

BAB I

PENDAHULUAN

A. ANALISIS SITUASI

Bermain dalam kehidupan manusia sudah menjadi bagian hidup yang terkadang sulit atau tidak bisa dilupakan atau ditinggalkan oleh pelakunya. Bahkan, kegiatan bermain oleh banyak orang sudah dianggap menjadi salah satu kebutuhan hidup, karena tidak hanya bagi anak-anak, tetapi orang dewasa dan orang tua pun merasa membutuhkan situasi dan aktivitas bermain dalam kehidupannya. Mereka merasa mendapatkan kesenangan atau kepuasan setelah melakukan kegiatan bermain, dapat menghilangkan kepenatan karena tugas-tugas dan pekerjaan, dan tidak sedikit yang merasakan mendapatkan kembali kesegaran jiwa dan raga.

Lalu, kegiatan bermain apa yang kebanyakan dilakukan oleh manusia dalam kehidupannya? Ada berbagai jenis permainan yang biasa dilakukan oleh anak-anak, baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat, baik menggunakan alat atau tanpa alat. Dalam perkembangan selanjutnya, karena pelaku menggunakan aktivitas fisik pada saat bermain seperti jalan, lari, lompat, lempar dan sebagainya, yang secara tidak langsung dapat memberi pengaruh pada kesehatan badan, maka pada akhirnya dikenal istilah olahraga permainan.

Jenis permainan, dalam pelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah terdiri dari 1) permainan bola kecil, yaitu permainan menggunakan bola kecil, seperti kasti, rounders, tenis meja, tenis dan termasuk juga bulutangkis, 2) permainan besar, yaitu permainan menggunakan bola besar, seperti sepakbola, basket, bola tangan dan bolavoli, dan 3) permainan anak-anak, seperti kucing dan tikus, hijau hitam, menjaring ikan, gobak sodor, dan sebagainya. Sudah tentu, jenis-jenis permainan itu dilakukan oleh anak-anak disesuaikan dengan tingkatan usia dan tingkat perkembangannya.

Sebagai salah satu jenis olahraga permainan, bulutangkis atau badminton telah menjadi olahraga yang sangat populer di Indonesia, bahkan karena beberapa prestasi yang diraih para pebulutangkis di arena kejuaraan internasional, maka dari cabang ini selalu menjadi andalan kontingen Indonesia untuk meraih medali dalam kejuaraan tingkat dunia. Berbeda halnya dengan bulutangkis, olahraga tenis meskipun sekarang ini semakin berkembang dengan pesat di masyarakat tetapi dari prestasi yang dicapai masih jauh dari harapan. Banyak kendala yang sebenarnya dihadapi dalam pengembangan olahraga tenis. Satu hal yang mendasar adalah sangat terbatasnya jumlah lapangan yang ada, sehingga program pemasalan yang seharusnya merupakan langkah awal dalam upaya pembinaan menjadi terhambat, dan pada akhirnya bibit-bibit petenis yang handal jumlahnya sangat terbatas.

Melihat kenyataan itu, kami tertarik untuk mengembangkan satu jenis permainan yang merupakan perpaduan dari permainan *batminton* dan *tennis*, yang selanjutnya diberi nama permainan “**TONNIS**”. Dengan olahraga tonnis diharapkan dapat menambah keragaman jenis olahraga permainan yang dapat menjadi pilihan semua lapisan masyarakat, dan selanjutnya dapat menjadi salah satu cabang olahraga sebagai tumpuan nasional dalam mencapai prestasi olahraga di tingkat Internasional. Maka melalui sosialisasi ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang permainan tonnis, yang meliputi apa dan bagaimana permainan tonnis ? serta bagaimana cara berlatih tonnis ? Setelah mengenal dan memahami permainan tonnis, diharapkan masyarakat luas, baik dalam lingkungan sekolah maupun luar sekolah menjadi lebih tertarik dan mulai berlatih tonnis secara benar dan teratur, sehingga dapat mencapai tingkat permainan yang optimal sesuai yang diharapkan.

B. LANDASAN TEORI

a. Hakikat Permainan Tonnis

Tennis adalah jenis permainan menggunakan bola kecil dan *paddle* atau pemukul yang terbuat dari kayu, dilakukan oleh satu atau dua pemain yang saling berhadapan dalam lapangan berbentuk persegi empat yang dibatasi net pada bagian tengahnya dengan cara memukul bola untuk mengembalikan bola yang dipukul lawannya sampai salah satu pemain memenangkan reli dan game dengan memperoleh skor sesuai peraturan yang di berlakukan.

Secara garis besar, permainan *tonnis* dimainkan dengan cara dan aturan yang hampir sama dengan tenis. Bahkan *tonnis* dapat dijadikan permainan dasar sebelum berlatih tenis. Hal ini sesuai pendapat Griffin, etc (1997:146) bahwa dalam mengajar tenis dapat melakukan modifikasi-modifikasi dengan menggunakan lapangan badminton, bola dari bahan busa, raket yang lebih pendek (*peddle*) dan peraturan alternatif. Dengan modifikasi-modifikasi seperti itu diharapkan permainan *tonnis* menjadi lebih mudah dan menarik untuk dimainkan.

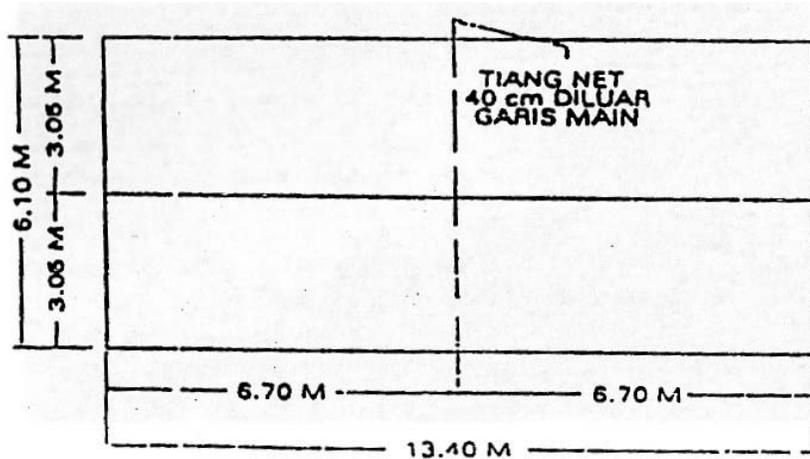
b. Fasilitas dan Alat Bermain

1. Lapangan

Permainan *tonnis* dimainkan dalam lapangan berbentuk segi empat dengan ukuran yang sama dengan lapangan bulutangkis, yaitu panjang 13, 40 m dan lebar 6,10 m. Pada bagian tengah lapangan dibatasi dengan net yang tingginya 80 cm pada bagian tengah dan 85 cm pada bagian tiang net. Permukaan lapangan dapat berupa tanah liat, rumput atau lapangan keras yang terbuat dari bahan semen. Batas-batas lapangan ditandai dengan garis selebar 5 cm atau dari tali. Dengan demikian untuk membuat lapangan *tonnis* tidak perlu membutuhkan lahan atau ruangan yang cukup luas, seperti pada lapangan tenis, sehingga disetiap lingkungan masyarakat dimungkinkan dapat membuat lapangan *tonnis*.

Karena permainan *tonnis* dapat dimainkan oleh semua kelompok umur, yaitu kelompok anak-anak usia 6-12 tahun dan diatas 12 tahun maka lapangan yang digunakan juga ada sedikit perbedaan. Lapangan untuk kelompok usia 6-12 tahun, lapangan hanya dibagi 2 bagian yaitu kanan dan kiri, tanpa adanya garis batas servis.

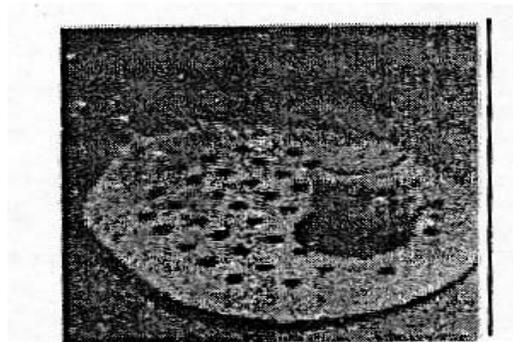
Pada lapangan *tonnis* untuk usia di atas 12 tahun, selain lapangan terbagi dalam bagian kanan dan kiri, juga terdapat garis sejajar dengan net berjarak 1,5 m dari garis tengah yang berfungsi sebagai garis batas daerah servis bagian depan dan batas daerah untuk melakukan voli, dan garis berjarak 1,5 m dari garis belakang sebagai batas daerah servis bagian belakang



Gambar 1. Lapangan Tonis

2. Raket (*Paddle*)

Raket yang digunakan untuk memukul bola adalah raket yang berupa *paddle*. *Paddle* ini dibuat dari bahan kayu yang ringan tetapi kuat atau tidak mudah patah, seperti papan multiplex dengan ketebalan 8-12 mm. Model pemukul ini dapat dibuat dalam berbagai bentuk dengan panjang keseluruhan 32 cm (panjang pegangan 8 cm dan bagian atas 24 cm), dan lebar 20 cm. Untuk mengurangi berat pemukul dan hambatan angin pada pemukul dapat dibuat lubang-lubang kecil tanpa mengganggu permukaan pada saat mengenai bola. Model *paddle* dapat dibuat seperti berikut.



Gambar 2. Raket Tonis

3. Bola

Bola untuk bermain *tonnis* menggunakan bola seukuran bola tenis pada umumnya tetapi memiliki tekanan udara yang sangat kurang atau gembos dan lebih ringan, dengan maksud agar pantulan bola tidak keras dan laju bola menjadi lambat atau tidak cepat seperti pada bola tenis biasa.

4. Peraturan Permainan *Tonnis*

Permainan *tonnis* dimainkan dengan cara dan peraturan yang hampir sama dengan tennis ataupun mini tennis.

1). Servis

Permainan dimulai dengan bagian kanan lapangan di belakang garis *baseline* dengan arah pukul menyilang kebagian seberang lapangan lawan dan melewati net. Bola servis yang menyentuh net dan jatuh didaerah servis yang sah maka servis diulangi. Jika servi pertama gagal diberi kesempatan servis kedua dan jika servis keduagagal poin untuk lawan. Perpindahan servis dilakukan setelah melakukan 2 kali servis, yaitu dari sebelah kanan dan kiri.

2). Perpindahan Servis dan Tempat

Perpindahan servis dilakukan setiap dicapai du angka dan perpindahan tempat dilakukan setelah satu pemain menyelesaikan *game* atau memenangkan set. Apabila dalampermainan terjadi skor 1 sama dan dilanjutkan *rubber* set, perpindahan tempat dilakukan setelah salah satu pemain atau regu mencapai angka 8 untuk game 15 dan angka 11 untuk game 21.

3). *Point* dan *Game*

Perhitungan angka dengan system rally point. Pemain yang memenangkan setiap *rally* maka memperoleh *point* atau angka 1. Untuk permainan kelompok usia 12 tahun ke bawah, satu set permaiann selesai atau game apabila salah satu pemain mencapai angka 15, tetapi apabila terjadi 14 sama maka permainan dilanjutkan samapai selisih 2 angka dengan batas maksimal 17, sedangkan untuk permaiann kelompok usia 12 tahun ke atas, satu set permainan selesai apabila salah satu pemain mencapai angka 21, apabila terjadi 20 sama maka permainan dilanjutkan sampai selisih 2 angka dengan batas maksimal 25.

C. IDENTIFIKASI DAN RUMUSAN MASALAH

Dengan melihat fenomena yang ada tentang banyaknya kendala yang sebenarnya dihadapi dalam perkembangan tenis maka hal tersebut harus mendapatkan perhatian dan suatu layanan, berbagai upaya pendekatan diantaranya adalah melalui program “Pelatihan Permainan *Tennis* Sebagai Upaya Peningkatan Profesionalisme Bagi Guru Penjas.”

Disamping nantinya guru-guru pendidikan jasmani akan mengenal dan memahami permainan *tennis*, diharapkan nantinya juga bisa menularkan bagi masyarakat luas sehingga baik dalam lingkungan sekolah maupun luar sekolah menjadi lebih tertarik dan mulai berlatih *tennis* secara benar.

D. TUJUAN KEGIATAN PPM

Setelah kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana maka tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Guru Pendidikan Jasmani akan mengetahui apa dan bagaimana permainan *tennis*
2. Guru Pendidikan Jasmani di Kabupaten Kulonprogo Mahir bermain *tennis*

E. MANFAAT KEGIATAN PPM

Jika kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan kegiatan diatas, maka kegiatan pengabdian ini akan sangat bermanfaat bagi pengembangan olahraga Tenis di DIY, terutama di lingkungan sekolah. Terlebih bagi guru penjas, dengan adanya sosialisasi dengan pelatihan ini diharapkan bisa memberikan tambahan informasi yang berarti terutama bagaimana guru bisa mengkreasikan bentuk permainan ini kedalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani atau bahkan kegiatan ekstrakurikuler.

BAB II METODE KEGIATAN PPM

1. KHALAYAK SASARAN KEGIATAN PPM

Sebagai khalayak sasaran antara yang strategis yang dilibatkan dalam kegiatan penelitian pengabdian masyarakat ini adalah Guru-guru Pendidikan Jasmani yang ada di Kabupaten Kulonprogo yang selanjutnya bisa bermain tennis dan bisa menyebarkan permainan tennis ini kemasyarakat luas khususnya dikabupaten Kulonprogo. Karena Keterbatasan tim pelaksana pengabdian msyarakat, maka peserta kegiatan ini dibatasi 50 orang peserta laki-laki dan perempuan.

2. METODE KEGIATAN PPM

Materi pelatihan berisi pemaparan makalah diskusi dan praktek di lapangan. Untuk materi diskusinya yaitu:

1. Olahraga Pendidikan oleh R. Sunardianta, M.Kes
2. Pembinaan Olahraga Usia Dini oleh Devi Tirtawirya, M.Or
3. Olahraga Rekreasi Oleh Cerika Rismayanthi, M.Or
4. Keterampilan Dasar Cabang Olahraga tenis lapangan oleh Abdul Alim, S.Pd.Kor
5. Permainan Tonis Oleh Trihadi Karyono, S.Pd

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah penyaji memaparkan materi dan kajiannya dilanjutkan diskusi, dialog, tanya jawab dan praktek di lapangan. Pada saat praktek di lapangan setiap peserta diwajibkan mengikuti praktek secara langsung dan diadakan simulasi untuk mengetahui kemampuan peserta dalam mengikuti pelatihan, sehingga setiap peserta dapat mengetahui kemampuannya dan nilai yang di dapat sebagai hasil akhir dari proses pelatihan yang diikutinya. Pada kegiatan ini dibantu mahasiswa sebanyak 3 orang yang membantu dalam penyiapan alat praktek dan menyiapkan buku panduan buat peserta serta membantu dalam menyiapkan daftar hadir peserta.

3. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PPM

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini membutuhkan alokasi waktu selama 2 (DUA) bulan, dimulai dari bulan Mei - Juni 2010. Waktu pelatihan secara intensif akan dilakukan selama 1 bulan dengan 4 kali tatap muka setiap Hari Minggu pukul 09.00-15.00 WIB. Tempat pelatihan akan dilaksanakan di Kampus Wates, sedangkan untuk Praktek di laksanakan di Lapangan Tenis Kampus Wates. Jadwal secara rinci sebagai berikut :

Tabel 3. Rencana dan Jadwal Kerja

Kegiatan	Bulan I				Bulan II			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan	■	■						
Rekrutmen/ pendaftaran Peserta			■	■				
Pelaksanaan					■	■		
Evaluasi						■	■	
Penyusunan Laporan								■

4. FAKTOR PENDUKUNG DAN PENGHAMBAT

1). Faktor Pendukung:

- a. Adanya kerja sama dengan sekolah-sekolah di Kabupaten Kulonprogo khususnya guru Penjaskes Sekolah Dasar.
- b. Terdapat banyak SDM yang mendukung, yaitu tim *tonis* di lingkungan FIK dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan.

2). Adapun faktor penghambat antara lain:

- a. Belum pernah diadakan pelatihan *tonis* bagi guru Penjaskes SD di Kulonprogo
- b. Peralatan yang masih terbatas

BAB III PELAKSANAAN KEGIATAN PPM

1. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN PPM

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama 3 hari, yaitu pada hari Sabtu dan Minggu tanggal 12, 13 dan 20 Juni 2010. Kegiatan berupa teori bertempat di ruangan tertutup dan untuk praktek di Hall Bulutangkis UNY Kampus Wates. Hasil dari pelaksanaan PPM adalah peserta yang mengikuti pelatihan berjumlah 38 orang, materi pelatihan yang sudah direncanakan dapat disajikan sesuai dengan rencana. Secara langsung peserta antusias untuk bertanya keterkaitan antara materi teori dan praktek yang dilakukan saat latihan.

2. PEMBAHASAN HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN PPM

Pelaksanaan pelatihan *Tonis* ini memiliki arti yang strategis bagi banyak pihak seperti pihak peserta, pihak tim pengabdian, dan perguruan tinggi. Dikatakan demikian karena guru penjasokes mempunyai tujuan pendidikan sebagai (1) perkembangan organ-organ tubuh untuk meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani, 2) perkembangan neuro muskuler, 3) perkembangan mental emosional, 4) perkembangan sosial dan 5) perkembangan intelektual. Tujuan akhir olahraga dan pendidikan jasmani terletak dalam peranannya sebagai wadah unik penyempurnaan watak, dan sebagai wahana untuk memiliki dan membentuk kepribadian yang kuat, watak yang baik dan sifat yang mulia; hanya orang-orang yang memiliki kebajikan moral seperti inilah yang akan menjadi warga masyarakat yang berguna.

Pada pelaksanaan PPM ternyata peserta cepat untuk menguasai teknik-teknik dalam permainan tonis ini. Hal ini disebabkan karena para peserta memiliki kemampuan motorik yang bagus dan didukung dari kemampuan peserta yang menguasai permainan cabang lain seperti badminton dan tenis meja. Dengan modal kemampuan di dua cabang olahraga tersebut maka peserta cepat menguasai permainan tonis. Sehingga dari hasil kegiatan PPM ini terdapat beberapa masukan dari peserta diantaranya mengharapkan kegiatan semacam ini lebih sering diselenggarakan, dikarenakan 1) masih banyak guru-guru di daerah yang

masih belum mengetahui dan memahami permainan tonis ini, 2) permainan tonis relatif mudah untuk dimainkan, 3) permainan tonis mengajarkan guru untuk kreatif dengan memodifikasi alat ketika menghadapi kendala alat dan fasilitas.

BAB IV PENUTUP

1. KESIMPULAN

Program PPM tonis ini di rasa sangat penting bagi perkembangan cabang olahraga tenis di Provinsi DIY dan juga lingkungan dinas Pendidikan DIY. Dalam rangka peningkatan kemampuan para guru, materi yang disajikan sangat bermanfaat sekali terutama hal-hal yang praktis dapat dilakukan oleh pengajar di lapangan. Sehingga pemahaman tentang konsep yang sama dalam pembinaan olahraga tenis khususnya pembinaan usia dini yang dilakukan secara berkala dan berjenjang untuk meningkatkan pengetahuan tentang pembinaan tenis sejak usia dini dapat tersampaikan dengan baik.

2. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari pelaksanaan pelatihan ini, maka sangat perlu untuk diselenggarakan kegiatan pelatihan ini secara rutin. Supaya dapat menghasilkan sumber daya manusia yang terampil, perlu diselenggarakan kegiatan pelatihan lanjutan dari pelatihan yang telah ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Aplewhaite, Carles (1988), *Tennis Practice, Coaching Departement of The Lawn Tennis Associaton of Great Britain*.
- Djoko Pekik (2002), *Dasar Kepelatihan*, Diktat, Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
- Ngatman Soewito, *Mini Tennis*, Makalah Pendidikan Pelatih “Nasional ITF Level 1”.
- Soediharso (2001), *Bahan Pendidikan Pelatih Tennis Tingkat Instruktur*, Yogyakarta.
- Sukadiyanto (2002), *Teori dan Metodologi Melatih Fisik Petenis*, Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY, Yogyakarta.
- , Materi Pendidikan Pelatih Tennis Tingkat Pra Dasar (Instruktur), Yogyakarta.
- www. Pelti.com. *Mini Tennis*. 20 Januari 2008.

LAMPIRAN



Pemateri Memberi materi Teori



Pemateri Memberi Contoh



Gambar 1. Pemberian Materi



Gambar 2. Praktek Tektik Forehand Groundstrokes



Gambar 3. Praktek Teknik Backhand Grounstrokes



Gambar 4. Praktek Teknik Servis



Gambar 5. Praktek Bermain

**LAPORAN PERTANGGUNGJAWABAN KEGIATAN
DAN KEUANGAN NEGARA
TAHUN ANGGARAN 2010**

Unit Kerja : Fakultas Ilmu Keolahragaan			
PPM Program : Prioritas Fakultas			
Analisis Pencapaian Kinerja	<p>a. Informasi tentang kegiatan: Sudah dilaksanakan</p> <p>b. Faktor pendorong:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki SDM yang memadai 2. Permainan tonis belum pernah dikenalkan di Kulonprogo <p>c. Hambatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta belum mengenal permainan tonis. 2. Peralatan masih terbatas. <p>d. Faktor-faktor keberhasilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta cukup banyak dan sangat senang mengikuti pelatihan. 2. Peserta dapat bermain tonis dengan baik. 3. Peserta dapat menguasai aturan bermain. 		
Sumer daya (input)	SDM	Rencana	Realisasi
	Panitia: 7 orang Peserta: 38 orang	50 orang	38 orang
Sumber dana/ Rincian Dana	Biaya	Rencana	Realisasi
		Rp. 5.000.000,00	1. Honorarium: 2. Raket 3. Transport 4.
Sumber Dana: DIPA UNY			
Tempat dan Jadwal Pelaksanaan	<p>Tempat penyelenggaraan : Hall Bulutangkis UNY Kampus Wates</p> <p>Persiapan : 1 bulan</p> <p>Pelaksanaan: 3 hari (12,13 dan 20 Juni 2010)</p> <p>Evaluasi : Kegiatan sangat positif dan masih perlu untuk disosialisasikan ke daerah yang lain.</p>		
Keluaran (output)	Uraian	Pencapaian/Target	Realisasi
	Mengenalkan Permainan tonis dari alat hingga cara bermain	Peserta dapat mengenal permainan tonis dan bermain tonis dengan baik	Peserta dapat bermain tonis dengan baik
Hasil (Outcome)	Uraian	Pencapaian/Target	Realisasi
	Peserta setelah mendapatkan materi dapat mengenalkan kemasyarakat luas	Peserta dapat mengenalkan permainan tonis minimal kepada siswanya	Baru sebatas mengenal

Sasaran (Goal)	1. Guru SD Pendidikan Jasmani di Kab. Kulonprogo		
Indikator Keberhasilan	Uraian	Rencana/Target	Realisasi
	Pesertanya banyak	50 orang	38 orang
<p style="text-align: center;">Penanggungjawab</p> <p style="text-align: center;">Prof. Wawan S. Suherman, M.ED NIP. 19640707 1988 1 001</p>		<p style="text-align: center;">Pelaksana Kegiatan</p> <p style="text-align: center;">(R.Sunardiyanta,M.Kes) NIP 19581101 198603 1 002</p>	