



MEMBANGUN KEPERIBADIAN DAN KARAKTER MELALUI AKTIFITAS OLARAHAGA

Deddy Whinata Kardiyanto
Universitas Sebelas Maret Surakarta

ABSTRACT

Sportmanship is a morality in sport. Good sport activity is a reflection of well sport application. Related to human trait as learning creature, sport activity can be used as a way to develop character or personality. Transfer of morality values can be done through sport activity directly as player, official, supporter or spectator in sport arena, or undirectly through live or replay television broadcast. For the need of personality and character development, can be chosen sport program that reflecting good sportmanship applying.

Key Words: Sportmanship, Character, and Sport.

PENDAHULUAN

Aktifitas olahraga dalam berbagai bentuknya adalah suatu aktifitas yang sangat familiar dengan kehidupan kita sehari-hari. Di Indonesia, olahraga banyak dilakukan oleh masyarakat baik di desa-desa maupun di kota-kota besar. Kita juga mengenal adanya kejuaraan tingkat kampung, nasional maupun internasional. Pada saat menyambut ulang tahun kemerdekaan negara setiap tahun, aktifitas olahraga merupakan kegiatan yang banyak diminati dan dilaksanakan. Dalam

kejuaraan tingkat internasional seperti olimpiade internasional, para pemenang medali sering diperlakukan bak pahlawan yang pulang dari membela negara di medan perang. Namun di pihak lain kita juga sering menonton berbagai bentuk kekerasan yang berkaitan dengan aktifitas olahraga. Sering kali kita melihat perkelahian antarpemain sepakbola, pemukulan wasit, kerusuhan penonton sepakbola dan sebagainya.

Dalam kondisi dunia olahraga di Indonesia yang buruk itu, tentu wajar bila kemudian

muncul pertanyaan “Dapatkah kita membangun karakter melalui aktifitas olahraga?” Makalah ini mencoba memberikan gambaran singkat tentang bagaimana membangun karakter atau kepribadian melalui aktifitas olahraga.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Olahraga

Kata “*sport*” berasal dari kata “*disportare*”, bahasa Inggris Kuno, yang berarti bersenang-senang, pengisi waktu luang bagi kaum bangsawan Inggris. Di halaman istana-istana kecil yang banyak di Inggris, kaum bangsawan biasa ber-*disportare*. *Disportare* Inggris Kuno ini kemudian berkembang menjadi kegiatan *sport* seperti sekarang, yaitu *competitive sport* yang bersifat formal terorganisir di dalam wadah yang disebut asosiasi.

Mengenai perkembangan *sport*, Crum (2004) menyebutkan bahwa pada abad ke-19 di Inggris, *sport* adalah suatu cara khusus untuk menjaga perwujudan manusia dalam bentuk suatu permainan khusus. Selanjutnya, permainan itu berkembang dibawah pengaruh industrialisasi dan rasionalisasi, menjadi permainan yang memiliki peraturan dan organisasi yang ketat, serta sangat mementingkan latihan fisik (*exercise*), kompetisi dan pencapaian yang objektif (*objective achievement*). *Sport* menggambarkan bentuk gerakan-kebudayan

(*cultural movement*) dari kontes, menang dan kalah, urutan tingkatan (*ranking orders*) dan rekor, dan adagium atau pepatah “*citius – altius – fortius*” (makin cepat - makin tinggi – makin kuat). Perkembangan selanjutnya, berbagai motif lain juga berperan dalam melakukan *sport* – misalnya kesukaan bergaul (*sociability*), kesehatan dan rekreasi – tetapi semua motif tersebut secara tegas berada di bawah bayangan kompetisi dan usaha keras peningkatan prestasi. Definisi *sport* menurut Guttmann (1978 *vide* Crum, 2004).

Menurut Abdullah (2003) yang mengutip Bennet *et al.* (1983), disebutkan bahwa telah diakui bahwa istilah “**olahraga**” biasa digunakan dengan konsep yang lebih luas (dari pada *sport*) yang mencakup atletik, *game*, permainan (*play*), senam dan aktifitas-aktifitas perorangan dan beregu, baik yang kompetitif maupun non-kompetitif. **Atletik** adalah istilah yang digunakan untuk menyebut olahraga kompetitif yang terorganisir dan dilakukan dengan penuh semangat/perjuangan. **Game** adalah bentuk kompetisi apapun yang berunsur permainan, yang hasilnya ditentukan oleh ketrampilan jasmani, strategi, atau kemungkinan, yang terikat pada ruang dan waktu, dan tunduk pada peraturan yang ditetapkan. **Permainan** adalah aktifitas apapun yang dilakukan dengan motif intrinsik seperti kesenangan dan kepuasan.

Di kalangan masyarakat umum, kata “olahraga” umumnya dipergunakan dalam arti

“*sport*”. Demikian pula di dalam makalah ini, kata “olahraga” dipakai untuk “*sport*.”

Organisasi Aktifitas Olahraga

Di dalam masyarakat yang ada aktifitas olahraga, kita dapat melihat adanya kelompok-kelompok berikut, yaitu (1) olahragawan, (2) ofisial, (3) pendukung atau supporter, dan (4) penonton netral atau masyarakat umum. Olahragawan adalah kelompok orang yang aktif melakukan aktifitas olahraga atau pelaku olahraga di lapangan. Kelompok ini dibina oleh ofisial. Selanjutnya aktifitas mereka ditonton oleh pendukung maupun penonton netral.

Pendukung atau supporter adalah kelompok orang yang memiliki ikatan emosional dengan olahragawan atau klub tertentu yang selalu memberikan dukungannya kepada olahragawan atau klub tersebut. Sedang penonton netral adalah kelompok anggota masyarakat yang menonton aktifitas olahraga terutama untuk hiburan atau rekreasi.

Sportsmanship

Sportsmanship adalah moral dalam olahraga. Keating (1964) menyebutkan bahwa *sportsmanship* adalah bertingkah laku sebagai seorang *sportsman*, sedang *sportsman* adalah orang yang tertarik atau terlibat dalam kegiatan *sport* (baca: olahraga). Selanjutnya dijelaskan bahwa pada tahun 1926, National

Sportsmanship Brotherhood di Amerika Serikat diorganisir untuk menyebarkan ajaran *sportsmanship* ke seluruh aspek kehidupan, dari pertandingan anak-anak sampai internasional. Ajaran itu terdiri dari delapan aturan sebagai berikut:

- 1) Patuhi peraturan,
- 2) Percayai teman anda,
- 3) Peliharalah kebugaran anda,
- 4) Kendalikan kemarahan anda,
- 5) Peliharalah permainan anda tetap bebas dari kebrutalan,
- 6) Kendalikan kebanggaan anda bila menang,
- 7) Tetap gagah bila kalah,
- 8) Peliharlah jiwa yang sehat dan pikiran yang jernih di dalam tubuh yang sehat.

Slogan yang diadopsi adalah “*Not that you won or lost – but how you played the game*” yang dapat diterjemahkan kira-kira “Bukan menang atau kalah – tetapi bagaimana anda menjalani pertandingan.”

Menurut National Federation of State High School Association di Amerika Serikat, *sportsmanship* yang baik adalah komitmen untuk *fair play*, tingkah laku yang etis dan integritas (WCPSS, 2008). Selanjutnya, dalam pemahaman dan praktek, *sportsmanship* didefinisikan sebagai kualitas yang dicirikan oleh kebaikan hati dan ketulusan terhadap orang lain dengan cara:

- 1) Bermain dengan mengikuti peraturan, terima kekalahan atau kegagalan tanpa

protes, atau kemenangan tanpa kegembiraan berlebihan;

- 2) Perlakukan orang lain sebagaimana anda ingin diperlakukan;
- 3) Hargai orang lain dan diri sendiri;
- 4) Kuatkan kontrol diri, tetap sopan, dan menerima dengan hormat hasil dari aksi orang lain;
- 5) Tunjukkan sikap yang etis dengan tetap baik (karakter) dan berlaku benar (aksi);
- 6) Jadilah warga yang baik.

Selanjutnya di dalam Wikipedia (2007) disebutkan bahwa *sportsmanship* adalah menyesuaikan diri dengan peraturan, semangat dan etika sport (baca: olahraga). Kemudian dijelaskan, menurut Shield & Bredemeier tahun 1995, *sportsmanship* secara khusus dipandang sebagai komponen moral dalam olahraga yang tersusun dari tiga konsep yang berkaitan dan mungkin saling tumpang tindih, yaitu *fair play*, *sportsmanship* dan karakter.

Fair play mengacu kepada seluruh partisipan memiliki kesempatan yang sama untuk meraih kemenangan, dan bertindak terhadap orang lain dengan kejujuran, berterusterang, dan bersikap gagah dan bermartabat meskipun ketika orang lain tidak mengikuti peraturan. Hal ini meliputi penghargaan terhadap orang lain termasuk anggota tim, lawan dan para ofisial.

Karakter mengacu kepada watak, nilai-nilai, dan kebiasaan yang menentukan cara seseorang biasanya merespon keinginan,

ketakutan, tantangan, kesempatan dan kegagalan, dan secara khusus terlihat dalam tingkah laku yang sopan terhadap orang lain seperti membantu lawan berdiri, atau bersalaman setelah pertandingan berakhir. Seseorang dipandang memiliki “karakter yang baik” bila watak dan kebiasaannya mencerminkan nilai-nilai etika utama.

Sportsmanship dapat dikategorikan sebagai suatu karakter atau watak yang tetap dan relatif stabil sedemikian rupa sehingga individu-individu berbeda dalam cara mereka diharapkan bertingkah laku dalam situasi olahraga. Secara umum, *sportsmanship* mengacu pada kebaikan seperti kejujuran (*fairness*), kontrol diri, keteguhan hati, dan kegigihan, dan diasosiasikan dengan konsep-konsep interpersonal seperti memperlakukan orang lain dan diri sendiri dengan *fair*, mempertahankan kontrol diri ketika berurusan dengan orang lain, dan menghargai pihak berwenang dan lawan. Kemudian dijelaskan bahwa Vallerand et al tahun 1996 dan 1997 telah mengidentifikasi lima aspek dari *sportsmanship*, yaitu:

- 1) Komitmen yang penuh untuk berpartisipasi (seperti: tampil, bekerja keras selama latihan dan pertandingan, mengakui kesalahan dan mencoba memperbaiki);
- 2) Menghargai dan memperhatikan peraturan-peraturan dan ofisial;

- 3) Menghargai dan memperhatikan adat kebiasaan sosial (seperti: berjabat tangan, mengakui penampilan lawan yang baik);
- 4) Menghargai dan memperhatikan lawan (seperti: meminjamkan perlengkapan kepada lawan, sepakat bermain meskipun lawan datang terlambat, tidak mengambil keuntungan dari lawan yang cedera);
- 5) Menghindari sikap yang buruk terhadap partisipan (seperti: tidak memakai pendekatan “menang bagaimanapun caranya”, tidak memperlihatkan kemarahan terhadap suatu kesalahan, dan tidak bermain sendiri untuk menunjukkan diri)

Poor Sportsmanship

Bila seseorang yang bertanding dan memperlihatkan “*poor sportsmanship*” (*sportsmanship* yang buruk) setelah kekalahan dalam suatu pertandingan, disebut sebagai “*sore loser*”. Sikap dari *sportsmanship* yang buruk meliputi bereaksi tidak dewasa atau tidak pantas, membuat alasan untuk kekealahannya, mengacu pada kondisi-kondisi buruk dan isu-isu remeh yang lain.

Pengertian Kepribadian

Menurut ilmu psikologi, kepribadian dapat diartikan sebagai pola tingkahlaku dan kognitif yang unik dari seseorang, atau,

keunikan seseorang yang konsisten dalam hal pola berpikir, merasakan, dan berbuat. Menurut Allport tahun 1971, kepribadian adalah organisasi dinamik di dalam individu suatu sistem psikofisikal yang menentukan pengatur yang unik terhadap lingkungan (Sarwono, 1999). Dari definisi ini dapat dilihat bahwa kepribadian adalah organisasi sistem psikofisikal yang menentukan reaksi individu terhadap lingkungannya.

Teori-teori Tentang Kepribadian

Berikut ini adalah berbagai pendapat dari para ahli tentang kepribadian yang dikutip dari Sarwono (1999):

- 1) Dalam psikoanalisis dari C.G. Jung, ego mengelola dorongan-dorongan yang datang dari ketidaksadaran kolektif (yang berisi naluri-naluri yang diperoleh dari pengalaman masa lalu dari generasi-generasi yang lalu) dan ketidaksadaran pribadi yang berisi pengalaman pribadi (yang diredam dalam ketidaksadaran).
- 2) Menurut aliran neo-psikoanalisis dari Erik Erikson, manusia adalah makhluk rasional yang pikiran, perasaan dan perilakunya dikendalikan oleh ego. Ego aktif merupakan unsur utama kepribadian yang lebih banyak dipengaruhi oleh faktor sosial daripada dorongan seksual.

- 3) Menurut J.B. Mason, kepribadian manusia dapat dibentuk melalui pemberian rangsang-rangsang tertentu.
- 4) Menurut Skinner yang mengembangkan teori kondisioning operant, manusia dapat dilatih agar bereaksi tertentu jika ada tanda-tanda tertentu saja. Manusia mengembangkan kemampuan sosial dan budayanya melalui proses kondisioning operant.
- 5) Menurut Bandura tahun 1977, proses mempelajari aturan-aturan sosial disebut proses belajar sosial. Manusia sejak masa kanak-kanak sudah mempelajari berbagai tatacara berperilaku, sedemikian rupa sehingga tidak canggung dan serba salah dalam menghadapi situasi dan persoalan. Manusia tidak perlu mengalami atau pernah melakukan sesuatu terlebih dahulu sebelum mempelajari sesuatu. Manusia dapat belajar hanya dari mengamati atau meniru perilaku orang lain atau model.
- 6) Menurut Piaget tahun 1950, seseorang berperilaku terhadap orang lain tergantung pada konsep tentang orang lain itu, dan konsep itu sendiri tergantung pada perkembangan kognitif.
- 7) Menurut Howart Gardner, kognisi terdiri atas delapan jenis intelegensia, yaitu linguistik, logika, musikal, keruangan, gerak, pengenalan diri, hubungan antar pribadi, dan kealamiah. Oleh karena itu dapat dipahami mengapa tidak selalu orang

dapat mencapai tahap perkembangan tinggi.

- 8) Menurut Heider tahun 1958, dorongan manusia untuk mencari atribusi (informasi sosial) dari suatu gejala atau perilaku orang lain disebabkan karena dua motif yang sangat kuat pada manusia, yaitu (1) kebutuhan untuk mengerti keadaan lingkungan sekeliling, dan (2) kebutuhan untuk sampai batas tertentu dapat mengendalikan lingkungan.

Pengertian Karakter

Definisi karakter menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia yang disusun oleh W. J. S. Poerjawadarminta adalah tabiat; watak; sifat-sifat kejiwaan; akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang daripada yang lain. Kemudian, menurut Wikipedia (2007), karakter mengacu kepada watak, nilai-nilai, dan kebiasaan yang menentukan cara seseorang biasanya merespon keinginan, ketakutan, tantangan, kesempatan dan kegagalan. Dari kedua definisi tersebut maka dapat diketahui bahwa karakter sangat erat kaitan dengan kepribadian, dan sebagaimana kepribadian maka karakter manusia dapat dibangun dengan proses belajar.

PEMBAHASAN

Aktifitas Olahraga Untuk Membangun Karakter dan Kepribadian

Transfer Nilai

Berdasarkan pada moral olahraga, kita dapat mengatakan bahwa aktifitas olahraga yang baik adalah aktifitas olahraga yang mencerminkan penerapan aspek-aspek *sportsmanship*, baik oleh olahragawan, ofisial, pendukung maupun penonton. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa aktifitas olahraga mengandung nilai-nilai moral yang dapat juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di luar aktifitas olahraga.

Dari urai tentang kepribadian dan karakter di atas, dapat dikatakan bahwa manusia adalah makhluk yang belajar dari lingkungannya. Pandangan ini mempunyai dampak terapan bahwa kepribadian dan karakter seseorang dapat dikembangkan dan diubah melalui berbagai upaya pendidikan, penerangan, pelatihan, komunikasi, melihat contoh-contoh model, atau dari pengalaman langsung. Untuk belajar, manusia tidak perlu mengalami sendiri apa-apa yang perlu dipelajari, walaupun dengan mengalami sendiri atau melakukan sendiri adalah cara belajar yang lebih efektif. Dengan demikian, transfer nilai-nilai moral dalam olahraga dapat terjadi melalui keterlibatan langsung sebagai pemain, ofisial, pendukung atau supporter, atau sebagai penonton di suatu arena olahraga;

atau secara melalui menonton berbagai siaran peristiwa olahraga, baik melalui siaran langsung maupun rekaman, melalui pemberitaan dalam surat kabar, tabloid atau majalah.

Peranan Media Massa

Media massa, baik itu televisi, surat kabar, tabloid maupun majalah, sangat penting dalam proses transfer nilai-nilai moral yang dikandung dalam suatu aktifitas olahraga. Secara khusus, perhatian perlu kita berikan kepada televisi. Menurut McDougall (1994 *vide* Sarwono, 1999), televisi sudah menciptakan budaya dunia. Di Indonesia, televisi telah masuk sampai ke pelosok-pelosok desa dan daerah-daerah terpencil. Melalui televisi banyak disiarkan siaran olahraga, baik siaran langsung maupun tidak langsung.

Dampak penting dari menonton televisi adalah peniruan. Keadaan ini dapat kita manfaatkan untuk mentransfer nilai-nilai moral dan membangun karakter melalui siaran olahraga terpilih. Kita dapat memilih untuk banyak menyiarkan siaran-siaran olahraga yang menunjukkan *sportsmanship* yang baik, dan membatasi atau tidak menyiarkan aktifitas olahraga yang menampilkan *sportsmanship* yang buruk, seperti perkelahian antar pemain, pemukulan wasit oleh pemain, kerusakan oleh penonton atau supporter, atau perkelahian ofisial.

KESIMPULAN

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Aktifitas olahraga mengandung nilai-nilai moral yang penting bagi pengembangan kepribadian dan karakter.
- 2) Sportsmanship adalah nilai moral utama dalam olahraga.
- 3) Penerapan *sportsmanship* oleh olahragawan, ofisial, supporter dan penonton akan menampilkan aktifitas olahraga yang baik dan menarik serta bermanfaat bagi pengembangan kepribadian dan karakter.
- 4) Manusia adalah makhluk belajar. Baik melalui penalaman langsung atau empiris, maupun tidak langsung.
- 5) Televisi adalah media massa yang penting yang dapat dipergunakan untuk maksud mentransfer nilai-nilai moral melalui aktifitas olahraga dalam masyarakat dengan menyiarkan aktifitas olahraga yang terpilih, yang menampilkan *sportsmanship* yang baik, baik melalui siaran langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., 2003. Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Lembaga Pendidikan Menengah dan Tinggi. *Dalam: Harsuki, Perkembangan Olahraga Terkini: kajian para pakar*, PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta, 21- 43.
- Crum, B., 2004. Sport and the quality of life: potentials and impediment. Paper presented in International Conference of Asian Society for Physical Education and Sport (ASPES), Indonesia, Bandung, 22-23 July 2004.
- Keating, J.W., 1964. Sportsmanship sebagai kategory moral. *In: W.J. Morgan and K.V. Meier, Philosophic Inquiry in Sport*, Human Kinetic Publisher, Inc., Champaign, Illinois, p: 241-250.
- WCPSS (Wake County Public School System), 2008. A guide to promoting sportsmanship in your school. [<http://www.wcpss.net/athletics/sportsmanship/index.html>]. 1 Nopember 2008.
- Wikipedia, 2007. Sportsmanship. [<http://en.wikipedia.org/wiki/Sportsmanship>]. 1 Nopember 2008.