

Mencari, Menemukan, dan Mengomunikasikan Nilai-nilai Bermain dalam Konteks Pendidikan

Hendar Putranto, M.Hum

Universitas Multimedia Nusantara
Jl. Boulevard, Scientia Garden, Gading Serpong, Tangerang
Telp. (021) 54220808 / 37039777, Fax. (021) 54220800
email : hendar2007@unimedia.ac.id

Abstracts:

Play is an indispensable dimension to successful and integral education. Nevertheless, our culture today tends to neglect play as its constitutive element. There are several reasons behind the negligence of play within our educational realm. This writing would refresh the way we think about play, its anthropological and philosophical significance, and its important role in shaping child's character in positive and substantial ways before embarking into mature years as an adult. We also look at why and how we should communicate values of play to students (within the context of the classroom) and to larger audience (within the context of daily life). Some examples taken as role models of play in local context (Laskar Pelangi) and in educational realm would strengthen the main argument of the writing.

Kata Kunci: media communication, intellectual characters, education.

Pengantar

Tulisan ini berangkat dari pengamatan, pengalaman, dan keprihatinan penulis akan tiga hal berikut ini, yaitu (1) ruang bermain permainan tradisional bagi anak-anak di kota-kota besar nampak semakin menyempit dan sebagai gantinya menjamurlah ruang-ruang transaksi bisnis seperti pusat-pusat perbelanjaan, shopping mall, dan juga ruang-ruang bermain kontemporer seperti Dunia Fantasi, Time Zone, play station, dan warung internet; (2) berangkat dari pengalaman penulis yang mengajar di beberapa sekolah dan perguruan tinggi di Jakarta dan sekitarnya (periode 2003 – 2008), metode 'bermain' di dalam pelajaran nampaknya bukan lagi merupakan metode yang diakrabi oleh para siswa. Selain itu, keterlibatan siswa di dalam 'bermain sebagai metode belajar' juga terlihat kurang menunjukkan dimensi spontanitas serta keriang yang alamiah; (3) tuntutan skor hasil belajar yang bagus (rapor) serta indeks prestasi yang tinggi, yang secara sedemikian sistematis dan konstan digenjut oleh lembaga-lembaga pen-

didikan sejak jenjang pendidikan formal yang paling rendah hingga jenjang perguruan tinggi, ikut berperan memengaruhi para peserta didik menjadi pribadi-pribadi yang di satu sisi teramat kompetitif dan cerdas dalam dimensi kognisi dan kalkulasi. Namun, di sisi lain miskin dalam imajinasi, afeksi dan compassion terhadap lingkungan sekitarnya.

Untuk memahami sebaran pengalaman, pengamatan, serta keprihatinan di atas sekaligus menggali lebih dalam alternatif yang mungkin dikembangkan untuk mengimbangi model pendidikan dengan orientasi skor serta pencapaian akademis yang tinggi, tetapi cenderung mengabaikan dimensi afeksi, imajinasi, dan bela rasa (compassion), penulis berkhialar mengajukan sebuah tesis yaitu bahwa pendidikan yang mengabaikan, dalam arti kurang dapat mengomunikasikan, dimensi bermain, baik secara hakiki (by nature) maupun secara operasional (by practice), bukanlah wajah pendidikan yang mampu mengembangkan manusia menjadi sosok yang utuh dan manusiawi. Guna mengakui dan menerima pent-

ingnya bermain dalam pendidikan, tidak bisa tidak kita harus mengenali, menerima, dan mengomunikasikan sejumlah nilai yang terkandung secara signifikan baik dalam konsep maupun aktivitas bermain itu sendiri. Oleh karenanya, untuk menguatkan tesis di atas, penulis secara berturut-turut akan membahas (1) distingsi antara bermain (play) dan games, dan kompetisi (2) dimensi pembentukan karakter dari bermain, (3) dimensi antropologis (lebih tepatnya, antropologi filosofis) dari bermain yang melihat kodrat manusia sebagai makhluk bermain (homo ludens), (4) upaya kontekstualisasi nilai-nilai bermain yang sudah dibahas di bagian (1), (2) dan (3), yang penulis temukan dalam novel Laskar Pelangi, dan (5) sebuah catatan penutup yang berfungsi sebagai ekskursus sekaligus kesimpulan dari penulis.

Distingsi antara Bermain (Play), Games, dan Kompetisi

Menurut hemat penulis, mendefinisikan 'bermain' (play) dan 'permainan' (games) secara filosofis bukanlah hal yang mudah, untuk tidak mengatakan mustahil. Wikipedia menawarkan definisi berikut untuk permainan: "Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama." Sementara itu, definisi bermain yang mungkin adalah 'aktivitas manusia yang melibatkan segi kognitif, afektif, dan kinetik atau motorik.' Definisi bermain dan permainan di atas bisa jadi terlalu lebar, atau bahkan belum mengatakan apa-apa. Jika dipersempit lagi, 'bermain' mungkin bisa didefinisikan sebagai 'kegiatan manusia yang dibatasi oleh aturan-aturan tertentu yang sifatnya mengikat para partisipan yang berada di dalam arena kegiatan tersebut, dan hanya sejauh mereka berada di dalamnya dengan tujuan untuk bersenang-senang (having fun)." Namun, sayangnya, definisi semacam ini pun masih nampak kurang memadai, terutama yang berkenaan dengan tujuannya (yaitu bersenang-senang). Satu keberatan yang dapat

muncul atas definisi yang baru saja diajukan adalah, bukankah bermain juga mempunyai tujuan pedagogis dan pembentukan karakter bagi para partisipannya, dan tidak hanya melulu untuk tujuan 'bersenang-senang'?

Seorang pemikir sosial kontemporer asal Polandia, Zygmunt Bauman (kelahiran 1925), mencoba menarik garis distingsi antara konsep bermain (play) dan permainan (games). Perbedaan play dengan games yang dibuatnya tidak bisa dilepaskan dari kerangka besar perbedaan antara modernitas dan pascamodernitas sebagai kerangka berpikir, merasa, bertindak, dan menilai manusia, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari kolektivitas yang lebih luas. Menurut Bauman, dunia dan kerangka berpikir modern cenderung dipandu oleh hukum (law), yang ditengarai sebagai buah pencapaian dari kerja akal budi. Sementara itu, dunia dan kerangka berpikir pascamodern tidak lagi melulu diatur oleh hukum, tetapi juga oleh aturan (rule). Secara kualitatif, ada perbedaan antara hukum dan aturan. Hukum bersifat menekan, memaksa, dan melarang. Hukum merupakan benchmark (tolok ukur) yang tetap menyisakan ruang atau celah untuk dilanggar dan dilampaui (transgression), sekaligus diwacanakan kembali. Sementara, aturan tidaklah demikian. Aturan memang membatasi, tetapi ia tidak memaksa. Aturan diciptakan untuk membuat sebuah permainan (games) menjadi lancar dan menarik. Mengingat sifat permainan yang siklis dan berulang (tidak ada permainan yang dilakukan hanya sekali), maka yang ada hanyalah atau 'berada dalam permainan' (being in the game) atau 'meninggalkan gelandang permainan.'

Selain pengertian di atas, kita juga mengetahui bahwasanya hukum itu mengikat semua orang tanpa pandang bulu, sementara aturan hanya berlaku di dalam permainan dan mengikat pemain yang ikut bermain. Setelah permainan usai, para pemain tidak lagi terikat dengan aturan tersebut. Tidak ada aturan permainan yang sifatnya universal melampaui ruang dan waktu, adat dan kebiasaan, budaya dan konteks sosial. Aturan tidak berpretensi

untuk mengikat seseorang atau sekelompok orang (apalagi seluruh umat manusia) dalam terminologi dan terma persyaratan (terms of condition) universal, yang tidak bisa dirundingkan, yang memaksa dan mengeksklusi.

Semesta aturan adalah kemajemukan permainan; banyak permainan dengan beraneka macam aturan. Dalam dunia kontemporer, yang oleh Bauman dilihat sebagai dunia pascamodern, kemungkinan seperangkat aturan untuk bersinggungan dan menghasilkan sesuatu yang baru amatlah besar. Permainan menjanjikan kesempatan untuk kembali (bermain) secara berulang-ulang. Contohnya: pertandingan tenis yang mempertemukan jagoan tenis tunggal putra era 90-an yang sudah 'pensiun' pada 2002, Pete Sampras, dengan kampion tenis tunggal putra era 2000, Roger Federer, yang berlangsung di Madison Square Garden, New York (AS), pada Senin 10 Maret 2008 yang lalu, adalah contoh di mana permainan selalu menjanjikan kesempatan bagi para pemainnya untuk kembali secara berulang, meskipun yang satu (Pete Sampras) sudah cukup lama meninggalkan gelanggang permainan tenis tunggal putra profesional, sementara yang satunya (Roger Federer) sampai tulisan ini dibuat masih tetap aktif bermain sebagai pemain tenis profesional.

Jika dilihat dari tujuannya, maka permainan bisa dilihat sebagai desain kegiatan yang tidak mendeterminasi tujuan-tujuannya secara objektif. Permainan adalah soal kelonggaran (flexibility) dan kecakapan yang dipergunakan (demonstrated skill). Para pemain tidak menentukan hasil akhir dari permainan yang mereka ikuti. Namun, setiap gerakan mereka tidak luput dari konsekuensi yang tidak bisa mereka prediksi dan rencanakan sebelum masuk ke gelanggang permainan. Dalam dunia permainan, kaitan sebab-akibat antara gugus tindakan dan hasil yang diharapkan amatlah longgar, atau bersifat 'tak tertentu' (undecidables). Dunia permainan memang tidak menjanjikan rasa aman karena sifat predictability and calculability-nya yang relatif rendah. Namun, dunia permainan tak pelak lagi menjanjikan dunia sensasi dan kesenangan

yang silih berganti.

Meskipun berjasa dalam membedakan 'bermain' dengan 'permainan', Bauman tidak secara tegas menarik garis demarkasi di antara keduanya. Ia lebih menyoroti karakteristik permainan (games), yang ia tempatkan sebagai model yang cocok dijadikan paradigma dalam kerangka besar pascamodernitas. Nonkonsekuensial, fleksibilitas, terikat aturan, tetapi tidak memaksa, dan menjanjikan kesenangan serta sensasi adalah beberapa ciri khas permainan yang berhasil digarisbawahi Bauman. Walaupun demikian, bermain sebagai aktivitas dan permainan sebagai bentuk konkret dari aktivitas tersebut menurut hemat penulis bukan hanya menjanjikan kesenangan dan sensasi yang tak terkatakan serta datang silih-berganti. Bermain juga merupakan 'patahan' (break) dari dunia rutinitas dan regularitas yang mencekik dan membosankan. Bermain menawarkan saat ajaib bagi kita untuk memulihkan diri dari hingar-bingar kompetisi dan hasrat akan pencapaian dengan ratusan target-target serta jejal-jadwal dan appointment.

Pengamatan yang tajam dari Al Gini kurang lebih merangkum pokok ini, "Untuk bisa melakukan segala sesuatunya dengan baik, Anda harus punya waktu lepas dari apapun yang sedang Anda kerjakan. Waktu senggang untuk tidak terus-menerus melakukannya. Waktu untuk memulihkan diri dan berelaksasi. Waktu untuk melakukan hal lain. Waktu untuk melupakannya sejenak. Kita adalah orang-orang yang mencari saat menjadi malas atau bermalas-malasan, untuk menikmati istirahat sebagai obat alamiah atas kelelahan dan frustrasi kerja. Menjadi malas, tanpa beban tugas apapun yang harus dikerjakan, tidak melakukan apa-apa adalah prasyarat. Namun, bukan kondisi yang memadai untuk mencapai waktu luang yang sejati, genuine leisure." Dalam amatan Gini di atas, ia melihat bermain sebagai aktivitas yang tak bisa dipisahkan dari bermalas-malasan (idle). Gini menempatkan bermain sebagai bagian dari kodrat manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan sesamanya. Waktu

senggang adalah ruang di mana bermain mendapatkan tempatnya yang tepat, sementara waktu kerja cenderung berseberangan dengan waktu senggang sehingga bermain cenderung dilihat sebagai distraksi saja. Keutamaan dari aktivitas bermain sebagai pengisi waktu senggang adalah counter-balance dari keutamaan kerja yang adalah produktif, kompetitif, serius, efisien, efektif, terencana, dan terkontrol. Penelitian yang dilakukan oleh Maxine Sheets-Johnstone mengeksplorasi hakikat dan pentingnya bermain bagi anak-anak dan remaja awal. Selain itu, ia juga menengarai adanya kebutuhan lebih lanjut untuk melindungi bermain dari serbuan prematur dunia kompetisi yang menjadi ciri khas orang dewasa. Menurut Sheets-Johnstone, dunia kompetisi adalah sebetulnya penyimpangan dari hakikat bermain itu sendiri. Mengikuti saran dari ahli etologis Inggris Blurton Jones, Sheets-Johnstone mengafirmasi definisi 'bermain' (rough and tumble play) sebagai suatu aktivitas yang melibatkan tujuh pola gerakan khas, yaitu berlari, kejar-kejaran (chasing and fleeing), bergulat (wrestling), melompat-lompat (jumping up and down with both feet together), saling memukul dengan tangan terbuka, tetapi bukan benar-benar memukul (beating at each other with an open hand without actually hitting), memukul teman bermain dengan menggunakan objek, tetapi bukan benar-benar memukul (beating at each other with an object but not hitting) dan tertawa riang.

Dari pengamatan Sheets-Johnstone, jenis bermain rough and tumble ini, semakin kurang mendapat tempat dalam iklim kompetisi, seperti games competition, sports competition, dan seterusnya. Bermain rough and tumble yang tidak mengutamakan target dan tujuan pencapaian, cenderung semakin berkurang dalam permainan anak. Sheets-Johnstone prihatin melihat semangat berkompetisi yang sering disuntikkan ke dalam permainan anak, karena, menurutnya, kompetisi mempercepat motivasi dan tingkat kepuasan yang diperoleh anak melampaui usianya. Ketika hasrat akan kekuasaan, dominasi, menjadi nomor satu dan tak terkalahkan, menjadi

tenar dan dipuja, mendasari motivasi seorang anak untuk bermain, maka kemenangan demi kemenangan menjadi tujuan sekaligus pembenaran rasa harga diri yang muncul melebihi teman-teman sepermainannya sekaligus rasa menjadi lebih tinggi (superioritas). Kompetisi yang dipaksakan masuk dalam dunia bermain anak pada gilirannya akan menciptakan atmosfer yang kurang sehat dalam upaya pembentukan karakter si anak tersebut, terutama karakter sosialnya.

Berbicara tentang dimensi pembentukan karakter yang bisa kita dapat dari aktivitas bermain, ada baiknya penulis menyampaikannya secara tersendiri di bawah ini berdasarkan hasil pengamatan, pengujian dan refleksi penulis selama menjadi seorang pendidik.

Dimensi Pembentukan Karakter dari Bermain

Berdasarkan pengamatan dan uji coba di lapangan, baik di dalam maupun di luar ruang kelas, yang dilakukan oleh penulis selama kurang lebih 5 tahun, penulis mengambil kesimpulan sementara bahwa sejumlah mata pelajaran pengembangan kepribadian (seperti agama, bimbingan konseling, kewarganegaraan, kajian lintas-budaya atau multikulturalisme) akan lebih efektif penyampaian pesannya jika menggunakan metode bermain atau dinamika kelompok. Mungkin kesimpulan yang penulis sebutkan di atas bukanlah suatu temuan yang baru dan bersifat terobosan. Namun, penulis tetap merasa tergerak untuk merefleksikan sedikitnya lima nilai utama yang kerap muncul saat terjadi interaksi antara pengajar (guru, dosen, pelatih) dan siswa yang diajar dalam model permainan.

Nilai yang pertama adalah kerianggan (joy). Saat bermain, terutama bermain dengan penuh gerakan dan ekspresi suara maupun visual, para partisipan melebur dalam suatu suasana yang diwarnai kerianggan. Kerianggan adalah kondisi yang niscaya perlu ada dan diciptakan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan nilai-nilai yang mau disampaikan lewat bermain dapat tertanam dalam benak partisipan atau peserta didik.

Dengan menjadi riang, pesan-pesan yang mau disampaikan oleh pengajar akan terserap secara lebih efektif oleh peserta didik. Suasana hati yang riang-gembira akan membuka budi dan hati peserta didik sehingga aturan tidak lagi dirasakan mengekang dan tuntutan untuk menjadi lebih (lebih baik, lebih disiplin, lebih berbagi dengan temannya) tidak lagi dirasakan sebagai beban. Dengan belajar sambil bermain, keriang niscaya akan menjadi atmosfer yang dominan, kecurigaan serta prasangka negatif menjadi terkikis dan partisipasi menjadi lebih siap untuk diisi pengetahuannya maupun diasah ketajaman hati nuraninya. Nilai yang kedua adalah partisipasi yang lebih penuh. Acapkali dijumpai dalam proses belajar mengajar di ruang kelas, ada sejumlah siswa yang tidak mengikuti pelajaran dengan sepenuh hati. Ada sebagian siswa yang terkantuk-kantuk bahkan tidur, ada juga yang sibuk sendiri (corat-coret, menggambar, sms-an), ada yang bengong, ada yang mengobrol dengan teman sebelahnya, ada juga yang membaca buku atau majalah yang tidak ada kaitannya dengan pelajaran yang sedang diajarkan. Salah satu refleksi penulis tentang situasi semacam ini adalah karena adanya 'jarak' yang tercipta antara bahan ajar dengan hidup mereka sehari-hari. Yang dimaksud dengan 'jarak' di sini bukanlah jarak dalam arti spasial-geografis, tetapi jarak kognitif dan jarak dalam arti keterlibatan emosional-motorik. Menarik jarak, dalam arti tertentu, memang diperlukan agar seseorang dapat mengamati gejala dengan lebih cermat dan merefleksikannya (sebagaimana nampak dalam pelajaran sains yang dilakukan di laboratorium, ataupun dalam pelajaran-pelajaran ilmu sosial yang menganalisis gejala sosial-kemasyarakatan). Namun, keberjarakan yang terlalu lebar, tanpa adanya ikhtiar untuk menjembatani, dapat memunculkan perasaan bosan dan terasing dalam diri peserta didik sehingga mereka lalu cenderung mengacuhkan pentingnya pesan yang mau disampaikan oleh pengajar. Lewat bermain, keberjarakan yang dapat berefek pada keterasingan siswa didik dari materi ajar ini diharapkan dapat dijembatani. Setelah di-

jembatani, tentunya juga diharapkan ada peningkatan kadar partisipasi peserta didik dalam mengenali dan menguasai bahan ajar menjadi lebih penuh.

Nilai yang ketiga adalah pengenalan tubuh, baik segi kerapuhan maupun kekuatannya. Nilai pengenalan kebutuhannya adalah sesuatu yang mungkin jarang disadari dan dieksplisitkan oleh para pendidik. Tubuh menjadi sesuatu yang asing dalam model kurikulum yang menekankan aspek pengembangan kognitif di atas pengembangan afektif dan volutif (dimensi psiko-motorik). Padahal, kita semua tahu bahwa bermain lebih melibatkan aspek emosi dan gerakan. Lewat bermain, para peserta didik diajak untuk kembali mengakrabi tubuhnya, dengan segala kerapuhan ataupun kekuatannya. Kecekan (agility), spontanitas dan gerak refleksi, mobilitas, dan ketangguhan bisa menjadi beberapa tolok ukur bagi partisipasi untuk mengenali bagaimana tubuh merespon aturan main dan tujuan dari bermain itu sendiri. Embodied learning atau proses pembelajaran yang peka terhadap dimensi kebutuhannya adalah suatu paradigma yang baik untuk diadopsi dalam proses belajar.

Nilai yang keempat adalah kerja sama (team-work). Lewat bermain dalam kelompok, sekaligus juga dilatihkan kemampuan seseorang untuk bekerja dalam tim atau kelompok. Intelegensi sosial dalam pengertian "Kemampuan untuk hidup rukun dengan orang lain (get along well with others) dan mampu mengajak mereka bekerja sama" dengan sendirinya akan diasah dan dipertajam dalam situasi bermain. Kerja sama dalam bermain adalah kerja sama yang sportif dalam arti menjunjung tinggi nilai kejujuran dan pengakuan akan arti kemenangan dan kekalahan yang fair. Berbeda dengan situasi dan suasana persaingan di ruang kelas dalam bidang kognitif (misalnya: yang ditentukan oleh nilai rapor) yang cenderung mengeksklusi satu sama lain, kerja sama dalam bermain menjadi aktivitas yang luhur karena ada 'tujuan yang lebih tinggi' (a higher end) yang mengarahkannya, yaitu ide bahwa manusia adalah makhluk so-

sial, dan bukan melulu makhluk individual. Kerja sama dalam bermain akan nampak lebih cemerlang dimensi pembentukan karakternya jika prioritas diberikan pada permainan dalam kelompok.

Nilai yang kelima adalah otonomi sekaligus otentisitas. Otonomi (dari akar katanya auto- artinya diri dan nomos yang artinya hukum) di sini terutama dimengerti dalam arti kemampuan seorang individu yang rasional untuk membuat keputusan (decision). Otonomi yang dilatihkan dalam proses bermain membuat partisipasi mengenali dirinya sendiri, mengenali kapabilitasnya untuk menjadi diri yang otentik. Seseorang dilatih untuk berpegang teguh pada prinsip-prinsip yang sudah dibatinkannya (stay true to one's principles) ketika ia "dicemplungkan" ke dalam situasi bermain karena dalam bermain, ia tidak diperkenankan untuk memanipulasi baik hasil, rekan bermainnya, maupun dirinya sendiri. Berhadapan dengan aturan main yang tidak ia buat sendiri, seorang partisipasi dalam bermain bergerak dalam matra otonomi dan heteronomi. Disebut otonomi karena dengan kemampuan rasionalitasnya, pemain akan memutuskan untuk mengikuti koridor yang sudah ditetapkan tanpa ia sendiri menjadi dilumpuhkan oleh adanya koridor tersebut. Disebut heteronomi karena aturan main dari permainan yang ia ikuti (kemungkinan besar) bukanlah aturan main yang ia tetapkan sendiri, melainkan atau berupa kesepakatan yang dibuat sebelum mulai bermain, atau sesuatu yang sudah terberi (given). Setiap momen keputusan (apakah itu berlari, atau mencegat pemain lawan, atau memberi operan, atau melompat atau terjatuh sebagai strategi bermain) adalah moment di mana si pemain menjadi semakin otentik dengan memutuskan untuk dirinya sendiri. Dampak dari keputusan yang dibuat si pemain akan memengaruhi baik dirinya sendiri, kelompoknya, maupun kelancaran bermain bagi semua yang terlibat dalam bermain tersebut.

Nilai yang keenam adalah kebebasan. Kebebasan di sini bisa dimengerti secara positif yaitu dalam arti penentuan diri (self-de-

termination), alih-alih selalu diatur dan ditentukan dari luar dirinya (misalnya: oleh guru, oleh buku, oleh orangtua, dan oleh media). Kebebasan adalah sesuatu yang dirindukan (dimensi batin atau spiritual) sekaligus perlu diupayakan perwujudan atau materialisasinya dalam ruang maupun aktivitas bermain. Kebebasan menjadi *conditio sine qua non* (kondisi niscaya) dari para pemain untuk mengaktualisasikan dirinya dalam bermain. Kebebasan dalam arti nonintervensi juga harus dijaga baik sebelum, selama maupun sesudah bermain (sehingga nantinya tidak dijumpai lagi skandal pengaturan skor atau pemain yang disuap oleh sponsor untuk 'mengalah'). Kebebasan dalam bermain bukan berarti kebebasan semau gue karena matra kebebasan (individu) sudah selalu mengandaikan adanya kebebasan yang lain yang juga memunyai dan sedang mengaktualisasikan kebebasannya. Maka, lebih tepat jika dikatakan bahwa dalam bermain, kebebasan yang dianut dan dipraktikkan adalah kebebasan yang berlandaskan nilai-nilai tanggung jawab dan respek atau saling menghormati. Tanpa dilandasi nilai-nilai ini, kebebasan dapat menjadi senjata mematikan dan permainan adalah ajang kekacauan.

Keenam nilai yang penulis refleksikan di atas sifatnya saling melengkapi, dan bukan saling menegasi. Artinya, antara satu nilai dengan nilai yang lain ada dalam ikatan yang saling mengandaikan. Meskipun di permukaan mungkin nampak bertabrakan (misalnya, antara otonomi dan otentisitas dengan team-work). Namun, sejatinya mereka sudah saling mengandaikan dan saling menguatkan untuk membuat bermain menjadi sarana unggul bagi pengembangan karakter.

Dalam pemikiran yang kurang lebih senada dengan refleksi penulis di atas, Brian Edmiston dalam bukunya *Forming Ethical Identities in Early Childhood Play* (2008), berpendapat bahwa bermain bisa menjadi sebuah model alternatif pedagogis yang bertujuan untuk membentuk identitas diri anak yang sedang berkembang menuju dewasa. Edmiston mengatakan, "Bermain sebagai sebuah pedagogi etis dalam konteks pengasuhan anak usia dini

(early childcare setting) menciptakan ruang yang mendukung kerja sama antara anak dan orang dewasa untuk membentuk identitas diri yang etis. Praktik yang bisa dikembangkan dari model pedagogi ini mensyaratkan adanya suatu kebiasaan mendengarkan dan berdialog.” Tentang kebiasaan mendengarkan dan berdialog ini, menurut penulis, adalah kunci untuk membuat kita tetap menjadi manusia yang sehat dan waras, yang terbuka terhadap masukan dan kritik, sejauh memang mengembangkan kemanusiaan kita, seperti disindir oleh puisi yang penulis jadikan rangkuman dari bagian ini. Puisi yang berjudul “Brueghel’s Two Monkeys” ini merupakan karya pujangga perempuan kelahiran Polandia yang meraih penghargaan Nobel Sastra tahun 1996, Wislawa Szymborska. Dalam puisinya ini, Szymborska melukiskan suasana keterkekangan siswa yang berupaya menjawab soal ujian sejarah Umat Manusia, sampai ia harus disenggol (diberitahu) oleh seekor monyet yang dirantai. Nampak jelas dalam puisi ini bahwa Szymborska menyoroti secara ironis dimensi bermain dalam setting belajar dan ujian yang serius. Berikut lirik puisinya,

“Inilah yang kulihat dalam mimpiku tentang ujian akhir:
Dua ekor monyet, dirantai ke lantai, duduk di selasar jendela,
Langit di belakang mereka meningkah lincak dan segera sedang mandi
Mata Ujiannya adalah Sejarah Umat Manusia
Aku teragap dan mengelak
Seekor monyet menatap tajam dan menden-
garkan dengan pandang mengejek
Yang lainnya nampak sedang melamun
Namun ketika sudah menjadi jelas aku tak tahu apa yang harus kukatakan
Ia menyenggolku dengan lembut ditingkahi bunyi dencing rantainya.”

Dimensi Antropologis-Filosofis Bermain

Ada sebuah pepatah terkenal dalam bahasa Inggris yang berbunyi sebagai berikut, “all work and no play makes Jack a dull boy”. Kurang lebih bila terjemahannya ke dalam ba-

hasa Indonesia akan berbunyi sebagai berikut: “banyak bekerja dan kurang bermain membuat Jack menjadi seorang anak yang tumpul.” Dari pepatah tersebut, tersirat sebuah pesan moral yang menganjurkan pentingnya menjaga keseimbangan antara ‘bekerja’ (bisa juga diartikan, ‘belajar’) dan bermain sehingga seorang anak tetap memunyai kebenangan nurani dan kecerdasan budi yang memampukannya menjadi sosok manusia yang lebih utuh.

Dalam bukunya *Homo Ludens: a study of the play element in culture*, Johan Huizinga menekankan pentingnya unsur bermain dalam budaya dan masyarakat (the play element of culture). Lewat studi komparatif lintas budaya yang dilakukannya, Huizinga sampai pada kesimpulan berupa teori bahwa bermain adalah kondisi primer dan niscaya (meskipun tidak dengan sendirinya bisa dikatakan sebagai ‘kondisi yang memadai’) untuk lahirnya budaya. Menurutnya, “Bermain itu lebih tua daripada munculnya budaya karena budaya selalu sudah mengandaikan adanya masyarakat, dan binatang tidak menunggu manusia untuk mengajarkan kepada mereka bagaimana harus bermain.” Berdasarkan temuan-temuan tersebut, tidak mengherankan jika Huizinga mendaulat kodrat manusia sebagai “manusia yang bermain” (homo ludens, dari akar kata Latin *ludere* yang berarti “bermain”). Masih menurut Huizinga, bermain mempunyai 3 ciri-ciri pokok, yaitu (1) bermain adalah kebebasan, (2) bermain itu tidak identik dengan ‘sehari-hari’ atau hidup yang ‘nyata’ dan (3) bermain itu berbeda dari hidup sehari-hari dalam arti durasi dan tempatnya. Ciri-ciri di atas, khususnya ciri nomor 1, sudah penulis singgung di bagian sebelumnya, sementara ciri yang kedua dan ketiga dapat dilacak jejaknya dalam paparan selanjutnya di bawah ini.

Pandangan Huizinga tentang kodrat manusia sebagai makhluk yang bermain dan bahwa bermain adalah aktivitas manusia yang primer dan niscaya sebelum lahir dan munculnya budaya serta masyarakat, dikuatkan oleh pendapat Joe Robinson, pengarang buku *Work to Live*, yang pernah mengatakan

bahwa “Hidup yang dihayati tanpa bermain atau waktu-senggang adalah hidup yang miskin akan tindakan, tanpa adanya penemuan, pertumbuhan, dan unsur dasar yang nampaknya sudah kita lupakan yaitu bersenang-senang.” Pendapat Robinson ini juga diafirmasi oleh tesis yang diajukan Al Gini, yang mengatakan bahwa “...juga meskipun kita mencintai pekerjaan kita dan dalam pekerjaan kita tersebut kita menemukan kreativitas, sukses, dan kesenangan. Namun kita juga sangat menginginkan dan butuh untuk tidak bekerja. Tidak peduli apapun yang kita lakukan untuk memperoleh penghasilan, kita juga mencari waktu senggang, relaksasi, dan moment diam sejenak. Kita semua butuh lebih banyak lagi bermain dalam hidup ini.”

Dalam konteks pengalaman estetis (experience of art), Hans-Georg Gadamer juga menggarisbawahi sentralitas konsep bermain. Dengan menggunakan metode hermeneutika filosofis, untuk sampai pada pemahaman yang tepat dan menyeluruh tentang pengalaman hidup manusia, Gadamer dalam bukunya *Wahrheit und Methode* (Kebenaran dan Metode) melihat bahwa “Jika bermain hanya dimengerti sebagai bermain, ia tidaklah serius. Bermain mempunyai relasi khusus dengan keseriusan. Keseriusanlah yang memberi ‘tujuan’ pada bermain, sebagaimana dikatakan oleh Aristoteles, kita bermain ‘untuk rekreasi’. Namun, bukan hanya tujuan ini yang membuat bermain menjadi serius. Bermain pada dirinya sendiri mengandung keseriusan, bahkan keseriusan yang suci. Dalam bermain, semua relasi bertujuan yang menentukan eksistensi aktif dan peduli daripadanya ditunda, bukannya menghilang. Bermain memenuhi tujuannya hanya jika si pemain kehilangan dirinya dalam bermain. Keseriusan bukanlah sesuatu yang menjauhkan kita dari bermain. Namun sebaliknya, keseriusan dalam bermain adalah hal yang niscaya untuk membuat bermain menjadi sungguh-sungguh.” Dengan penuh ketelitian dan tilikan yang mendalam, Gadamer mencoba menyelamatkan konsep “bermain” baik dari “jajahan” filsafat kesadaran rasionalis yang sudah selalu menempatkan

bermain sebagai “efek dari intensi kesadaran si pemain” maupun dari tangkapan filsafat pascamodern yang cenderung menempatkan dan memperlakukan bermain sebagai “main-main.”

Untuk merangkumnya, ada tiga hal yang secara eksplisit dapat kita tangkap dari paparan Gadamer tentang bermain, yaitu bahwa (1) Gadamer memberikan prioritas ontologis pada “bermain” di atas “kesadaran” dari “yang bermain” (2) Gadamer juga menggarisbawahi pentingnya dimensi tujuan (telos) dari bermain, dan (3) dengan mempunyai tujuan dan status ontologis yang primer, maka bermain adalah aktivitas manusiawi yang serius sekaligus bermakna.

Dari kedua tokoh di atas (Huizinga dan Gadamer) kita menemukan setidaknya dua pondasi untuk bermain, yang dicapai dengan menggunakan dua metode yang berbeda. Yang pertama adalah antropologis – kultural (Huizinga) dengan metode historis-kultural, yang kedua ontologis – estetis (Gadamer) dengan metode hermeneutis-filosofis. Pengukuhan pentingnya “bermain” baik dalam ranah yang dekat dan sehari-hari maupun dalam ranah abstrak-filosofis memampukan kita untuk bergerak melihat lebih jauh lagi tentang dimensi pedagogis dari bermain.

Dalam konteks filsafat pendidikan, konsep “bermain” mendapatkan tempat yang cukup istimewa, khususnya dalam setting pendidikan di tahun-tahun awal (misalnya, di tingkat Taman Bermain dan Sekolah Dasar). Seorang pedagog kenamaan asal Amerika, R. F. Dearden, dalam bukunya *Philosophy of Primary Education* (1968), mengatakan bahwa bermain memiliki tiga ide mendasar yang berbeda, tetapi saling terkait, yaitu (1) secara hakiki, bermain sifatnya tidak serius sehingga bermain kurang memunyai nilai etis dan kultural yang sungguhan, (2) bermain sifatnya cukup-diri (self-contained) sehingga ia berbeda dan terpisah dari dunia ‘kewajiban, pertimbangan serta proyek yang menyusun jejaring tujuan-tujuan yang serius dalam hidup sehari-hari’, (3) segi menarik dari bermain terletak pada unsur kesegeraannya (immediate in its

attractiveness). Dari ketiga ide besar yang mencirikan bermain di atas, yaitu tidak serius, cukup-diri serta menarik dalam kesegeraannya, Dearden nampak kurang mempertimbangkan dimensi nilai atau aksiologis dalam aktivitas bermain, juga dimensi keseriusan seperti disarankan oleh Gadamer, sebagaimana sudah penulis paparkan di bagian sebelumnya.

Temuan yang kurang lebih sama, tetapi cenderung lebih bersifat personal dan individual, disampaikan oleh ahli pendidikan fisik dan rekreasi Luther Halsey Gulick (1865 – 1918) dalam bukunya *The Philosophy of Play*. Dalam studinya tentang bermain, Gulick menemukan bahwa lewat bermain, ia dapat menemukan pintu masuk untuk mempelajari kemanusiaan itu sendiri. Menurutnya, bermain adalah "Sesuatu yang baru terjadi jika orang sudah mempunyai makanan, tempat berlindung dan pakaian, juga terbebas dari rasa cemas, ketika kebutuhan-kebutuhan hidup jasmaniah untuk sementara dipindah dan roh manusia bebas untuk mencari pemenuhan kepuasannya. Itulah saat seseorang menjadi yang terbaik dari dirinya." Gulick percaya bahwa ketersingkapan manusia akan menjadi lebih penuh lewat bermainnya, atau pada bagaimana ia menggunakan waktu luang. Inilah parameter yang diacu Gulick untuk melihat dan memahami kodrat manusia. Sejalan dengan pemahaman di atas, tetapi dengan menyertakan analisis yang lebih substansial dan mendalam, seorang filsuf besar Jerman G. W. F. Hegel pernah menyatakan dalam bukunya *Philosophy of Right* (*Grundlinien der Philosophie des Rechts*) bahwa anak adalah agen yang memiliki kehendak bebas, dan kehendak itu dimanifestasikan pertama-tama dalam keluarga, lalu dalam ranah masyarakat sipil. Mengenai ciri yang asali, yaitu kebebasan, Hegel mengatakan bahwa "Secara potensial, anak adalah makhluk yang bebas, dan hidup adalah perwujudan langsung dari kebebasan potensial ini. Karenanya, anak bukanlah benda atau barang, dan tidak bisa dikatakan bahwa anak menjadi milik orang tuanya atau siapapun yang lain. Namun demikian, kebebasan yang mereka miliki masih bersifat po-

tensial. Pendidikan anak yang terkait dengan kehidupan keluarga mempunyai dua tujuan yang saling terkait. Tujuannya yang positif adalah untuk mengangkat kodrat etis yang ada dalam diri setiap anak menjadi sebuah persepsi langsung yang terbebas dari segala bentuk oposisi, dan karenanya memperoleh kedamaian pikiran, yang menjadi basis dari hidup etis. Anak melewati tahun-tahun awal hidupnya dalam cinta, kepercayaan, dan kepatuhan. Tujuannya yang negatif adalah mengangkat si anak dari keadaan kodratnya yang sederhana, *the natural simplicity*, menjadi pribadi yang mandiri dan bebas, dan ini pada gilirannya akan memampukan si anak meninggalkan kesatuan yang alamiah yang merupakan ciri khas keluarga."

Dari kutipan di atas, kita bisa langsung menangkap bahwa Hegel menempatkan dinamika aktualisasi kebebasan anak (yang masih bersifat potensial) dalam keluarga sebagai kondisi yang niscaya ada sebelum si anak merealisasikan kebebasannya dalam ruang kolektif yang lebih luas, yaitu ruang publik bernama masyarakat sipil (*civil society*). Selain itu, sudah jelas bahwa cinta, kepercayaan, dan kepatuhan adalah tiga keutamaan hidup keluarga yang memampukan si anak tumbuh menjadi pribadi yang cakap dalam mengaktualisasikan kebebasannya. Secara implisit, penulis dapat mengatakan bahwa dalam masyarakat sipil, kebebasan si anak akan menjadi semakin penuh jika ia mempunyai 'ruang bermain' untuk mengaktualisasikan setiap bakat-bakat dan potensi-potensi dirinya. Namun, bagaimana jika 'ruang bermain' tersebut tidak tersedia dalam masyarakat kita? Mungkin ilustrasi dystopia sebagaimana digambarkan oleh novelis P. D. James dalam novelnya *Children of Men* (1992), dan yang sudah diangkat ke layar lebar pada 2006 oleh sutradara Alfonso Cuarón dengan judul yang sama bisa menjadi gambaran sekilas untuk kita refleksikan.

Dalam novel *Children of Men*, James menuturkan visi agungnya tentang situasi umat manusia di masa yang akan datang (setting tahun 2027) yang dicekam ketakutan ber-

global karena umat manusia nyaris punah, mengingat tidak ada lagi bayi yang dilahirkan selama kurun waktu hampir 20 tahun. Dalam film yang diinspirasi oleh novelnya, secara amat dramatis dan tragis digambarkan bagaimana "kegemaran" manusia dewasa untuk berperang, bentrok senjata, menyingkirkan yang lain yang berbeda (misalnya, kaum imigran) dan kegiatan-kegiatan destruktif lainnya telah membuat planet bumi ini menjadi tanah yang gersang dan senantiasa beraroma kekerasan. Gedung-gedung yang hancur, jalanan yang dipenuhi peluru nyasar dan puing-puing bekas ledakan, sekolah-sekolah yang kosong tanpa kehadiran siswa dan guru, serta taman bermain yang sepi nir pelek canda tawa anak-anak adalah pemandangan suram yang lahir dari situasi anarkis yang dibungkus ketercekaman. Kejar-tangkap-tembak adalah mantra keseharian yang mengisi relung napas kota, membuat sesak napas mereka yang tak bisa bertahan dalam a game called *survival of the fittest*. Tidak nampak lagi senyum mengembang di wajah para penduduk kota, yang terpancar dari sorot mata mereka adalah rasa takut dan sekaligus keinginan balas dendam. Semakin keras semakin baik, semakin kasar semakin penuh sorak-sorai.

Pelajaran yang bisa kita petik dari setting visioner semacam ini adalah bahwa untuk membangun masyarakat yang humanis, yang mencintai damai dan menjauhi kekerasan, diperlukan suatu setting dan desain sosial-kultural-politis yang rasional serta memadai yang memberikan ruang bermain untuk anak-anak. Tanpa adanya jaminan dan keberpihakan dari orang tua dan para pembuat kebijakan terhadap penciptaan ruang bermain yang membebaskan dan mengaktualkan yang terbaik dalam diri anak, visi dystopia P. D. James sebagaimana digambarkan dalam novelnya *Children of Men* bukan tidak mungkin terjadi dalam waktu dekat ini.

Setelah mendiskusikan bermain di tataran konsep dan gagasan yang filosofis, tibalah saatnya penulis menghantar sidang pembaca untuk sampai pada bagian kontekstualisasi nilai-nilai yang berhasil kita petik

dari kegiatan bermain, di bawah ini.

Mengomunikasikan Nilai-nilai Kehidupan dalam Aktivitas Bermain: Sebuah Upaya Kontekstualisasi

Laskar Pelangi adalah sebuah novel karya Andrea Hirata yang pertama kali diterbitkan oleh penerbit Benteng (Yogya) pada September 2005. Dalam novel ini diceritakan kisah hidup sepuluh anak yang berasal dari keluarga miskin yang menimba ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan hidup di sebuah sekolah bernaftakan prinsip-prinsip keagamaan (Muhammadiyah) di Pulau Belitung (Sumatera). Nama kesepuluh anak tersebut adalah Ikal, Lintang, Sahara, Mahar, A Kiong, Syahdan, Kucui, Borek (Samson), Trapani dan Harun. Karena keterbatasan dana dan minimnya anak yang mendaftar, sekolah Muhammadiyah hanya mampu membuka satu kelas saja sehingga kesepuluh anak yang disebut di atas berada di kelas yang sama sejak SD hingga SMP. Ketangguhan karakter, keberanian nurani, dan kecerdasan otak kesepuluh anak di atas diasuh dan digembleng oleh Pak Harfan dan Bu Muslimah. Di tengah segala keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah, juga keterbatasan kemampuan finansial dari para orang tua kesepuluh siswa tersebut, SD Muhammadiyah berhasil mencetak prestasi yang mengagumkan yaitu kemenangan di lomba Cerdas Cermat (mengalahkan dua tim dari sekolah PN Timah, yang langganan juara) dan kemenangan di lomba karnival seni dalam rangka 17 Agustus (mengalahkan marching band dari sekolah PN yang sebelumnya juga langganan juara). Demikian ringkasan umum dari novel Laskar Pelangi.

Ada tiga pokok yang hendak penulis refleksikan dari novel Laskar Pelangi, yaitu (1) Tentang keberhasilan para guru dan murid SD Muhammadiyah dalam menerapkan nilai-nilai bermain (di luar ruang kelas) dan belajar (di dalam ruang kelas) dan mengomunikasikan nilai-nilai tersebut kepada penduduk sekitar, kepada sesama insan pendidikan yang ada di sekolah PN Timah (dan sekolah lain

nya), pejabat pemerintahan di pulau Belitung, maupun sidang pembaca Laskar Pelangi di manapun mereka berada. Menurut penulis, kunci keberhasilan dari Pak Harfan dan Bu Mus dalam mengomunikasikan nilai-nilai kehidupan seperti kejujuran, keterbukaan, toleransi dan kegigihan berjuang kepada para murid yang belajar di SD-SMP Muhammadiyah adalah karena mereka amat memerhatikan pentingnya dan mempraktikkan secara sungguh-sungguh "kebiasaan mendengarkan dan berdialog" seperti sudah disebutkan oleh Brian Edmiston di atas. Kebiasaan mendengarkan ini nampak misalnya ketika pelajaran seni suara, Bu Mus memberikan kesempatan kepada semua murid untuk menunjukkan kualitas vokal dan pemahaman notasi musiknya. Meskipun tidak semua siswa seberbakat Mahar dalam olah vokal, Bu Mus tetap menyimak penampilan satu per satu muridnya, juga meskipun ia harus menahan tawa dan kejang-kekan. Juga saat-saat di mana "Bu Mus yang berpendirian progresif dan terbuka terhadap ide-ide baru, membebaskan kami berekspressi." Kebiasaan mendengarkan dan berdialog yang dipraktikkan para guru "Laskar Pelangi" membuat Bu Mus dan Pak Harfan menjadi "ksatria tanpa pamrih, pangeran keikhlasan, dan sumur jernih ilmu pengetahuan di ladang yang ditinggalkan." yang tidak ragu menegur kemusyrikan tetapi juga tidak sungkan dan ragu memuji pencapaian dan kreativitas anak-anak.

(2) model bermain "rough and tumble play" sebagaimana disinggung oleh Maxine Sheets-Johnstone di atas ternyata juga ditemukan dalam Laskar Pelangi. Di bab 15, "Euforia Musim Hujan", anak-anak SD Muhammadiyah mengubah dinginnya suhu udara dan derasny curah hujan menjadi setting permainan yang melibatkan pelepah-pelepah pohon pinang. Rasa nyeri, kulit yang terkelupas, benjolan di kepala Ikal karena terantuk, Syahdan yang "pura-pura mati" ternyata semakin menambah kadar kerianggan (joy) bermain mereka. Seperti ditulis sendiri oleh Andrea Hirata, "justru peristiwa terjatuh, terhempas, dan terguling-guling yang menciderai, lalu

disusul dengan tertawa keras saling mengejek itulah yang kami anggap sebagai daya tarik terbesar permainan pelepah pinang ... pesta musim hujan adalah sebuah perhelatan meriah yang diselenggarakan oleh alam bagi kami anak-anak Melayu tak mampu."

(3) "Bermain yang serius dan bertujuan" dalam bingkai pengalaman estetis sebagaimana disinggung oleh Gadamer dalam paparannya di atas juga tergambar dalam pengalaman Mahar, dkk. saat menyiapkan pesta dan lomba karnival 17 Agustusan. Ide jenial Mahar yang menyiapkan teman-temannya untuk tampil dalam "koreografi massal suku Masai dari Afrika" pada awalnya mungkin tampak seperti "main-main saja". Namun, ketika dieksekusi on stage, tak disangka-sangka penampilan mereka amat fenomenal dan sanggup mematahkan dominasi kemenangan marching band nan rapi dan teratur dari SD PN Timah.

Sebuah Catatan Penutup

Apa yang kita temukan setelah bermain? Siapakah diri kita setelah bermain? Menjadi sosok manusia macam apakah setelah kita mendalami dan menghayati bermain dengan segala kompleksitas dimensi maknanya? Satu jawaban yang mungkin menarik dan menantang untuk dijadikan bahan refleksi adalah "jati diri yang lebih utuh, yang manusiawi". Untuk menguatkan jawaban ini, kita bisa belajar dari pengalaman (dan penemuan!) seorang filsuf Perancis terkemuka, Jean-Jacques Rousseau, ketika ia sedang berjalan-jalan di keheningan hutan di St. Germain (Perancis). Berikut deskripsi singkat dari pengalaman itu, sebagaimana dituturkan oleh Robert C. Solomon, "Ketika sedang berjalan-jalan dalam keheningan di hutan rimbun St Germain, di awal lahir dan berkembangnya era modern, Jean-Jacques Rousseau menemukan sesuatu yang ajaib. Sesuatu itu adalah dirinya. Namun diri yang ditemukan Rousseau bukanlah diri kurus yang melulu berpikir secara logis (sebagaimana ditemukan Descartes), juga bukan diri yang skeptis dan ragu-ragu (sebagaimana ditemukan Hume) melainkan diri yang sangat

kaya dan substansial, yang disarati aneka perasaan yang baik dan juga pelbagai pemikiran yang baik, diri yang begitu ekspansif, alamiah dan berdamai dengan alam semesta, diri yang serta merta dikenali Rousseau sebagai sesuatu yang melebihi dirinya yang tunggal. Diri semacam itu adalah jiwa dari kemanusiaan." Patut dicatat di sini bahwa 'diri' yang ditemukan Rousseau adalah diri yang kita (harapkan) dapat ditemukan juga dalam aktivitas bermain. Menjadi homo ludens berarti menjadi manusia yang lengkap, utuh, dan kaya. Homo ludens adalah penubuhan dari semangat kemanusiaan yang ekspansif, yang selaras (dan menjaga keselarasan itu) dengan lingkungan sekitarnya. Homo ludens adalah diri yang bersahabat dan berkarakter, yang berkembang baik dalam dimensi kognitif (logika), afektif (rasa-perasaan), volutif (mempunyai kehendak yang teguh) maupun aktif (tindakan) – kontemplatif (merenung dan krasan dalam keheningan).

Daftar Pustaka

- Albrecht, Karl, *Social Intelligence: The New Science of Success*, San Francisco: Josey-Bass, 2006.
- BASIS edisi khusus Pendidikan, No. 07 – 08, Tahun ke-51, Juli – Agustus 2002.
- Bauman, Zygmunt, *Mortality, Immortality and Other Life Strategies*, Cambridge: Polity Press, 1992.
- Edmiston, Brian, *Forming Ethical Identities in Early Childhood Play*, London dan New York: Routledge, 2008.
- Gadamer, Hans-Georg, *Truth and Method, Second, Revised Edition*, diterjemahkan oleh Joel Weinsheimer dan Donald G. Marshall, London dan New York: Continuum, [1975] 1989.
- Gini, Al, *The Importance of Being Lazy: In Praise of Play, Leisure, and Vacations*, New York dan London: Routledge, 2003.
- Hegel, G. W. F., *Philosophy of Right*, diterjemahkan oleh S.W Dyde, Kitchener, Ontario (Kanada): Batoche Books, [1820]

2001.

- Hirata, Andrea, *Laskar Pelangi*, Yogyakarta: Bentang, 2005.
- Sheets-Johnstone, Maxine, "Child's Play: A Multidisciplinary Perspective", dalam jurnal *Human Studies* (2003) 26, hlm. 409–430. © 2003 Kluwer Academic Publishers.
- Solomon, Robert C., *A History of Western Philosophy 7: Continental Philosophy since 1750, The Rise and Fall of the Self*, Oxford dan New York: Oxford University Press, 1988.
- Tonucci, Francesco, "Citizen Child: Play as Welfare Parameter for Urban Life," dalam jurnal *Topoi* (2005) 24, hlm. 183-195. © 2005 Springer.
- White, Richard, "Rousseau and the Education of Compassion" dalam *Journal of Philosophy of Education* (2008) 42, No. 1.
- Winch, Christopher dan Gingell, John, *Key Concepts in The Philosophy of Education*, London dan New York: Routledge, 1999.