sama. Bermain (*play*) dinilai positif, sedangkan kesungguhan (*earnest*) dinilai negatif. Arti kata kesungguhan sama sekali bermakna bertolak belakang dengan kata bermain, kesungguhan itu sama sekali bukan bermain. Di lain pihak bermain itu bukan berarti harus disebut tidak serius, ini berarti bahwa dalam bermain harus serius atau bersungguh-sungguh. Tulisan ini difokuskan pada pembahasan hakikat dan signifikansi permainan dalam ilmu filsafat keolahragaan.

Pengertian Permainan

Batasan mengenai permainan sangat luas dan sulit untuk menemukan pengertian permainan secara nyata dan tepat dalam arti satu batasan dapat mencakup seluruh pengertian permainan. Filosofi permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah harus dipertimbangkan sebagai salah satu bagian dari program untuk mencapai tujuan pembelajaran. Filosofi permainan didefinisikan sebagai hasil dari sejarah manusia yang turun temurun tentunya tanpa membedakan ras, kultur, sosial, agama. Bercirikan aktifitas jasmani yang mengandung nilai-nilai filosofis dalam setiap gerakannya.

Adapun pendapat para ahli mengenai pengertian bermain adalah sebagai berikut: Menurut Scott Kretchmar (1994: 208) definisi dari permainan yang untuk terlibat dalam kegiatan diarahkan tentang sebuah spesifik keadaan permainan. Dalam hal ini permainan juga memiliki aturan yang telah ditentukan sebagai contoh aturan permainan yang akan dilakukan dan tata cara permainannya. Filosofi bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah harus dipertimbangkan sebagai salah satu bagian dari program untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sukintaka (1998: 10) menyatakan bahwa dengan aktivitas permainan akan terjadi sebab-akibat, dan membandingkan arti permainan dari berbagai bahasa di dunia menemukan unsur-unsur bermain yaitu gerak, sukarela, senang, dan sungguh-sungguh. Bermain merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari melakukan aktivitas tersebut. Aktivitas jasmani adalah gerak manusia itu sendiri yang berarti salah satu tanda adanya bermain adalah adanya gerak/aktivitas jasmani seperti: jalan, lari, lempar, lompat, berguling, memanjat, merangkak, menendang, memukul, dan lainnya. Anak dapat beraktivitas jasmani dipastikan sudah melalui aktivitas rohani. Sukarela mempunyai arti bahwa dalam permainan anak melakukan aktivitasnya dengan menaati peraturan tanpa adanya paksaan dari siapapun, karena aturan yang digunakan dalam permainan adalah merupakan kesepakatan bersama. Sedangkan sungguh-sungguh berarti dalam melakukan aktivitas permainan tersebut anak menggunakan segala kemampuannya (fisik, teknik, taktik, dan psikis) untuk mengatasi segala tantangan dan hambatan dalam situasi permainan tersebut.

Sukintaka (1998: 17) menyatakan bahwa permainan adalah gejala manusia yang

merupakan aktivitas dinamika manusia yang dibudayakan. *Olympiade* salah satu contoh gejala manusia yang dibudayakan. Dalam permainan bukan hanya merupakan aktivitas jasmani saja tetapi juga menyangkut fantasi, logika, dan bahasa. Sehingga dalam permainan dibutuhkan keterpaduan antara fisik dalam hal ini aktivitas jasmani dan psikis yaitu logika, persepsi, asumsi, emosi, keberanian, kecerdasan dan lain-lain.

Dalam permainan harus ada dua watak yaitu *eros* dan *agon*. *Eros* dalam arti bahwa bermain hendaknya didasari rasa senang/cinta terhadap komponen yang ada dalam bermain itu sendiri seperti teman bermain, sarana dan prasarana bermain, waktu bermain, situasi bermain dan sebagainya. Sedang *agon* berarti perjuangan untuk mengalahkan segala tantangan atau permasalahan dalam bermain. Anak dalam bermain pasti menghadapi berbagai tantangan baik dari dalam diri sendiri maupun dari luar dirinya. Tantangan dari dalam misalnya keadaan fisiknya atau psikisnya, sedang dari luar dapat berasal dari teman dan lawan mainnya, situasinya, sarana prasarana bermainnya, penonton dan lain-lain. Tantangan ini hendaknya dapat diatasi oleh anak dengan sungguh-sungguh dan sekuat tenaga melalui fisik maupun psikis.

Sebagai disiplin ilmu, filosofi tentang permainan telah dalam keberadaan untuk waktu yang relatif lama. Pandangan filosofis mengenai permainan merupakan pendukung terbesar kegiatan menurut orang Yunani dan Romawi. Melalui pendidikan olahraga fisik berbagai permainan terbentuk berdasarkan dengan tingkatan usia. Dalam hal ini pengelompokan permainan dikelompokkan berdasarkan usia anak-anak, dewasa, dan orang tua. (Duygu Harmandar Demirel, 2013 Vol 4 191-202).

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas dapat di simpulkan oleh penulis mengenai permainan adalah aktivitas yang dilakukan

secara sungguh-sungguh, tetapi dalam melakukan permainan bukan merupakan suatu kesungguhan. Dalam hal ini aktivitas jasmani adalah gerak manusia itu sendiri yang berarti salah satu tanda adanya bermain adalah adanya gerak/aktivitas jasmani. Dalam hal ini pengelompokan permainan dikelompokkan berdasarkan usia anak-anak, dewasa, dan orang tua.

Pandangan Filsafat Tentang Permainan

Filosofi permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah harus dipertimbangkan sebagai salah satu bagian dari program untuk mencapai tujuan pembelajaran. Saat ini dalam proses belajar di sekolah berkembang trend "belajar sambil bermain", trend ini pertama kali dikembangkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di Amerika Serikat meskipun di Indonesia sebenarnya kaya akan permainan khususnya permainan aktifitas fisik.

Menurut Hagg (1994: 478) filosofis analisis hubungan antara bermain dan aturan. Dalam hal ini filosofis memandang pada olahraga teori permainan bergerak ke arah kedekatan praktek. Dalam aktivitas permainan terdapat aturan-aturan yang harus ditaati sehingga menjadikan permainan tersebut dapat berlangsung secara aman tanpa ada yang berbuat curang. Aktivitas permainan dalam pendidikan jasmani memberikan banyak pilihan kepada siswa karena berisi gerakan-gerakan yang merupakan hasil dari peradaban budaya manusia secara turun temurun dan menjadi karakteristik dari ekstensi budaya masyarakat.

Berdasarkan Meier dalam William (1995: 145) penulis menyimpulkan bahwa filosofi permainan didefinisikan sebagai hasil dari sejarah manusia yang turun temurun tentunya tanpa membedakan ras, kultur, sosial, agama. Bercirikan aktifitas jasmani yang mengandung

nilai-nilai filosofis dalam setiap gerakannya sebagai berikut:

- a. Aktifitas bermain merupakan refleksi dari budaya masyarakat yang diaktualisasikan dengan aktifitas jasmani. Di samping itu, dengan aktifitas bermain akan dapat memberikan pengaruh besar terhadap kesehatan anak dalam periode waktu lama.
- b. Bermain merupakan suatu hal penting dalam fase pertumbuhan manusia khususnya pertumbuhan secara motorik, karena dengan aktifitas bermain anak akan mempunyai perbendaharaan pengalaman gerak yang banyak sehingga nantinya akan memudahkan anak tersebut untuk memahami keterampilan motorik yang efektif dan efisien.
- c. Kepercayaan bahwa dengan bermain, anak akan belajar untuk membuat, mematuhi dan melaksanakan aturan.
- d. Program pembelajaran penjas di sekolah harus diisi dengan program yang disukai oleh para siswa dan menawarkan banyak pilihan bagi mereka untuk beraktifitas sesuai dengan yang inginkan. Dengan aktifitas bermain semua siswa dengan berbagai level kemampuan motoriknya akan mampu berpartisipasi dalam pembelajaran penjas.
- e. Dengan menanamkan nilai-nilai menghargai orang lain adalah salah satu tujuan yang dipertimbangkan dalam aktifitas bermain

Akhirnya, nilai-nilai sosial para siswa dapat dikembangkan melalui aktifitas bermain akan tetapi tujuan ini tidak dapat diperoleh secara otomatis melainkan tergantung kepada bagaimana guru pendidikan jasmani merencanakan dan mengajarkan aktifitas bermain ini kepada siswa dengan benar.

Permainan Ditinjau Melalui Filsafat Olahraga

Penelitian menunjukkan bahwa filosofi pendidikan dalam bermain adalah manusia dengan ilmu olahraga mampu mengembangkan teoritis dan pengetahuan sangat berguna untuk praktis fisik pendidikan guru, olahraga para pendidik, atlet, dan para pelatih. Tujuan ilmu filsafat olahraga ini adalah untuk menganalisa dan memahami olahraga dalam rangka untuk memberikannya dalam permainan. (Emanuele Isidori, 2015 : 5-13).

Jika permainan ditinjau melalui ilmu filsafat, ada dua analisa yang bisa diberikan menurut Kretchamr (1994: 221) yang kemudian penulis simpulkan sebagai berikut. Yang pertama melalui tubuh filsafat yakni dalam permainan ini semua orang terlibat mulai dari usia anak-anak sampai pada orang usia lanjut. Dalam melakukan permainan ini diharapkan juga tidak meninggalkan nilai-nilai sportivitas yang ada dalam permainan tersebut. Dengan demikian pikiran dan mental seseorang diharapkan melalui permainan ini dapat meningkatkan kinerja motorik. Diharapkan melalui aktivitas permainan ini selain dapat meningkatkan kinerja motorik juga bisa meningkatkan keterampilan yang lebih ke spesifik seperti ke arah olahraga prestasi.

Kemudian yang kedua ditinjau melalui nilai filsafat yakni permainan ini adalah melalui permainan ini secara tidak langsung akan terjalin hubungan sosial antar seseorang yang satu dengan yang lain. Melalui hubungan sosial ini dapat terbentuk hubungan interaksi satu sama yang lain. Kondisi dikehidupan nyata sekarang masyarakat masih banyak yang mempunyai sifat individualis. melalui permainan ini di harapkan seseorang dapat memahami nilai-nilai sosial khususnya pada permainan seperti nilai kerjasama. Kehidupan yang baik adalah terdiri dari pengalaman yang dihargai untuk kepentingan bersama. Dengan kehidupan yang

baik harus bermakna atau telah mempunyai tujuan seperti dalam sebuah alur cerita.

Berdasarkan tujuan fisik pendidikan (psikomotorik, kognitif, dan afektif), keterampilan dan kesenangan harus diprioritaskan sedangkan pengetahuan untuk membantu individu pengalaman kehidupan yang baik. Selanjutnya pengembangan tingkat keterampilan motorik untuk yang kearah prestasi harus di bina dan diarahkan agar nantinya mendapatkan hasil yang maksimal. Perhatian tidak boleh mengalami pergeseran dari pengembangannya keterampilan dalam sebuah lingkungan. Ketika olahraga, tari, dan latihan yang mengalami dalam semangat bermain, maka pengalaman akan menyenangkan. Banyak kehidupan yang baik karena tinggal di sebuah suasana bermain jika terlibat dalam olahraga. Masalah permainan dalam perluasannya merupakan gejala kebudayaan, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa permainan itu mempunyai makna pendidikan praktis. Permainan yang telah lama dikenal oleh anak-anak, orang tua, laki-laki maupun perempuan, mampu menggerakkan untuk berlatih, bergembira, dan rileks. Permainan merupakan salah satu komponen pokok pada tiap program pendidikan jasmani, oleh sebab itu guru pendidikan jasmani harus mengenal secara mendalam tentang seluk beluk permainan. Cowell (1998) mengatakan bahwa untuk membawa anak kepada cita-cita pendidikan, maka perlu adanya usaha peningkatan keadaan jasmani, sosial, mental, dan moral anak yang optimal. Agar memperoleh peningkatan tersebut, anak dapat dibantu dengan permainan, karena anak dapat menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, rasa sosial, percaya diri, peningkatan moral dan spiritual lewat "*fairplay*" dan "*sportmanship*" atau bermain dengan jujur, sopan, dan berjiwa olahragawan sejati.

Hanya ada dua cara dalam kinerja pada permainan dan dapat bermain, pada dasarnya,

membebaskan terhadap individunya. Kebijakan-sanaan pembebasan wawasan dan menemukan arti sebagai pemain dan yang ditujukan dan penonton. Dalam eksplorasi suatu pembebasan bersamaan dengan keterampilan dan kemampuan untuk mengeksplorasi, menemukan, mengungkapkan, dan membuat. Yang penting permainan menyediakan menantang peluang bagi individu di masa hidup. Dalam penerapannya permainan di lingkungan umumnya tidak akan meninggalkan nilai-nilai budaya yang telah ada.

Fungsi melakukan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap dan perilaku. Dengan demikian dapat pula dikatakan bahwa dengan bermain dapat meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia. Jika para pendidik ingin menjadi agen perubahan utama dalam permainan, maka tidak perlu melarikan diri dari permainan keterampilan dan lingkungan bermain untuk gerakan pendidikan, teori, kebugaran, dan rekreasi. Bahkan, para pendidik harus tepat di unggul menjadi guru permainan dan keterampilan yang memungkinkan orang untuk bermain dengan baik , sehingga berakhir pada menciptakan roh bermain.

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa permainan jika di tinjau dari sudut pandang ilmu filsafat adalah secara konsep antara teori permainan dan teori bermain tidak sama atau berbeda. Di dalam pendidikan jasmani istilah permainan sangatlah populer untuk membedakan dengan cabang olahraga lain seperti: atletik, senam, beladiri, akuatik, dan permainan. Permainan sebagai salah satu cabang olahraga sangatlah tenar dalam dunia pendidikan jasmani yang terdiri dari olahraga permainan yang baku sebagai contoh sepak bola, bola voli, bola basket, tennis meja dan lain-lainnya. Cabang olahraga permainan biasanya menggunakan peraturan permainan yang resmi

dari suatu induk organisasi. Sehingga dalam teori permainan akan membahas mengenai sejarah permainan, sarana dan prasarana permainan, teknik permainan, taktik dan strategi permainan, peraturan pertandingan dan permainan, perwasitan, pelatihan dalam olahraga permainan tersebut.

KESIMPULAN

Permainan adalah aktivitas yang dilakukan secara sungguh-sungguh, tetapi dalam melakukan permainan bukan merupakan suatu kesungguhan. Dalam hal ini aktivitas jasmani adalah gerak manusia itu sendiri yang berarti salah satu tanda adanya bermain adalah adanya gerak/aktivitas jasmani. Anak dapat beraktivitas jasmani dipastikan sudah melalui aktivitas rohani.

Permainan jika di tinjau dari sudut pandang ilmu filsafat adalah secara konsep antara teori permainan dan teori bermain tidak sama atau berbeda. Di dalam pendidikan jasmani istilah permainan sangatlah populer untuk membedakan dengan cabang olahraga lain seperti: atletik, senam, beladiri, akrobatik, dan permainan.

Saran penulis terhadap kondisi permainan yang ada di Indonesia jika di tinjau dari ilmu filsafat adalah pemerintah harus lebih meningkatkan akan kesadaran masyarakat terhadap olahraga permainan tradisional. Karena nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional mengandung nilai luhur kebudayaan setempat.

DAFTAR PUSTAKA

- Crowell, S.G., 1998. *Sport as Spectacle and as Play: Nietzschean Reflections*, dalam *International Studies in Philosophy*, Vol. 30, hal. 109-122
- Duygu, H.D., dan Ibrahim, Y., 2013. *The Philosophy of Physical Education and Sport from Ancient Times to the*

Enlightenment, dalam *European Journal of Educational Research*, Vol. 2, hal. 191-202

- Emanuele, I., 2015. *Philosophy of Sport Education Main Issues and Methodology*, dalam *Physical Culture and Sport Studies and Research*, Vol. 66, hal. 5-13
- Haag, H., 1994, *Theoretical Foundation of Sport Science as a Scientific Discipline: Contribution to a Philosophy of Sport Science*, Schourdorf, Verlag Karl Hoffman, Federal Republic of Germany.
- Kretchmar, R.S., 1994, *Practical Philosophy of Sports*. Champaign: Human Kinetics
- Meier, K.V., 1995. *Embodiment, sport and Meaning*, dalam William J. Morgan dan Kaluse V. M., *Philosophic Inquiry in Sport*, Second Edition, Human kinetic, Champaign, USA
- Sukintaka. 1998. *Teori Bermain untuk Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FPOK IKIP