

**PERAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MEMBANTU
PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN GERAK
ANAK SECARA MENYELURUH**

Suprayitno*

Abstrak : Bermain bukanlah suatu kegiatan yang tidak ada artinya, terutama bagi upaya membekali anak-anak dengan kemampuan tertentu agar dapat bertahan hidup dalam lingkungannya. Dengan 'bermain' anak-anak, atau generasi baru suatu spesies akan memperoleh berbagai kemampuan, ketrampilan dan pengetahuan yang sangat penting untuk keberlangsungan hidup spesies mereka, tanpa harus merasa jemu ketika berada dalam proses mempelajari ketrampilan dan diajari pengetahuan baru tersebut.

Pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak, dan para ahli sepakat, bahwa pendidikan jasmani merupakan "alat" untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya. Tujuan ini akan dicapai melalui penyediaan pengalaman langsung dan nyata berupa aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani itu dapat berupa permainan atau olahraga yang terpilih. Olahraga tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memakai ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat.

Kata Kunci : *Permainan Tradisional, Pertumbuhan, Perkembangan Gerak*

PENDAHULUAN

Animo anak-anak dalam melakukan kegiatan olahraga menunjukkan gejala penurunan. Hal ini disebabkan semakin intensifnya persaingan pendidikan dan banyaknya hiburan di era modern seperti televisi, komputer, vcd, playstation, dan lain-lain. Sementara aktivitas anak dalam bermain di lapangan terbuka semakin terbatas dengan sarana yang menyempit dan suasana budaya bermain yang makin terkikis. Kenyataan tersebut berakibat pada rendahnya tingkat kebugaran jasmani anak Indonesia. Hal ini dapat dilihat pada data dari Pusat Pengembangan Kualitas Jasmani tahun 2014 sebagai berikut: 11% pelajar memiliki kesegaran jasmani pada kategori kurang sekali, 45,8% kurang, 36,5% sedang, dan hanya 4,1% yang baik, serta 0,3% yang memiliki kategori baik sekali (Widodo, 2014).

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan umum pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan umum pendidikan. Penulis mengutip beberapa pengertian pendidikan jasmani, Supandi (1995

* Penulis adalah Staf Edukatif Fakultas Ilmu Keolahragaan UNIMED

:1) mengatakan bahwa pendidikan jasmani adalah “Upaya pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik atau gerak insani (*human movement*) untuk mencapai tujuan pendidikan. Jadi, pendidikan jasmani secara esensial adalah pendidikan”. Selanjutnya menurut Hidayat (1995 : 2) pendidikan jasmani ialah

“Perbuatan paedagogis yang memberikan anak didik melepaskan keinginan Bergeraknya sebagai pernyataan vitalitas. Pernyataan gerak terhadap vitalitas merupakan kenyataan kehidupan. Disini terkandung muatan paedagogis : upaya menjaga otonomi anak sebagai anak.”

Pendidikan jasmani menurut Mahendra (2005) dalam makalahnya ialah “Proses pendidikan tentang dan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Gafur (1983) yang dikutip oleh Abdullah dan Manadji (1994:5) mengatakan tentang pendidikan jasmani sebagai berikut : “Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui kegiatan jasmani yang intensif dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak”

Pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak, dan para ahli sepakat, bahwa pendidikan jasmani merupakan “alat” untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya. Tujuan ini akan dicapai melalui penyediaan pengalaman langsung dan nyata berupa aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani itu dapat berupa permainan atau olahraga yang terpilih. Kegiatan yang terpilih itu merupakan pengalaman belajar yang memungkinkan berlangsungnya proses belajar. Aneka aktivitas jasmani atau gerak insani itu dimanfaatkan untuk mengemban kepribadian anak secara menyeluruh. Selanjutnya pendidikan jasmani menurut Lutan (2001 : 19) “...mengandung potensi yang besar untuk memberikan sumbangan kepada pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh”. Dengan dicapainya tujuan secara menyeluruh tersebut, memungkinkan anak untuk :

- a) Memperoleh dan menerapkan pengetahuan tentang aktivitas jasmani, pertumbuhan dan perkembangan, serta perkembangan estetika dan sosial.
- b) Mengembangkan kemampuan intelektual, keterampilan gerak dan keterampilan manipulatif yang diperlukan untuk menguasai dan berpartisipasi secara aman dalam aktivitas jasmani.
- c) Mengembangkan kapasitas untuk membuat keputusan dan mengambil tindakan menuju pola hidup sehat.
- d) Mengembangkan sikap positif terhadap aktivitas jasmani yang menyumbangkan kepada kesejahteraan individu dan kelompok.
- e) Mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan seseorang dapat berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, baik di dalam kelompok sebagai peserta maupun komunikasi antara kelompok.
- f) Mengembangkan rasa keindahan berkenaan dengan peragaan keterampilan.

Lutan (2001: 20) menggambarkan tujuan ideal pendidikan jasmani yang dilandaskan pada pendekatan pengajaran yang berorientasi pada taraf perkembangan

dan pertumbuhan anak. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dicapai secara menyeluruh mencakup domain psikomotor, kognitif dan afektif. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Eddy Marheni (1997:6) dalam Taxonomi Pendidikan Jasmani menurut Annarino. Dalam taksonomi jelas terlihat hubungan keberadaan dan kedudukan keempat domain (fisik, psikomotor, kognitif dan afektif) sebagai elemen-elemen utama yang harus dikembangkan melalui aktivitas pendidikan jasmani. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, bahwa aktivitas jasmani itu dapat berupa permainan atau olahraga yang terpilih, olahraga yang terpilih tersebut dapat berupa olahraga tradisional atau olahraga konvensional.

PEMBAHASAN

Olahraga Tradisional

Dalam pelaksanaannya olahraga tradisional dapat memasukan unsur – unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Bahkan mungkin juga dengan memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang lazim disebut seni tradisional. Suatu kegiatan dikategorikan olahraga tradisional tentunya harus teridentifikasi unsur tradisinya yang memiliki kaitan erat dengan kebiasaan atau adat suatu kelompok masyarakat tertentu. Kegiatan tersebut harus kuat mengandung unsur fisik yang nyata – nyata melibatkan kelompok otot - otot besar dan hadirnya strategi serta dasarnya tidak sungguh – sungguh terlihat seperti apa yang ditampilkannya. Pengertian olahraga tradisional menurut Mahendra (1998 : 52) ialah bentuk kegiatan olahraga yang berkembang dimasyarakat. Pada perkembangan selanjutnya olahraga tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memakai ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali – kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin.

Memahami olahraga tradisional ini tidak berbeda dengan upaya memahami aspek manusianya itu sendiri. Olahraga tradisional terkait erat dengan gerak manusia dan permainan manusia yang secara hakiki mempersoalkan kemanusiaan dari manusia. Oleh karena itu, pendekatan untuk memahami olahraga tradisional ini lebih tepat memakai acuan pendekatan antropologi.

1. Permainan Tradisional Dalam Kajian Anthropologi

Permainan anak sebagai gejala sosial budaya sebenarnya sudah cukup lama menjadi perhatian para ilmuwan sosial, seperti ahli antropologi, sosiologi, dan psikologi. Berbagai macam perspektif juga telah mereka gunakan dan kembangkan dalam studi mereka terhadap gejala tersebut. Namun menariknya, belum ada kesepakatan tentang definisi dari “permainan” itu sendiri, padahal dalam kajian ilmiah setiap konsep harus jelas maknanya, agar dapat terbangun pengetahuan yang sistematis tentang gejala yang dipelajari. Oleh karena itu tidak mudah sebenarnya untuk membicarakan dan menganalisis fenomena permainan ketika perangkat konseptual yang diperlukan juga belum berkembang. Kesulitan ini semakin bertambah ketika kita harus menggunakan perangkat konseptual dari Indonesia, yang seringkali tidak

memiliki istilah-istilah untuk hal-hal yang seharusnya ada istilahnya atau yang dalam bahasa lain ada namanya.

Sebagai contoh, kata “permainan” dalam bahasa Indonesia. Kata ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk permainan, yang dalam bahasa Inggris dibedakan, misalnya *play* dengan *game*. Kata ‘*game*’ mungkin dapat diterjemahkan menjadi ‘pertandingan’ tetapi makna yang muncul di benak kita jika kita menggunakan kata ‘pertandingan’ tidak dapat persis sama dengan yang muncul jika kita menggunakan ‘*game*’. Kata-kata ‘*children’s game*’ lebih tepat diterjemahkan menjadi ‘permainan anak-anak bukan ‘pertandingan anak-anak’. Kesulitan dalam soal perangkat konseptual ini semakin meningkat seiring dengan meningkatnya kerumitan dalam analisis. Oleh karena itu, merambah dunia permainan anak-anak dengan menggunakan perspektif ilmu sosial-budaya di Indonesia, bagaikan merambah kawasan hutan belantara dengan beranekaragam flora dan fauna yang kita belum memiliki peta serta perangkat klasifikasinya untuk memahami dunia flora dan fauna tersebut, sehingga disamping terasa sangat menarik dan menyenangkan, juga terasa begitu berat tantangan yang kita hadapi.

Di sini penulis tidak bermaksud untuk membangun perangkat konseptual untuk menganalisis permainan anak-anak di Indonesia ataupun mengemukakan sebuah definisi tentang apa yang dimaksud dengan “permainan”, karena seperti halnya konsep “kebudayaan”. Istilah tersebut juga dapat didefinisikan dengan berbagai macam cara dari sudut pandang yang berbeda. Namun demikian, sebagaimana dikutip oleh Dharmamulya (2005 : 4) definisi “permainan” yang banyak dianut oleh pakar adalah yang dilontarkan oleh Huizinga, yang terkenal lewat bukunya *Homo Ludens* (1995). Huizinga berupaya untuk mengungkapkan ciri atau sifat “bermain” dalam kegiatan manusia dengan mendefinisikan *play*, bermain, dolanan, sebagai: “(a) a voluntary activity existing out-side “ordinary” life; (b) totally absorbing; (c) unproductive; (d) occurring within a circumscribed time and space; (e) ordered by rules; and (f) characterized by group relationships which surround themselves by secrecy and disguise”. Dengan definisi ini, maka berbagai kegiatan manusia sebenarnya mengandung unsur “bermain”. Bahkan “bermain” itu sendiri juga ada dalam kehidupan hewan-hewan, sehingga bagi Huizinga “bermain” sudah ada sebelum adanya “kebudayaan”.

Meskipun definisi ini sudah banyak dikenal, namun di Indonesia kajian tentang permainan anak tidak banyak yang menyebut-nyebut pendapat Huizinga ini. Oleh karena itu, di sini saya tidak akan membahas lebih jauh masalah perangkat konseptual untuk mempelajari fenomena bermain dalam kehidupan manusia. Saya memilih untuk memaparkan berbagai macam perspektif yang telah digunakan oleh para ahli serta berbagai kesimpulan yang telah mereka tarik dari kajian mereka tentang “permainan”. Hal semacam ini menurut hemat penulis akan lebih bermanfaat bagi upaya untuk mengembangkan lebih lanjut kajian tentang permainan tradisional anak di masa-masa yang akan datang di Indonesia.

Jika kita perhatikan berbagai literatur asing (terutama yang berbahasa Inggris), Dharmamulya (2005: 4) mengemukakan berbagai kesimpulan yang telah mereka rumuskan berkenaan dengan “permainan anak-anak”. Beberapa dari kesimpulan

tersebut mengatakan bahwa pada dasarnya berbagai kegiatan “bermain” anak-anak merupakan: (a) suatu persiapan untuk menjadi dewasa; (b) suatu pertandingan, yang akan menghasilkan yang kalah dan yang menang; (c) perwujudan dari rasa cemas dan marah; (d) suatu hal yang tidak sangat penting dalam masyarakat.

Kesimpulan ini sedikit banyak mencerminkan perspektif-perspektif yang digunakan dalam memahami dan menjelaskan fenomena permainan anak. Kesimpulan pertama menunjukkan perspektif fungsionalnya. Kesimpulan kedua perspektif permainan, dan kesimpulan ketiga perspektif psikologis. Olahraga tradisional dibedakan berdasarkan alat yang digunakan, sehingga sedikitnya dapat dibagi ke dalam dua jenis permainan, yaitu tanpa alat dan permainan menggunakan alat. Dalam kajian penelitian ini penulis akan mengemukakan beberapa bentuk olahraga tradisional untuk dilatihkan kepada peserta didik yang menjadi sampel penelitian, yaitu ; hadang dan benteng.

2. Olahraga Konvensional

Olahraga konvensional pada prinsipnya indentik dengan olahraga permainan, dimana olahraga permainan ini tercantum dalam kurikulum pendidikan jasmani di semua jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Permainan dapat ditinjau dari berbagai perspektif antara lain :

a. Perspektif Fungsional: Bermain Sebagai “Persiapan Menjadi Orang Dewasa”.

Pendapat bahwa permainan merupakan aktivitas peniruan dari dan persiapan untuk menuju kehidupan orang dewasa banyak dianut oleh para ahli antropologi yang banyak melakukan penelitian pada berbagai masyarakat dengan kebudayaan yang relatif sederhana. Pendapat semacam ini menunjukkan perspektif fungsional mereka dalam mempelajari permainan anak-anak. dilihat dari sudut pandang ini kegiatan bermain merupakan kegiatan yang bersifat fungsional untuk proses enkulturasi dan sosialisasi anak-anak. Enkulturasi di sini dimaksudkan sebagai proses penanaman nilai-nilai, atau proses menjadikan nilai-nilai yang dianut suatu masyarakat diterima, dipahami, diyakini kebenarannya dan kemudian dijadikan pembimbing berperilaku atau bertindak oleh warga suatu masyarakat, sedang sosialisasi adalah proses memperkenalkan dan membiasakan anak pada berbagai jenis individu lain, berbagai kedudukan sosial dan peran, berbagai kategori sosial, kelompok dan golongan, serta nilai, norma dan aturan yang berlaku dalam berinteraksi dengan individu dan kelompok tersebut.

Pandangan fungsional ini dikemukakan oleh Bronislaw Malinowski sebagaimana dikutip Dharmamulya (2005 : 7), ahli antropologi pelopor teori fungsionalisme. Dia berpendapat bahwa “permainan” perlu diketahui nilai pendidikannya, dan lebih dari itu juga hubungannya dengan fungsinya untuk “*preparation for economic skills*”, pembekalan ketrampilan- ketrampilan ekonomi. Berbagai permainan anak, misalnya “pasaran”, “dokter-dokteran”, “sekolah-sekolahan” dan sebagainya, yang biasa disebut “*role play*” (main peran), merupakan contoh dari permainan anak-anak yang mempunyai fungsi mempersiapkan anak-anak untuk memainkan peran yang sebenarnya ketika mereka dewasa nanti. Permainan

seperti ini menurut George H. Mead dikutip Dharmamulya (2005 : 11) juga merupakan sebagian dari kondisi-kondisi yang memungkinkan si anak melakukan “*objectivation of the self*” . Melalui kegiatan bermain anak-anak akan dapat membayangkan dirinya berada dalam berbagai kedudukan dan peran, dan dengan demikian dia akan dapat membangun karakternya. Dalam bermain, seorang anak harus memperhatikan anak-anak lain yang berbeda perannya, tetapi berinteraksi dengannya, ketika si anak mulai dapat berperilaku sebagai orang lain, maka dia sedang berada dalam proses menjadi “*an organic member of society*” .

Kajian lain dengan menggunakan perspektif enkulturasi-fungsional dilakukan misalnya oleh Smilansky (1968) dikutip Dharmamulya (2005 : 7) atas kegiatan bermain di kalangan anak-anak Israel, Afrika Utara dan Timur Tengah. Jenis permainan tertentu di kalangan anak-anak Israel, yang disebut “*make-believe*”, ternyata membantu anak-anak untuk melakukan peniruan, dan sebenarnya merupakan sebuah cara untuk mengatasi keterbatasan si anak. Dengan permainan ini “*a richer reproduction of adult life is made possible*”, anak-anak memiliki kemungkinan melakukan reproduksi kehidupan orang dewasa dengan lebih kaya, lebih bervariasi.

Terlepas dari kepopuleran pendekatan ini, serta berbagai hasil kajian penting dan menarik yang dihasilkannya, kritik tetap terhadap kajian-kajian yang telah dilontarkan terhadap kajian-kajian yang telah dilakukan dengan sudut pandang fungsional ini. Salah satu kritik tersebut mengatakan, pendapat bahwa “permainan” memiliki fungsi melaksanakan proses enkulturasi untuk anak-anak sebenarnya tidak banyak diuji secara serius. Tampaknya, kepopuleran pendapat ini lebih dikarenakan oleh kemudahannya untuk dimengerti daripada oleh kebenaran empirisnya.

b. Perspektif Permainan: Bermain (*play*) Sebagai ‘Permainan’ (*game*).

Kajian tentang permainan anak dengan perspektif “permainan” ini banyak dikerjakan oleh para ahli folklor di akhir abad 19. Hasilnya lebih banyak bersifat deskriptif. Artinya, para ahli hanya menggambarkan jenis-jenis permainan yang ada dengan berbagai macam peralatannya, sedang proses-proses sosial dari permainan itu sendiri banyak terlupakan. Di sini mereka umumnya beranggapan bahwa ‘game’ (permainan) adalah wujud yang paling jelas dari ‘*play*’. Jadi perhatian para ahli lebih diarahkan pada kegiatan kegiatan bermain yang terstruktur, seperti yang biasa kita lihat dalam ‘permainan’. Oleh karena itu pula, di masa itu ‘bermain’ dalam arti luas yang mencakup berbagai perilaku yang tak terstruktur, yang di luar ‘permainan’ tidak mendapat perhatian yang memadai dari para ahli antropologi dan ahli folklor atau permainan rakyat. Pengertian bermain di masa itu memang masih terbatas pada ‘permainan’ (*game*).

Dengan sudut pandang semacam ini para ahli kemudian melakukan berbagai studi perbandingan untuk mengetahui hubungannya dengan keadaan masyarakat dan kebudayaan di masa lampau. Dengan asumsi-asumsi yang sedikit banyak *etnosentris*, atau *Eropasentris*, para ahli seringkali memandang permainan ini sebagai sisa-sisa dari kegiatan orang dewasa pada masyarakat-masyarakat primitif di masa lampau. Selain itu, sebagian ahli juga mencoba untuk mengetahui persebaran berbagai macam bentuk permainan, untuk kemudian merekonstruksi sejarah persebaran manusia

dan kebudayaan di muka bumi. Di sini banyak digunakan metode perbandingan unsur kebudayaan untuk melihat berbagai persamaan dan perbedaan antar unsur tersebut dan kemudian menentukan hubungannya.

Meskipun berbagai studi semacam ini mampu memberikan gambaran yang meluas dan lintas-budaya, namun kajian ini ternyata juga memiliki kelemahannya, yakni kurang memperhatikan ‘permainan’ itu sendiri, karena perhatian terlalu banyak diberikan kepada konteks. Juga, deskripsi para ahli tentang permainan pada umumnya adalah mengenai permainan orang-orang dewasa, sehingga berbagai jenis permainan anak-anak yang ada dalam berbagai kebudayaan kurang memperoleh perhatian dan jarang dilaporkan.

c. Perspektif Psikologis: ‘Bermain’ Sebagai Wujud Kecemasan dan Kemarahan

Perspektif psikologis ini memandang kegiatan bermain anak-anak sebagai fenomena seperti test proyektif (*projective test*), yang dapat memperlihatkan kecemasan-kecemasan mereka serta sifat-sifat galak mereka yang diduga bersumber pada pola-pola pengasuhan anak dalam suatu kebudayaan. Kajian permainan dengan perspektif ini adalah yang dilakukan misalnya oleh Roberts dan Sutton-Smith (1963).

Dua ahli ini mengembangkan hipotesis yang menjelaskan hubungan-hubungan antara jenis-jenis permainan, dengan variable pola-asuh anak dan variabel budaya lainnya. Hipotesa yang dikemukakannya mengatakan bahwa “*conflict engendered by the specific child- training procedures of a culture leads to an interest and involvement in specific types of game activities which pattern this conflict in the role-reversals sanctioned by the gamerules*”. Keterlibatan individu dalam permainan ini pada akhirnya akan membuat dia mampu mewujudkan perilaku-perilaku yang mempunyai nilai fungsional dan berguna dalam kebudayaannya.

Ahli lain yang melakukan penelitian dalam jalur ini adalah R.R. Eifermann yang mencoba mengetahui perbedaan antara sifat-sifat anak di desa dengan anak-anak di kota dengan memperhatikan permainan yang ada di kalangan mereka. Hipotesanya mengatakan bahwa anak-anak pedesaan yang memiliki lebih banyak kesempatan untuk terlibat dalam dunia orang dewasa dibandingkan dengan anak-anak kota tidak akan mengalami konflik yang begitu keras, sehingga mereka juga akan kurang begitu tertarik pada ‘*competitive games*’ yang dibangun atas dasar konflik. Hipotesa ini kemudian diujikan pada anak-anak di Israel .

Terlepas dari manfaat yang dihasilkan oleh studi-studi tentang permainan yang semacam ini , perspektif psikologis dengan berbagai upaya untuk menguji secara ketat hipotesa –hipotesa yang dirumuskan ternyata kemudian lebih banyak menghasilkan temuan empiris daripada terobosan teoritis. Tidak mengherankan jika banyak ahli yang kemudian meninggalkan pendekatan ini dan mencari pendekatan lain yang dianggap lebih mampu memberikan pemahaman baru yang lebih mendalam.

Perspektif psikologis yang lain tampak misalnya dalam kajian yang memusatkan perhatian pada permainan anak-anak dan hubungannya dengan pertumbuhan jiwa dan nalar anak-anak. Penelitian dalam jalur ini banyak diilhami oleh penelitian Jean Piaget mengenai perkembangan moral dan nalar anak-anak. Piaget antara lain meneliti bagaimana anak-anak belajar tentang aturan-aturan untuk bermain

kelereng. Dia kemudian membahas tentang tahap-tahap perkembangan proses konseptualisasi dalam diri anak berkenaan dengan permainan yang mereka lakukan adalah: akomodasi dan asimilasi. Dua proses ini selalu ada dalam setiap tindakan, namun berbeda dalam porsi. Artinya, dalam tindakan tertentu proses akomodasi adalah yang mendominasi, sedang dalam tindakan yang lain proses asimilasi yang lebih dominan. Dalam tindakan yang lain lagi, dua-duanya bisa berjalan seiring dan seimbang.

a. Perspektif Adaptasi: ‘Bermain’ Sebagai Peningkatan Kemampuan Beradaptasi

Dalam kerangka pemikiran adaptasi ini penelitian para ahli tentang ‘bermain’ tidak hanya terbatas pada makhluk manusia, tetapi juga pada berbagai jenis binatang lainnya. Asumsi di balik pendekatan semacam ini adalah bahwa aktivitas makhluk pada dasarnya mempunyai fungsi tertentu, dan karena salah satu masalah penting yang menyangkut keberlangsungan hidup suatu spesies adalah masalah adaptasi, maka tentunya ‘bermain’ juga mempunyai fungsi tertentu dalam kerangka adaptasi makhluk tersebut. Perspektif ini sebenarnya agak dekat dengan perspektif fungsional, akan tetapi berbeda karena dalam perspektif adaptasi ini fungsi bermain tidak hanya bersifat sosial dan kultural, tetapi juga ragawi (*physical*).

Ada dua teori terpenting berkenaan dengan adaptasi makhluk lewat ‘bermain’ ini, yakni teori ‘arousal’ dan teori ‘*educational*’. Walaupun tampak saling berlawanan, akan tetapi pada dasarnya kedua teori ini saling melengkapi. Teori arousal menjelaskan fenomena bermain dalam kerangka jangka pendek, sedang teori ‘pendidikan’ (*educational*) diberikan untuk memberikan pemahaman yang bersifat jangka panjang. Dalam teori arousal dikatakan bahwa setiap organisme pada dasarnya berusaha mempertahankan “an optimal level of arousal”, dan ini berarti bahwa setiap makhluk pada dasarnya selalu menginginkan perubahan-perubahan. Dengan adanya ‘arousal’ yang membawa pada perubahan dalam pikiran dan dunia materi ini maka setiap makhluk selalu berada dalam situasi yang selalu ‘berubah’, dan ini menghindarkan makhluk dari rasa bosan. “Ketidak-bosanan” ini dapat dilihat dari sudut pandang adaptasi ternyata memang bermanfaat sebab *kebosanan* “*may be dangerous to the organism because, in a semicomatose state, it is susceptible to predation. Animals relieve boredom by playing...*” (Lancy, 1980) dikutip Dharmamulya (2005 : 7)

Teori kedua, yaitu teori pendidikan, pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan pendekatan fungsional di atas. Menurut teori ini, ‘bermain’ dapat “*serve as an educational medium to exercise and improve the young animal’s survival and reproductive skills*” *animal’s survival and reproductive skills*” (Lancy, 1980: 481). Mengingat nada hasil penelitian dengan kerangka teori ini tidak jauh berbeda dengan nada pendekatan fungsionalisme, maka penjelasan tentang teori ini tidak saya paparkan lagi di sini.

KESIMPULAN

Fungsi ‘bermain’ berkenaan dengan keberlangsungan hidup makhluk ini pada dasarnya memberikan landasan yang kokoh bagi setiap upaya untuk mempertahankan

kehadiran fenomena ‘bermain’ dalam kehidupan manusia. Ternyata bermain bukanlah suatu kegiatan yang tidak ada artinya, terutama bagi upaya membekali anak-anak dengan kemampuan tertentu agar dapat bertahan hidup dalam lingkungannya. Dengan ‘bermain’ anak-anak, atau generasi baru suatu spesies akan memperoleh berbagai kemampuan, ketrampilan dan pengetahuan yang sangat penting untuk keberlangsungan hidup spesies mereka, tanpa harus merasa jemu ketika berada dalam proses mempelajari ketrampilan dan diajari pengetahuan baru tersebut.

Pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak, dan para ahli sepakat, bahwa pendidikan jasmani merupakan “alat” untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya. Tujuan ini akan dicapai melalui penyediaan pengalaman langsung dan nyata berupa aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani itu dapat berupa permainan atau olahraga yang terpilih. Olahraga tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memakai ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali – kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin. Kegiatan yang terpilih itu merupakan pengalaman belajar yang memungkinkan berlangsungnya proses belajar. Aneka aktivitas jasmani atau gerak insani itu dimanfaatkan untuk mengemban kepribadian anak secara menyeluruh.

KEPUSTAKAAN

- Abdullah dan Manadji (1994) *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*, Jakarta, Ditjen Dikti Depdikbud
- Dahramamulya, Sukirman (2005) *Permainan Tradisional Jawa*, Purwanggan, Keppel Press
- Elizabeth Hurlock (1997) *Perkembangan Anak*, Erlangga, Bandung
- Hidayat (1995) *Beberapa Isu dan Aktualisasi Diri Dalam Pendidikan Jasmani, Seminar Aktual Kajian Kilas Balik Pengalaman dan Pembinaan Pendidikan Jasmani dan Olahraga Selama 50 tahun Indonesia Merdeka, 30-09-1995*
- Pangrazi dan Victor (1995) *Dynamic Physical Education for Elementary School Children*, edisi ke-7, Newyork, allyn dan Bacon
- Rusli Ibrahim (2001) *Pendidikan Jasmani dengan Perilaku Sosial*, Depdiknas
- Rusli Lutan (1997). Strategi pembelajaran Pendidikan jasmani dan Kesehatan. Buku materi pokok, Depdikbud Dikdasmen, BP2MG Penjaskes setara D – II, Universitas Terbuka, Jakarta.
- Rusli Lutan, (1997). *Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, Jakarta: Ditjen Dikti.
- Supandi dan L. Seba. (1983). *Teori Belajar Mengajarkan Motorik*. FPOK – IKIP Bandung.