

PERMAINAN TENIS SALAH SATU WAHANA MEMBINA REMAJA UNTUK BERPRESTASI DAN BERKEPRIBADIAN

oleh

Sukadiyanto

Abstrak

Pada masa remaja secara psikologis merupakan masa-masa yang sulit bagi para pelakunya dalam menempuh perjalanan hidupnya. Pada masa awal remaja merupakan masa puber, periode yang tumpang tindih dan singkat, serta masa negatif, sedangkan pada masa akhir remaja merupakan masa peralihan dan perubahan, masa penting dan penuh masalah, masa yang menakutkan dan mencari identitas diri.

Permainan tenis merupakan permainan yang menggunakan raket, bola, lapangan beserta perlengkapannya dan peraturan untuk melancarkan jalannya permainan. Aktivitas permainan tenis dapat sebagai sarana pelampiasan secara fisik maupun psikologis dan pengisi waktu luang untuk kegiatan yang positif. Peraturan dalam permainan tenis sangat berbeda dengan peraturan cabang olahraga permainan lainnya. Peraturan permainan dalam tenis mampu mencakup seluruh manusia yang terlibat di dalamnya. Artinya, peraturannya mampu menjangkau baik para pemain, pelatih, penonton maupun para sponsor. Peraturan cabang olahraga lain tidak ada yang mampu menjangkau seperti dalam tenis. Oleh karena itu, belum pernah ada dalam pertandingan tenis terjadi keributan baik antar pemain maupun penonton, pada tingkat regional, nasional dan internasional.

Dalam permainan tenis banyak mengajarkan tentang pembinaan watak, disiplin persaingan, kebugaran fisik dan mental, keyakinan dan nasionalisme. Sejarah permainan tenis berasal dari lingkungan istana kerajaan, dimana pada masa lampau kerajaan merupakan sumber suri tauladan yang baik bagi para rakyatnya.

Pendahuluan

Kenyataan sekarang menunjukkan bahwa kerawanan dalam masyarakat salah satunya ditimbulkan dari lingkungan remaja. Dalam pepatah, remaja merupakan tulang punggung bangsa dan negara di masa datang. Namun, masa remaja merupakan masa yang paling genting, labil dan negatif. Pada masa negatif dapat dalam hal prestasi maupun sikap sosialnya. Kondisi tersebut didukung oleh banyaknya obat-obat terlarang yang beredar secara ilegal, sehingga mengakibatkan sebagian remaja terjerumus di dalamnya.

Dalam era globalisasi informasi seperti sekarang ini, memang sulit untuk mencari ujung pangkal penyebab meningkatnya kenakalan remaja. Salah satu tindakan preventif yang diambil untuk menanggulangnya melalui lingkungan keluarga. Namun kenyataannya untuk golongan-golongan tertentu, justru keluarga merupakan sumber dari kenakalan remaja. Oleh karena kesibukan orang tua atau kondisi yang tidak memungkinkan, sehingga para orang tua, kurang memberi perhatian dan kasih sayang kepada anak-anaknya.

Oleh karena itu timbul permasalahan, upaya apa yang perlu dilakukan para orang tua untuk mencegah timbulnya kenakalan remaja? Untuk itu, tulisan ini akan memberikan salah satu alternatif jalan keluar melalui aktivitas olahraga permainan tenis. Banyak aspek mulia yang terkandung dalam permainan tenis, baik aspek fisik, psikis, sosial maupun sikap perilaku. Diharapkan melalui permainan tenis sebagai salah satu sarana pelampiasan dan pengisi waktu luang, akan lahir remaja-remaja yang mampu berprestasi dan memiliki kepribadian yang baik.

Sejarah Permainan Tenis di Dunia

Prinsip dasar bermain tenis adalah memukul bola dengan raket melewati atas net dan masuk ke dalam lapangan permainan lawan. Permainan tenis seperti yang dimainkan oleh berbagai lapisan masyarakat sekarang ini, tidak jauh berbeda dari permainan yang dimainkan oleh kalangan bangsawan pada masa lampau. Pada abad ke 11 di Italian permainan tenis dinamakan *gioco del pallone*. Di Spanyol disebut *juego de pelota* dan pada abad ke 14 di Perancis disebut *jeu de paume* (Hohm dan Klavora, 1987: 1-2).

Tenis berasal dari kata *tenez* dalam bahasa Perancis yang artinya bermain, menangkap dan berlari-lari. Pada awalnya permainan tenis belum menggunakan alat raket seperti sekarang, tetapi masih menggunakan telapak tangan untuk menangkap dan melempar bolanya. Kata raket (*raquet* Inggris) berasal dari bahasa Arab *rakat* tang berarti *telapak tangan*. Kata *tenez* dan *rakat* oleh orang Inggris diucapkan *tennis* dan *raquet* untuk memudahkan dalam pengucapannya. Akhirnya jadilah permainan tennis yang menggunakan raket seperti sekarang ini.

Pada awalnya permainan tenis hanya dimainkan terbatas oleh kalangan bangsawan di lingkungan kerajaan. Terutama di Inggris, Perancis, Italia dan Spanyol. Permainan tenis merupakan sarana rekreasi keluarga bangsawan dan dimainkan hanya di dalam istana kerajaan.

Lapangan yang dipakai adalah halaman berumput atau di depan *castil-castil*. Oleh karena itu, induk organisasi tenis dunia semula bernama *ILTF (International Lawn Tennis Federation)*. Kata *lawn* berarti halaman berumput. Perkembangan selanjutnya, tenis tidak hanya dimainkan di lapangan rumput saja, tetapi dapat dimainkan di lapangan keras (*hard court*) tanah liat (*clay*) dan *gravel*. Akhirnya, sekitar tahun 1986 induk organisasi tenis dunia diubah menjadi *ITF (International Tennis federation)*. Kata *lawn* dihilangkan, karena permukaan lapangan untuk bermain sudah bermacam-macam.

Permainan tenis didominasi oleh kalangan bangsawan berajaan berlangsung cukup lama. Sejak abad ke 11 permainan tenis dikenal orang sampai abad ke 18. Baru pada tahun 1873 permainan tenis dapat dikenal orang di luar tembok istana kerajaan. Orang yang berjasa memasyarakatkan tenis saat itu adalah seorang perwira Inggris Major Walter Clompton Wingfield, yang menyebut permainan tenis *sphairistike* (Tingay, 1977: 14). *Sphairistike* pada prinsipnya sama dengan permainan tenis yang sekarang ini. Pada akhirnya, sejarah permainan tenis lebih dikenal orang berasal dari Inggris, karena yang memasyarakatkan pertama kali orang Inggris.

Oleh karena tenis lahir di lingkungan kerajaan, maka permainannya penuh dengan aturan dan tata krama. Bahkan pada masa lampau di Inggris menurut Lardner (1987: 165) permainan tenis sebagai cabang olahraga permainan yang paling sesuai untuk menanamkan sopan santun dan tata krama kebangsawanan kepada para putra putri raja. Selain itu, tenis merupakan olahraga wajib untuk diikuti para putra putri raja. Pada masa sekarang, melalui permainan tenis orang diajak untuk berperilaku dan bertindak-tanduk laksana raja atau bangsawan. Artinya, para petenis harus memiliki sikap kepribadian seperti raja atau bangsawan. Raja dan bangsawan pada masa lampau merupakan simbol dan panutan dalam segala hal bagi rakyatnya. Meskipun tidak menutup kemungkinan raja atau bangsawan masa lampau atau sekarang melakukan hal-hal yang menyimpang dari aturan. Namun secara globalnya, raja merupakan simbol, panutan dan suri tauladan bagi rakyatnya.

Pada mulanya peraturan permainan tenis dibuat atas dasar kesepakatan. Baru pada tahun 1877 peraturan permainan disusun pertama kali oleh Julian Marshall dan C.G. Heathcote. Sejak tahun 1877 itu pula peraturan permainan tenis pertama kali digunakan dalam pertandingan di Wimbledon, yang sekarang menjadi turnamen akbar. Pada waktu itu hanya mempertandingkan partai tunggal putra, juaranya Spencer Gore

yang pada final mengalahkan W.T. Marshall dengan skor 6-1, 6-2, 6-4 (Tingay, 1977: 31). Dengan demikian juara Wimbledon tunggal putra pertama kali adalah Spencer Gore tahun 1877.

Kejuaraan Wimbledon semula hanya mempertandingkan tunggal putra, baru pada tahun 1884 mempertandingkan partai tunggal putri. Juaranya Maud Watson yang mengalahkan saudara sepupunya Lillian Watson dengan skor 6-8, 6-3, 6-3 (Tingay, 1977: 40). Sejalan dengan perkembangan jaman, peraturan yang disusun tahun 1877 oleh Julian Marshall dan C.G. Heathcote mengalami perubahan dan penyempurnaan. Namun Peraturan yang prinsip-prinsip tidak mengalami perubahan yang berarti.

Sejarah Tenis di Indonesia

Pada sekitar abad ke 19, besar kemungkinan permainan tenis dibawa oleh kaum penjajah Belanda ke Indonesia, namun perkembangannya bagi bangsa Indonesia sangat lambat, yang disebabkan oleh berbagai hal pada masa lampau. Pada masa itu penjajah orang Belanda telah mendirikan klub dengan nama De Algemeen Bederlandsch Indische Lawn Tennis Bond (ANILTB). Tahun 1934 ANILTB mengadakan kejuaraan tenis di Malang dan orang pribumi boleh mengikuti. Juaranya orang pribumi, yaitu tunggal putra Samboedjo Hoerip yang difinal mengalahkan Soemadi Hoerip. Pemain Belanda semua dapat dikalahkan oleh pemain pribumi.

Kemenagan para pemain pribumi pada saat itu membangkitkan semangat perjuangan untuk melawan penjajah. Oleh karena pada masa itu perjuangan melalui ormas-ormas dilarang oleh penjajah, maka muncul ide untuk mendirikan klub tenis. Tujuannya selain untuk membina fisik dan mental orang pribumi juga sebagai sarana perjuangan melalui olahraga tenis. Baru pada tanggal 26 Desember 1935 di kota Semarang terbentuk induk organisasi tenis Indonesia, yang bernama Persatuan Lawn Tennis Indonesia (PELTI). Ide mendirikan PELTI muncul dari Mr. Boedijanto Martoatmodjo dan sebagai ketua PELTI yang pertama. Namun, karena tinggalnya di Jember dan pusat PELTI pada masa itu di Semarang, maka kepemimpinan ketua diserahkan kepada adiknya dr. Boentaran Martoatmodjo yang tinggal di Semarang. Selain itu, yang pernah mengetuai PELTI pada masa lalu adalah GPH Soerjohamidjojo.

Sejalan dengan perkembangan dunia, maka induk organisasi tenis di Indonesia juga mengalami perubahan, PELTI yang semula kepanjangan-

an dari Persatuan Lawn Tenis Indonesia diubah menjadi Persatuan Tenis Lapangan Seluruh Indonesia. Sila disimak kepanjangan PELTI sekarang tidka sesuai, namun untuk mempertahankan semangat nilai historisnya, maka singkatannya tetap PELTI hanya kepanjangannya yang berbeda. Hal itu untuk mengingatkan kepada generasi muda yang belum ikut berjuang menegakkan hak asasi dan kemerdekaan. Maksudnya agar selalu ingat akan perjuangan para pendahulunya dalam merevut kemerdekaan, sehingga adapat hidup aman tenteram seperti sekarang ini.

Karakteristik Permainan Tenis

Tenis merupakan cabang olahraga permainan individu. Teknik-teknik dasar pukulan dalam tenis meliputi *groundstrokes*, voli, servis, smash dan lob. Aktivitas yang dilakukan untuk memukul bola memerlukan unsur-unsur fisik kekuatan, kecepatan, ketahanan, kelincahan dan kelentukan. Sedangkan unsur psikis memerlukan keuletan, ketangguhan berjuang dan kematangan emosi.

Dengan bermain tenis pelakunya akan memperoleh ketenangan dan kesegaran. Hakikat kehidupan manusi adalah bermain. Bermain dalam olahraga adalah untuk mendapatkan kesenangan atau kegembiraan, dimana kesenangan merupakan esensi dari suatu permainan. Tenis salah satu olahraga permainan yang dapat memenuhi kebutuhan esensi manusia, yaitu bermain dan kesenangan. Pada saat bermain tenis, orang akan melupakan segala persoalan yang sedang dihadapi. Konsentrasi orang selalu tertuju pada permainan, karena tanpa konsentrasi tidak akan mendapatkan kesenangan dalam bermain.

Permainan yang menyenangkan adalah yang mengikuti peraturan permainan yang berlaku. Oleh karena peraturan permainan dibuat, antara lain untuk: (1) ditaati sebagai dasar untuk bermain agar tidak merugikan pihak lawan, (2) memperlancar jalannya permainan, (3) memutuskan secara adil dan tepat, (4) membina sikap kepribadian permainannya, dan (5) meenamkan kebiasaan yang baik, taat pada aturan yang berlaku.

Peraturan permainan dalam tenis mampu menjangkau pemain, pelatih, penonton bahkan sponsor. Belum pernah terjadi keributan dalam permainan tenis, yang disebabkan baik oleh pemain, penonton atau sponsor. Hal itu, dikarenakan peraturan yang cukup ketat dan jangkauannya luas. Beberapa inti dari peraturan permainan tenis antara lain:

1. Penundaan bermain yang tidak wajar

Penundaan waktu untuk memulai servis setelah bola mati atau pindah

bola paling lama 25 detik. Waktu 90 detik paling lama digunakan untuk mengatur saat pindah tempat. Waktu 3 menit paling lama digunakan untuk mengatasi cedera.

2. Ucapan yang tidak sopan

Pemain yang memaki wasit, penjaga garis, pengambil bola, lawan atau dirinya sendiri karena ketidakpuasan atau kekesalannya, maka akan dikenai hukuman dengan kehilangan satu angka.

3. Diberi petunjuk (coaching)

Petunjuk dapat diberikan oleh siapapun baik pelatih maupun penonton, maka pemain yang bersangkutan kehilangan angka. Terkecuali untuk pertandingan beregu coaching dapat diberikan hanya saat pemain pindah tempat. Oleh karena itu, dalam pertandingan tenis saat bola masih hidup (in play) penonton tenang. Berbeda dengan cabang permainan lain yang selama berlangsungnya permainan selalu gemuruh oleh suara penonton.

4. Perilaku kasar

Perilaku kasar baik terhadap lawan, wasit dan orang yang di sekitar lapangan maupun peralatan yang digunakan, tidak dibenarkan dalam peraturan. Misalnya, memukul orang yang ada di lapangan atau membanting raket, membuang bola secara liar.

5. Perilaku yang tidak jujur (sportif)

Perilaku yang tidak jujur dan menentang peraturan jelas tidak dibenarkan.

6. Besarnya advertensi pada pemain

Seringkali atlet dan peralatan yang dipakainya sebagai papan iklan dari salah satu produsen. Besar kecilnya logo, juga diatur dan bila melebihi peraturan dimohon untuk menggantinya. Oleh karena itu, dalam diri atlet atau peralatannya tidak ada iklan yang menyolok besarnya.

Setiap pelanggaran yang dilakukan oleh pemain, dikenakan hukuman dengan cara kehilangan satu angka. Demikian seterusnya, bila pelanggaran masih selalu dilakukan, maka akan dikeluarkan (default) dari lapangan permainan dan dinyatakan kalah. Selain di default, biasanya pemain profesional masih dikenakan denda yang berupa uang. Setiap bentuk hukuman ditujukan agar para pemain dalam bertindak dan berperilaku sesuai dengan peraturan. Diharapkan melalui kebiasaan yang baik pada tenis, juga akan menjadi kebiasaan yang baik pula dalam kehidupan sehari-hari.

Ciri-ciri Umum Masa Remaja

Pada dasarnya setiap perkembangan memiliki ciri yang hampir sama, sebab merupakan serangkaian proses yang berkaitan dari masa ke masa. Masa remaja cirinya dibedakan menjadi dua, yaitu masa awal dan masa akhir remaja. Ciri masa awal remaja sudah dimiliki saat berada pada masa akhir anak-anak, dan ciri masa akhir remaja sudah ada pada saat awal remaja demikian seterusnya.

Masa awal remaja menurut Hurlock (1978: 119) usianya berkisar 11 sampai 15 tahun dan sering disebut sebagai masa pubertas. Pada masa ini terjadi perkembangan yang unik dan merupakan periode yang tum-pang tindih dan singkat, pertumbuhan dan perkembangan pesat, serta merupakan fase negatif. Dimana mengakibatkan perubahan yang cepat dan tidak disadari, sehingga menimbulkan gejala negatif seperti rasa tidaks enang, tidak suka bekerja, malas dan lekas lelah, suasana murung, pesimistik dan tidak sosial.

Pada fase negatif menurut Sumadi Suryobroto (1982: 32) terjadi negatif dalam prestasi dan dalam sikap sosial. Negatif prestasi baik secara jasmaniah maupun rohaniah, sedang negatif dalam sikap sosial berbentuk menarik diri dari masyarakat (negatif pasif) atau dalam bentuk agresif terhadap masyarakat (negatif aktif). Oleh karena menurut Annarino, Cowel, Hazelton (1980: 150) masa awal remaja merupakan periode kegelisahan, sebab merupakan tahap antara yakni anak-anak bukan dan remaja juga belum. Pada masa ini mereka tidak mau dianggap anak lagi, tetapi belum mampu meninggalkan pola hidup kekanak-kanakan (Kartini Kartono, 1986: 152).

Ciri pada masa akhir remaja sudah dilalui seperti dalam masa sebelumnya. Menurut Hurlock (1990: 207-209) masa akhir remaja merupakan periode perubahan yang penting, periode perubahan dan peralihan, usia bermasalah yang menimbulkan ketakutan, masa yang tidak realistik dan mencari identitas diri. Bila masa awal remaja sebagai masa negatif (anti) termasuk dengan lawan jenisnya (Hurlock, 1990: 214). Dengan kata lain mereka sudah mulai jatuh cinta pada lawan jenisnya.

Akibat dari sikap negatif pada masa awal remaja, mereka mulai sadar akan rasa kesepian dan memerlukan teman yang belum dirasakan pada masa-masa sebelumnya. Kesepian dan penderitaan dikarenakan masyarakat sekitarnya dirasa bersikap acuh tak acuh dan menterlantarkannya. Untuk itu pada akhir remaja mereka mulai mencari teman yang dapat diajak dalam suka dan duka. Pada masa ini meski sudah

menyukai lawan jenisnya, tetapi mereka masih tetap menjalin persahabatan dengan sesama jenisnya. Teman yang dipilih adalah yang memiliki minat dan nilai-nilai sama serta dapat dipercaya sebagai penumpahan permasalahan yang sangat rahasia. Oleh karena itu, menurut Annarino, Cowel, Hazelton (1980: 169) masa ini mereka seringkali menerima nilai-nilai yang ditentukan oleh kelompoknya, dan mencari manusia model sebagai idola untuk ditiru.

Dengan demikian masa awal remaja merupakan masa yang menjembatani perubahan dan perkembangan dari masa kanak-kanak menuju masa selanjutnya (dewasa). Untuk mengisi kegelisahan pada masa awal remaja, maka mereka perlu diberikan kegiatan yang bersifat positif. Tujuannya untuk mengisi waktu luang yang hanya penuh dengan kecemasan tanpa sebab yang jelas. Dalam hal mencari teman dan manusia model, seringkali salah pilih karena terbatasnya pengalaman. Untuk itu perlu bimbingan, terutama para orang tua agar mereka tidak terjerumus dalam hidupnya.

Permainan tenis menyediakan sarana untuk kegiatan yang penuh dengan tantangan dan disiplin tinggi. Selain itu, permainannya dikemas dalam pesona tata krama pergaulan yang sangat sopan dan baik. Permainan tenis dapat sebagai ajang meraih prestasi dan menjanjikan kehidupan masa depan yang lebih cerah. Hadiah yang diraih dapat berupa materi yang menggiurkan serta kesehatan fisik dan psikis para pelakunya. Pada era sekarang ini kesehatan fisik dan mental merupakan idaman setiap orang. Dengan kata lain olahraga sudah merupakan satu kebutuhan hidup bagi masyarakat modern. Orang yang bergelimang materi dan serba kecukupan tidak akan berarti lagi, bila mereka tidak sehat secara fisik maupun mentalnya.

Tenis dan Kepribadian

Tenis sebagai salah satu cabang olahraga permainan yang dapat dilakukan setiap orang dengan berbagai tujuan. Melalui permainan tenis dapat sebagai sarana untuk meraih prestasi, pendidikan, rekreasi dan terapi. Dengan permainan tenis orang selalu akan dihadapkan ada tantangan dan permasalahan yang harus segera diatasi secara cepat dan tepat. Selain itu, membiasakan diri untuk hidup disiplin dan taat kepada peraturan yang berlaku. Diharapkan, kebiasaan-kebiasaan yang baik dalam bermain dapat ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian seseorang, yaitu: (1) faktor bawaan, (2) lingkungan, dan (3) interaksi antara bawaan dan lingkungan. Faktor bawaan akan memberikan pengaruh yang berbeda pada setiap individu, sekalipun anak kembar. Faktor lingkungan yang berbeda dapat memberikan corak yang berbeda pula terhadap perkembangan individu. Interaksi antara bawaan dan lingkungan sebagai perpaduan yang mempengaruhi kualitas kepribadian seseorang. Kembali menilik sejarah lahirnya tenis yang berasal dari dalam istana kerajaan pada masa lampau, maka kegiatannya memberikan nilai yang positif terhadap kehidupan para bangsawan. Artinya sebagai sarana membina kepribadian para pelakunya.

Sifat-sifat kepribadian yang diperoleh melalui bermain tenis menurut AAHPER (1974: 4-7) adalah sifat introvert-ekstrovert, agresi, kematangan sosial, kecemasan, intelegensi, kematangan emosi dan kontrol diri.

Melalui permainan tenis ada kecenderungan pelakunya akan bersifat terbuka menurut Ogilvie, Olson dan Cold dalam AAHPER (1974: 5). Dengan mentaati peraturan permainan, pemain akan bersikap jujur dan mengatakan kejadian sebenarnya tanpa merugikan teman bermainnya. Apalagi pertandingan yang tidak dipimpin oleh wasit.

Sifat agresif bukan berarti rasa permusuhan. Agresifitas diarahkan untuk meraih kemenangan secara jujur. Pemain yang tidak agresif sulit untuk memenangkan pertandingan, sebab semboyan dalam bermain tenis yang cepat dialah yang mendapatkan. Pemain yang tidak memanfaatkan setiap kesempatan untuk menyerang, tentu akan balik diserang oleh lawan. Untuk itu diperlukan kecermatan dalam melihat situasi dan membaca kelebihan serta kelemahan yang dimiliki lawannya.

Kecemasan dalam tenis biasanya lebih tinggi daripada olahraga beregu. Menurut Farris dalam AAHPER (1974: 5) tingkat kesemasan olahraga individu lebih tinggi dari pada olah raga beregu. Namun karena seringnya bermain dan selalu dihadapkan pada kecemasan, maka menjadi terbiasa dalam menghadapinya sehingga tingkat kecemasannya menjadi lebih rendah.

Inteligensia sebagai salah satu aspek kepribadian yang merupakan kemampuan untuk memecahkan persoalan yang dihadapi selama bermain. Inteligensi yang bersifat praktis, yakni mengambil keputusan yang cepat dan tepat. Di lapangan memerlukan kecekatan dan ketepatan memecahkan masalah, karena keterlambatan dalam mengambil keputusan berakibat kehilangan angka-angka.

Kematangan sosial adalah sikap dalam menghadapi kenyataan hasil akhir dari permainan. Dalam tenis tidak ada angka seri, pasti ada pihak yang kalah dan yang menang. Bila mengalami kekalahan atau kemenangan pemain tentu akan mawas diri terhadap kemampuannya serta melihat yang dimiliki lawan. Jarang terjadi kekalahan karena ulah wasit atau penonton, melainkan ditentukan atas kemampuan dirinya. Bagi yang memenangkan pertandingan jarang yang menyombongkan prestasinya. Dengan demikian pemain akan dapat menerima kekalahan maupun kemenangan secara wajar. Artinya, dalam bermain pasti ada yang menang dan yang kalah.

Kematangan emosi dan pengendalian diri sangat berpengaruh dalam penampilan pemain di lapangan. Dalam menganalisis setiap kesalahan di lapangan diperlukan ketenangan dan pengendalian emosi, tanpa itu sulit bagi pemain untuk berkonsentrasi dan bermain baik.

Demikianlah sifat-sifat kepribadian yang ditanamkan melalui permainan tenis. Menurut Snyder dan Spreitzer (1978: 27) permainan tenis akan membina watak, disiplin, rasa kompetisi, kesegaran fisik dan mental, keagamaan serta nasionalisme. Watak berkaitan dengan sikap altruisme, yaitu lebih mementingkan persaudaraan, tidak mementingkan diri sendiri dan pengorbanan. Disiplin berkaitan dengan penguasaan dan kontrol diri serta mematuhi tata tertib yang berlaku di masyarakat. Kompetisi berkaitan dengan keuletan dan mempersiapkan kehidupan dalam pengertian mempermudah keberhasilan seseorang untuk masa depannya. Nasionalisme berkaitan dengan rasa patriotisme dan sara cinta pada bangsa dan negara.

Dengan demikian manfaat permainan tenis, antara lain: 1) mengajarkan nilai-nilai sosial dan integrasi sosial, 2) penguasaan keterampilan, prestasi, kesegaran fisik dan mental, serta watak yang baik, 3) membiasakan memecahkan masalah secara cepat dan tepat, dan 4) melalui penanaman nilai-nilai sosial akan menimbulkan ketertiban masyarakat dan stabilitas sosial.

Penutup

Ada ungkapan dalam permainan tenis, yaitu *tennis games is gentleman game*. Artinya, bahwa permainan tenis merupakan permainannya orang yang baik-baik dan memiliki sopan santun, lemah lembut perilakunya serta penuh keramah-tamahan.

Masa remaja merupakan masa pencarian identitas jati diri, masa genting dalam proses peralihan yang memiliki tenaga secara fisik lebih

besar. Untuk itu, perlu penyaluran tenaganya ke arah kegiatan yang positif baik secara fisik maupun psikis. Oleh karena itu, permainan tenis mampu menampung segala gejolak pada masa remaja menuju ke kehidupan yang lebih baik. Tenis sebagai sarana pengembangan nilai-nilai norma serta kepribadian. Selain itu, sebagai sarana sosialisasi remaja kepada kehidupan yang lebih realistik. Dengan demikian permainan tenis memberikan pengaruh terhadap aspek kognisi, afeksi, keterampilan, sosial dan makhluk yang berketuhanan. Semoga melalui keterlibatan bermain tenis menjadikan generasi muda yang terampil, tangguh, tanggon dan tangkas. Semoga semboyan PELTI *pantang surut* selalu tertanam di dada para pelakunya.

Daftar Pustaka

- AAHPER, 1972, *Tennis Group Intruction*, Washington, D.C: AAHPER Publication.
- Annarino, Anthony A; Cowel, Charles C; Hazelton, Helen W. 1980. *Curriculum Theory and Design in Physical Education*, St. Louis: The CV Mosby Company.
- Hurlock, Elisabet. B. 1978. *Child Development*, New York: Mc Craw-Hill, Inc.
- _____, 1990. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, terjemahan Istiwidayanti dan Soedjarwo, Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kartini KArtono, 1986. *Psikologi Anak, Bandung*" Penerbit Alumni.
- Ladner, Rex. 1987, *Teknik Dasar Tenis, Strategi da Taktik yang Akurat*, terjemahan Dahara Prize, Semarang: Dahara Prize.
- Handlikova, Hanna; Stove, Betty. 1989. *Total Tennis*, Australia: Simon & Schuster.
- PB PELTI. 1989. *Peraturan Permainan*, Jakarta: PB PELTI.
- Sumadi Suryobroto. 1982. *Perkembangan Individu*, Jakarta: CV Rajawali.