

ABSTRAK

SOSIALISAI DAN PELATIHAN PERMAINAN TONIS SEBAGAI UPAYA MENGURANGI TRAUMA PSIKOLOGIS BAGI ANAK-ANAK KORBAN BENCANA MERAPI

R. Sunardianta, Abdul Alim, Cerika Rismayanthi, Trihadi karyono

Abstrak

Kegiatan bermain oleh banyak orang sudah dianggap menjadi salah satu kebutuhan hidup, karena tidak hanya bagi anak-anak, tetapi orang dewasa dan orang tuapun merasa membutuhkan situasi dan aktivitas bermain dalam kehidupannya. Anak-anak 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. Namun hal itu mungkin tidak terjadi di lingkungan masyarakat Pakem.

Peristiwa bencana alam, tidak bisa dihindari senantiasa menimbulkan kesedihan. Kehilangan harta, mata pencaharian, ataupun pula nyawa sanak saudara menjadi pemandangan yang memilukan mengiringi datang dan perginya peristiwa bencana. Melihat kenyataan itu, kami tertarik untuk mengenalkan satu jenis permainan yang merupakan perpaduan dari permainan *batminton* dan *tennis*, yang selanjutnya diberi nama permainan “**TONNIS**”. Pengabdian masyarakat yang diusulkan ini bertujuan untuk memberikan salah satu bentuk aktivitas yang baru bagi anak-anak, serta pemberdayaan bagi sekolah dalam memprogram latihan dan sosialisasi Tonnis yang secara rekreatif maupun fisiologis bermanfaat dalam upaya penanganan trauma psikologis dan rehabilitatif pada anak didiknya di daerah terdampak bencana merapi. Maka pada akhirnya dapat memberikan pengaruh yang positif pula terhadap kejiwaan anak-anak korban bencana merapi.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu terdapat peningkatan dalam mengurangi beban psikologis anak-anak yang terkena dampak bencana alam merapi. Melalui sosialisasi ini dapat memberikan informasi tentang permainan tonnis. Setelah mengikuti kegiatan ini 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 selanjutnya pihak sekolah, orangtua ataupun anak-anak didorong untuk melanjutkan program (tonnis) tersebut secara mandiri.

Kata Kunci: Permainan Tonnis, Trauma Psikologis,

BAB I. PENDAHULUAN

1. 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. Namun hal itu mungkin tidak terjadi di lingkungan masyarakat Cangkringan. Peristiwa bencana alam, tidak bisa dihindari senantiasa menimbulkan kesedihan. Kehilangan harta, mata pencaharian, ataupun pula nyawa sanak saudara menjadi pemandangan yang memilukan mengiringi datang dan perginya peristiwa bencana.

Rasa sedih, tangis dan rasa empati ternyata tidak cukup untuk menyelesaikan permasalahan. Sekian banyak persoalan segera bermunculan ketika peristiwa bencana berlalu. Bencana erupsi merapi yang terjadi pada bulan november tahun silam, tidak hanya meluluhlantakkan kecamatan cangkringan secara fisik saja. Semua sektor kehidupan terkena dampaknya, ekonomi, pariwisata, dan yang tidak kalah pentingnya adalah terganggunya sektor pendidikan. Yang menjadi korban pun tidak hanya orang dewasa, banyak anak-anak pun turut merasakan dampak erupsi merapi tersebut. Sampai saat ini sebanyak 5.621 korban bencana erupsi Gunung Merapi di Kecamatan Cangkringan, Kabupaten Sleman masih tinggal di barak-barak pengungsian karena mereka belum mendapatkan *shelter*. Mereka masih menempati empat barak pengungsian yakni di Desa Glagahharjo 1.522 jiwa, Kepuharjo 2.111 jiwa, Umbulharjo 679 jiwa dan Wukirsari 1.309 jiwa.

Masa kanak-kanak seharusnya memberikan kenangan manis, sebaliknya yang dialami oleh anak-anak korban erupsi merapi, kenangan traumatis yang mereka alami. Mereka kehilangan tempat tinggal, tempat bermain, dan tempat belajar. jika tak segera tertangani secara tepat, pengalaman bencana dapat berpengaruh pada kondisi mental anak-anak. Anak terancam menjadi pemurung, tertutup, minder, ketakutan berlebihan hingga gangguan kecerdesan. Sebagai contoh betapa berpengaruhnya bencana Merapi

pada kondisi psikologis anak-anak adalah pada saat latihan menggambar yang diberikan pada 107 anak di pengungsian, 90 persen diantaranya menggambar gunung meletus. Artinya betapa kejadian itu merupakan pengalaman traumatis bagi mereka. Pola bimbingan psikologis bagi mereka pun tak bisa disamakan dengan orang dewasa. Pendekatan terhadap anak-anak harus dilakukan lebih sabar dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak secara fisik maupun psikis.

Proses belajar di beberapa sekolah terpaksa dihentikan karena sekolah rusak berat. Sehingga sampai saat ini belum semua anak, khususnya tingkat Sekolah Dasar dapat kembali belajar sebagaimana layaknya. Banyak murid yang terpaksa dikirimkan untuk bergabung dengan sekolah lain, atau lokasi-lokasi belajar yang sudah disiapkan oleh pemerintahan setempat. Akan tetapi karena lokasi yang mungkin lebih jauh, meskipun sudah disiapkan mobil angkutan khusus, tidak semua orang tua memberikan izin pada anaknya, karena masih merasa trauma bila harus berpisah dengan anaknya.

Lalu, kegiatan apa yang dapat dilakukan untuk mengurangi beban para korban bencana alam tersebut khususnya untuk anak-anak? Ada berbagai jenis permainan yang biasa dilakukan oleh anak-anak, baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat, baik menggunakan alat atau tanpa alat. Jenis permainan yang menggunakan aktivitas fisik pada saat bermain seperti jalan, lari, lompat, lempar dan sebagainya, secara tidak langsung dapat memberi pengaruh pada kesehatan badan. Maka pada akhirnya dapat memberikan pengaruh yang positif pula terhadap kejiwaan anak-anak korban bencana merapi.

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 pemasaran 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 mengenalkan satu jenis permainan yang merupakan perpaduan dari permainan *batminton* dan *tennis*, yang selanjutnya diberi nama permainan “**TONNIS**”. Pengabdian masyarakat yang diusulkan ini bertujuan untuk memberikan salah satu bentuk aktivitas yang baru bagi anak-anak, serta pemberdayaan bagi sekolah dalam memprogram latihan dan sosialisasi Tonnis yang secara rekreatif maupun fisiologis bermanfaat dalam upaya penanganan trauma psikologis dan rehabilitatif pada anak-anak di daerah terdampak bencana merapi.

Sasaran utama dari pengabdian ini adalah anak-anak korban bencana merapi dengan harapan bahwa manfaat yang didapat dari program pendidikan ini dapat dirasakan secara luas dan berlangsung lama. Dengan olahraga tonnis diharapkan dapat mengurangi beban psikologis anak-anak yang terkena dampak bencana alam merapi. 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 selanjutnya pihak sekolah, orangtua ataupun anak-anak didorong untuk melanjutkan program (tonnis) tersebut secara mandiri.

2. LANDASAN TEORI

a. Hakikat Permainan Tonis

Tonnis 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.

Filosofi permainan tonnis yang mudah, murah, meriah dan menyehatkan dapat disosialisasikan dan dikembangkan dilingkungan sekolah/masyarakat sebagai salah satu bentuk olahraga yang menyenangkan. Selain itu permainan tonnis juga memiliki nilai praktis, ekonomis atau murah dan memberikan kesenangan dan kepuasan bagi semua tingkat usia yang memainkannya (Nurharsono Tri 2006:iv).

Permainan tonnis adalah salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan tenis lapangan yang diperuntukkan bagi petenis pemula yang masih asing dalam permainan tenis. Tonnis adalah permainan yang memadukan unsur *badminton* dan tenis karena dimainkan dalam lapangan se-ukuran bulutangkis dan teknik bermain seperti tenis. Dalam permainan tonnis dibutuhkan aspek nilai yang menjadi komponen pengembangan pribadi individu, yaitu *kognitif*, *psikomotor*, dan *afektif* (Nurharsono Tri 2006:iv).

b. Trauma dan Terapi Psikologis

Trauma fisik, sosial dan emosional tersebut pada sebagian anak dapat terakumulasi dalam bentuk kecemasan (*anxiety*), depresi sampai dengan psikosis (gangguan jiwa) (Yehuda: 2002). Dalam hal ini peran dari orang tua, lingkungan masyarakat maupun lingkungan sekolah agar dapat melakukan upaya promotif, terapeutik maupun rehabilitatif untuk membantu anak-anak tersebut mengatasi trauma yang dialami sehingga fungsi dan perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosionalnya dapat dioptimalkan.

Terapi adalah salah satu aktivitas yang mudah untuk mengakhiri stres, trauma, rasa takut (fobia), rasa menderita & untuk menciptakan rasa bahagia. Dengan terapi teknik yang baru, sederhana dan efektif untuk menciptakan rasa damai, rileks, dan sehat dalam waktu yang singkat. Terapi juga melepaskan dan menyembuhkan trauma masa lalu yang tersimpan di bawah sadar dan berkaitan dengan situasi krisis saat ini. Memori trauma punya kecenderungan untuk berkumpul dan terakumulasi, sehingga

mempengaruhi individu maupun masyarakat sekitar secara keseluruhan. Terapi juga efektif untuk mencegah terjadinya trauma sekunder pada para relawan/tenaga lapangan yang berinteraksi dengan para korban. Ada banyak aspek tentang Terapi yang menjadikannya ideal untuk membantu kondisi bencana alam. Terapi harus yang sangat mudah dipelajari, dan selalu menggunakan metode atau aktivitas yang baru dan unik. Dalam kondisi dimana sumber daya serta tenaga bantuan terbatas, proses penyembuhan bisa segera dimulai. Dengan Olahraga Tonnis yang dapat digunakan untuk sekelompok orang atau minimal dua orang, sehingga membantu pemulihan jauh lebih cepat dibanding proses penyembuhan yang dilakukan terhadap satu individu saja. Dalam situasi seperti bencana, dimana seringkali kita merasa kehilangan kendali atas aspek hidup kita, tonnis dapat sangat bermanfaat. Dengan Tonis, seseorang bisa melakukan proses penyembuhannya sendiri, dan sekarang memiliki “alat tonnis” yang dapat digunakan kapan saja. Ini sangat membantu orang untuk menyadari bahwa mereka adalah pihak yang “selamat” dan bukan “korban”.

c. Fasilitas dan Alat Bermain

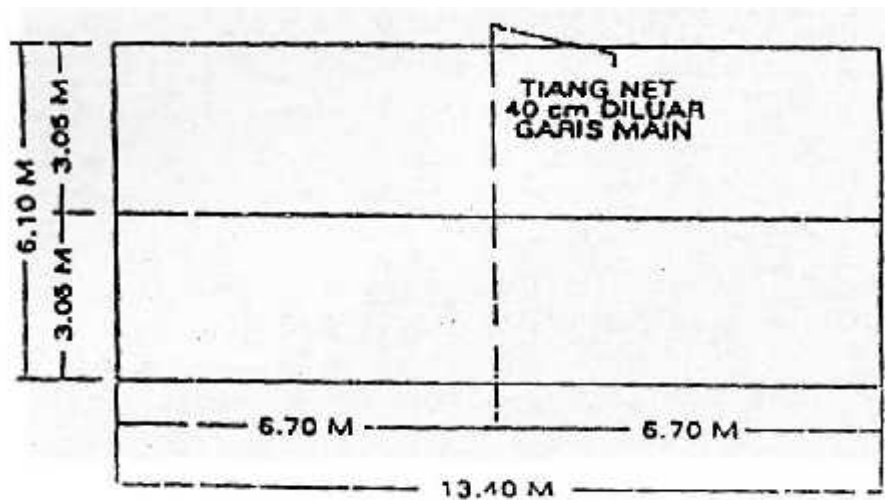
1. Lapangan

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

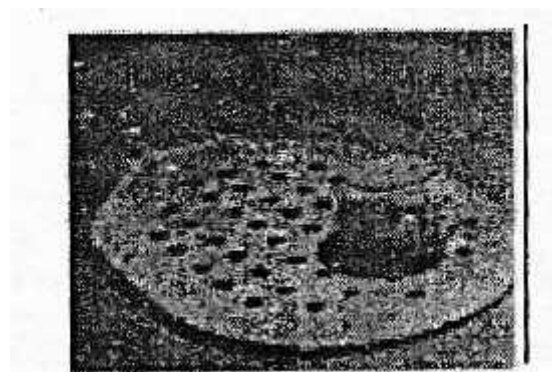
dan batas daerah untuk melakukan voli, dan garis berjarak 1,5 m dari garis belakang sebagai batas daerah servis bagian belakang



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 *Tennis*

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 dalam permainan 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.

3. IDENTIFIKASI DAN RUMUSAN MASALAH

Dengan melihat fenomena yang dihadapi oleh masyarakat yang terkena bencana merapi khususnya anak-anak maka hal tersebut harus mendapatkan perhatian dan suatu layanan. Salah satu upaya pendekatan kegiatan yang dapat diberikan untuk mengurangi trauma psikologis pada anak-anak yang terkena dampak merapi adalah melalui program “Sosialisasi dan Pelatihan Permainan *Tennis*”. Disamping nantinya anak-anak akan mengenal dan memahami permainan *tennis*, diharapkan nantinya juga menjadi lebih tertarik dan mulai berlatih *tennis* secara benar.

4. TUJUAN KEGIATAN PPM

Tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Anak-anak akan mengetahui apa dan bagaimana permainan *tennis*
2. Anak-anak dapat bermain dan menikmati permainan *tennis*
3. Permainan *tennis* dapat dijadikan aktivitas jasmani yang menyenangkan dan dapat mengurangi trauma anak-anak karena bencana merapi

5. MANFAAT KEGIATAN PPM

Jika kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan kegiatan diatas, maka kegiatan pengabdian ini akan sangat bermanfaat bagi perkembangan permainan *tennis* di DIY. Terlebih bagi anak-anak, dengan adanya sosialisasi dan pelatihan ini diharapkan bisa memberikan alternatif permainan yang dapat digunakan untuk mengurangi trauma psikologis dengan menambah aktivitas fisik.

7. KERANGKA PEMECAHAN MASALAH

Konsep pemecahan masalah dari kegiatan ini adalah melaksanakan kegiatan sosialisasi permainan *tennis* di daerah bencana merapi. Maka langkah-langkah yang perlu dan akan dilaksanakan dalam proses kegiatan ini diantaranya adalah :

1. Memberikan pengarahan serta gambaran yang tepat mengenai manfaat program dan faedah dari kegiatan pengabdian masyarakat ini.
2. Memberikan informasi yang cukup jelas tentang permainan *tennis*
3. Mendemonstrasikan teknik dasar bermain *tennis*

BAB II. METODE KEGIATAN PPM

1. Khalayak Sasaran Kegiatan PPM

Sebagai khalayak sasaran yang strategis yang dilibatkan dalam kegiatan penelitian pengabdian masyarakat ini adalah anak-anak yang ada di Kecamatan Cangkringan yang masih terkena dampak erupsi merapi. Karena Keterbatasan tim pelaksana pengabdian msyarakat, maka peserta kegiatan ini yang mengikuti kegiatan ini berjumlah 50 orang yang terdiri atas siswa dan siswi SD Pakem 4 dan guru SD Pakem 4.

2. METODE KEGIATAN PPM

Materi pelatihan berisi pemaparan makalah diskusi dan praktek di lapangan. 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. Pada kegiatan ini dibantu mahasiswa sebanyak 4 orang yang membantu dalam penyiapan alat praktek dan menyiapkan buku panduan buat peserta serta membantu dalam mendampingi peserta pada saat praktek.

Langkah-Langkah Kegiatan PPM

Kegiatan PPM diawali dengan persiapan materi dan teknis pelaksanaan PPM.

a. Persiapan Materi

Secara umum materi dibagi menjadi :

1. Peran Olahraga Permainan Dalam Menangani Trauma Psikis Pasca Bencana
2. Model Olahraga Permainan Tennis dalam Pemulihan Trauma Pasca Bencana
3. Pengenalan Alat, Peraturan Permainan, serta Pengenalan Permainan Tennis
4. Pengetahuan Teknik-Teknik Pukulan
5. Praktek Pengenalan *Ball feeling* dan Teknik *groundstrokes*
6. Praktek teknik servis, volley dan smash serta permainan menggunakan bola, *Forehand Groundstrokes, dan Backhand groundstrokes*
7. Praktek bermain dan kompetisi

b. Persiapan Teknis

Persiapan teknis, berupa persiapan tempat, alat dan peserta dari pihak Sekolah Dasar Pakem 4 Sleman Yogyakarta, yaitu kelas 4 dan 5. Untuk persiapan teknis dapat berjalan dengan baik karena pihak sekolah sangat terbuka untuk menerima tim PPM dari UNY.

BAB III

PELAKSANAAN KEGIATAN PPM

1. Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM

Pelaksanaan kegiatan PPM dibagi menjadi dua tahapan. Tahap pertama, merupakan tahap pelatihan yang dilaksanakan pada hari minggu 16 Oktober 2011. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah Sosialisasi dan Pelatihan dengan kegiatan berupa teori (ceramah dan diskusi interaktif) kemudian dilanjutkan dengan praktek pengenalan permainan tonis. Pelaksanaan kegiatan ini diikuti sebanyak 60 siswa dan 8 Guru SD Pakem 4. Kegiatan pelaksanaan PPM Tonis juga dibantu oleh mahasiswa yang berjumlah 4 orang. Tahap kedua, yang merupakan tahap pendampingan terhadap sekolah dalam upaya pelaksanaan program. Pada tahap ini TIM PPM memantau proses latihan yang dilaksanakan oleh Guru.

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 materi yang diberikan 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 akhirnya adalah 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.

Pengabdian masyarakat yang diusulkan ini bertujuan untuk memberikan salah satu bentuk aktivitas yang baru bagi anak-anak, serta pemberdayaan bagi sekolah dalam memprogram latihan dan sosialisasi Tenis yang secara rekreatif maupun fisiologis bermanfaat dalam upaya penanganan trauma psikologis dan rehabilitatif pada anak didiknya di daerah terdampak bencana merapi. Maka pada akhirnya dapat memberikan pengaruh yang positif pula terhadap kejiwaan anak-anak korban bencana merapi. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu terdapat peningkatan dalam mengurangi beban psikologis anak-anak yang terkena dampak bencana alam merapi. Melalui sosialisasi ini dapat memberikan informasi tentang permainan tenis

Pada pelaksanaan PPM tidak semua mampu untuk menguasai teknik-teknik dalam permainan tenis ini. Hal ini disebabkan karena para peserta memiliki kemampuan motorik yang berbeda-beda. Dan beberapa siswa yang cepat untuk menguasai teknik yang diberikan ternyata memiliki kemampuan yang bagus di cabang badminton dan tenis meja. Diakhir kegiatan PPM ini terdapat beberapa masukan dari pihak sekolah agar kegiatan ini ada tindak lanjutnya sehingga apabila ada siswa yang mempunyai kemampuan baik dapat ditangani lebih serius.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat

a. Faktor Pendukung:

Beberapa faktor pendukung yang dapat diidentifikasi antara lain :

1. Khalayak sasaran adalah anak-anak yang terkena dampak oleh erupsi Merapi. Dan mereka memiliki semangat yang tinggi untuk menemukan kembali kehidupannya sebagai seorang anak yaitu bermain.
2. Sekolah yang menjadi lokasi PPM memiliki area yang luas dan murid yang banyak sehingga memungkinkan untuk diselenggarakan PPM ini.

b. Faktor Penghambat:

Pada pelaksanaan PPM yang dilaksanakan ini mengalami banyak hambatan yang dialami sehingga pelaksanaannya menjadi tertunda. Adapun hambatan tersebut berasal dari tim pengabdian yang banyak sekali kesibukan dan khalayak sasaran yang kebanyakan lokasi yang akan digunakan lokasinya tanah berpasir akibat erupsi Merapi, disekolah yang musim ujian atau liburan, dan sebagainya.

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. Diharapkan Guru dapat lebih mengoptimalkan peran sekolah dalam upaya penanggulangan dan pemulihan trauma paska bencana. Selain itu, 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 seperti ini di kabupaten/kota yang lain yang terdampak bencana alam bukan hanya di wilayah merapi. Supaya dapat menghasilkan sumber daya manusia yang terampil, perlu diselenggarakan kegiatan pelatihan lagi untuk guru-guru Penjas.

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.