

Tingkat pengetahuan dan sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur terhadap permainan tennis

Jeane Betty Kurnia Jusuf^{1*}, Andri Tria Raharja¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Jalan Ir. H Juanda No. 15, Samarinda, Kalimantan Timur 75124, Indonesia.

*Corresponding Author. Email: jbk567@umkt.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan dan sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tennis. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah deskriptif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda dan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah pertama, pada tingkat pengetahuan mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tennis berada pada kategori "sangat rendah" sebesar 0% (0 orang), kategori "rendah" sebesar 0% (0 orang), kategori "sedang" sebesar 48% (12 orang), kategori "tinggi" sebesar 52% (13 orang), dan kategori "sangat tinggi" sebesar 0% (0 orang). Kedua, pada sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT tentang permainan tennis berada pada kategori "sangat kurang" sebesar 0% (0 orang), kategori "kurang" sebesar 0% (0 orang), kategori "sedang" sebesar 32% (8 orang), kategori "baik" sebesar 68% (17 orang), dan kategori "sangat baik" sebesar 0% (0 orang).

Kata Kunci: tingkat pengetahuan, sikap, tennis

Knowledge level and attitude of Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur sports education study program against tennis game

Abstract

This study aims to identify the level of knowledge and attitudes of UMKT sports education program students towards tennis play. The type of research used in the study is descriptive. The method used in this study is the survey method and data collection techniques using multiple choice tests and questionnaires. The subjects in this study were students of the Sports Education Study Program at Muhammadiyah University in East Kalimantan. The data analysis technique in this study uses descriptive quantitative data analysis techniques. The results of the data obtained in this study are first, on the level of knowledge of UMKT sports education program students on tennis playing in the category of "very low" by 0% (0 people), "low" category by 0% (0 people), category "Medium" is 48% (12 people), the "high" category is 52% (13 people), and the "very high" category is 0% (0 people). Secondly, the attitudes of UMKT sports education program students about tennis play were in the "very less" category of 0% (0 people), the "less" category was 0% (0 people), "moderate" category was 32% (8 people), "good" category of 68% (17 people), and "very good" category of 0% (0 people).

Keywords: level of knowledge, attitude, tennis

PENDAHULUAN

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

Melihat kenyataan itu, maka dikembangkan satu jenis permainan yang merupakan perpaduan dari permainan badminton 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. 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 diberlakukan.

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 (1997: 146) bahwa dalam mengajar tenis dapat melakukan modifikasi-modifikasi dengan menggunakan lapangan badminton, bola dari bahan busa, raket yang lebih pendek (paddle) dan peraturan alternatif. Dengan modifikasi-modifikasi seperti itu diharapkan permainan tonnis menjadi lebih mudah dan menarik untuk dimainkan.

Kenyataan yang terjadi, mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur masih kurang memahami peraturan dalam olahraga tonnis. Karena permainan tonnis masih dibidang olahraga yang masih baru berkembang untuk disosialisasikan kepada sebagian anggota masyarakat. Banyak anak ketika awal mengenal permainan tenis lapangan sangatlah kurang menarik dan kurang menyenangkan, karena untuk bermain tenis membutuhkan alat yang mahal, lapangan yang cukup luas serta tenis termasuk olahraga yang susah tidak semua bisa jadi kurang menyenangkan.

Dalam bermain tonnis tidak hanya skill yang ditonjolkan saja/ranah psikomotor, tetapi juga diperlukan aspek atau ranah kognitif/pengetahuan untuk memahami hal-hal yang berkaitan dengan permainan tonnis beserta *rule of the game* nya. Soekidjo Notoatmodjo (2007: 139) pengetahuan adalah merupakan hasil dari "tahu" dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Dalam pengertian lain pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui. Pengetahuan juga diartikan segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal mata pelajaran (Poerwodarminto, 2002: 1121). Sedangkan menurut Sugihartono, dkk., (2012: 105) pengetahuan adalah informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan. Soekidjo Notoatmojo (2007: 140-142) pengetahuan dibagi menjadi 6 (enam) tingkat, yaitu: 1) Tahu (know); 2) Memahami; 3) Aplikasi; 4) Analisis; 5) Sintesis; 6) Evaluasi. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui seseorang yang didapat melalui penginderaan atau interaksi terhadap objek tertentu di lingkungan sekitarnya. Bloom dalam Sri Rusmini (1995: 47), pengetahuan disama artikan dengan aspek kognitif. Secara garis besar aspek kognitif dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Mengetahui, yaitu mengenali hal-hal yang umum dan khusus, mengenali kembali metode dan proses, mengenali kembali pada struktur dan perangkat. 2) Mengerti, dapat diartikan sebagai memahami. 3) Mengaplikasikan, merupakan kemampuan menggunakan abstrak di dalam situasi konkrit. 4) Menganalisis, yaitu menjabarkan sesuatu ke dalam unsur bagian-bagian atau komponen sederhana atau hirarki yang dinyatakan dalam suatu komunikasi. 5) Mensintesis, merupakan kemampuan untuk menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian sedemikian rupa sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh. 6) Mengevaluasi, yaitu kemampuan untuk menetapkan nilai atau harga dari suatu bahan dan metode komunikasi untuk tujuan-tujuan tertentu.

Di samping aspek kognitif, aspek yang tidak kalah pentingnya dalam permainan tonnis yaitu aspek sikap. Hogg (2004) mendefinisikan sikap sebagai sebuah kecenderungan untuk bertingkah laku dengan cara tertentu dalam situasi sosial. Sikap merujuk pada evaluasi individu terhadap berbagai aspek dunia sosial serta bagaimana evaluasi tersebut memunculkan rasa suka atau tidak suka individu terhadap isu, ide, orang lain, kelompok sosial dan objek (Baron, 2004). Sikap seharusnya dipandang sebagai suatu predisposisi untuk berperilaku yang akan tampak actual hanya bila kesempatan untuk menyatakannya terbuka luas. Singgih D. Gunarsa (1998: 34) menyatakan bahwa sekalipun sikap merupakan predisposisi evaluatif yang banyak menentukan bagaiman individu bertindak, akan tetapi sikap dan tindakan nyata seringkali jauh berbeda. Hal ini dikarenakan tindakan nyata tidak hanya ditentukan oleh sikap semata, akan tetapi oleh berbagai faktor eksternal lainnya. Pada dasarnya, sikap memang lebih bersifat pribadi sedangkan tindakan atau kelakuan lebih bersifat umum atau social, karena itu tindakan lebih peka terhadap tekanan-tekan sosial.

Dari berbagai pendapat mengenai sikap tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sikap merupakan suatu kecenderungan reaksi perasaan, yang mempunyai preferensi terhadap suatu objek tertentu dengan berdasarkan pada keyakinan individu. Sikap dapat diartikan sikap merupakan pendapat, keyakinan seseorang mengenai objek atau situasi yang disertai dengan perasaan tertentu, dan memberikan dasar kepada orang tersebut sehingga timbul respon untuk berperilaku dengan cara tertentu yang dipilihnya. Dengan memiliki penguasaan aspek sikap, maka seorang pemain akan menghayati sikap, perilaku, dan menyikapi hasil pertandingan tonnis secara bijak.

Hasil data yang telah dikemukakan tersebut maka permasalahan yang perlu diatasi yaitu: (1) aspek kognitif sangat diperlukan dalam cabang olahraga permainan tonnis bagi mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT, (2) aspek sikap sangat diperlukan dalam cabang olahraga permainan tonnis bagi mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT, (3) belum diketahuinya pengetahuan dan sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tonnis. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai "tingkat pengetahuan dan sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tonnis".

METODE

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Suharsimi Arikunto (2006: 139), penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda dan angket. Dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pengetahuan dan sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT tentang permainan tonnis.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT tahun angkatan 2017 dan 2018.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kepada

responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut: a) Peneliti mencari data mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT; b) Peneliti menentukan jumlah mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT yang menjadi subjek penelitian; c) Peneliti menyebarkan instrumen kepada responden; d) Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian; e) Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan.

Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, pictogram, perhitungan mean, modus, median, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan persentase (Sugiyono, 2011: 120).

Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Kategori tersebut terdiri atas tiga kriteria, yaitu: tinggi, sedang, rendah. Dasar penentuan kemampuan tersebut adalah menjaga tingkat konsistensi dalam penelitian. Pengkategorian tersebut menggunakan Mean dan Standar Deviasi, mengacu pada Saifuddin Azwar (2010: 36) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan penilaian acuan norma (PAN) dalam skala sebagai berikut:

Tabel 1. Norma Penilaian Pengetahuan dan Sikap Permainan Tenis

Norma	Kategori
$X > M_i + 1,8 SD_i$	Sangat Tinggi/Baik
$M_i + 0,6 SD_i < X < M_i + 1,8 SD_i$	Tinggi/Baik
$M_i - 0,6 SD_i < X < M_i + 0,6 SD_i$	Sedang
$M_i - 1,8 SD_i < X < M_i - 0,6 SD_i$	Rendah/Kurang
$X < M_i - 1,8 SD_i$	Sangat Rendah/Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Data

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT yang berjumlah 25 orang. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tenis. Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS versi 16.0 for windows. Hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut:

Tingkat Pengetahuan Permainan Tenis

Analisis data tingkat pengetahuan mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tenis diperoleh skor terendah (minimum) 15,0, skor tertinggi (maksimum) 24,0, rerata (mean) 19,40, nilai tengah (median) 20,0, nilai yang sering muncul (mode) 21,0, standar deviasi (SD) 2,58. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Terhadap Permainan Tenis

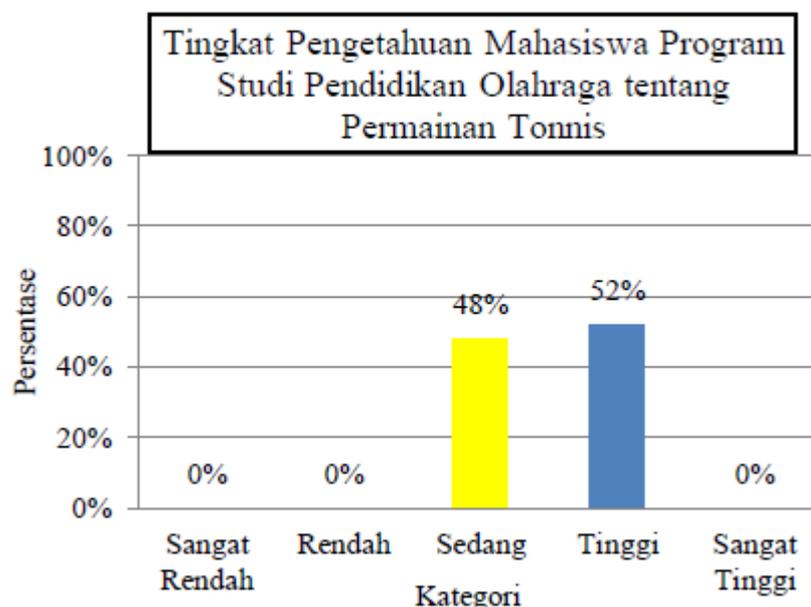
Statistik	
N	25
Mean	19,4000
Median	20,0000
Mode	21,00
Std, Deviation	2,58199
Minimum	15,00
Maximum	24,00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tenis, pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga UMKT Tentang Permainan Tenis

No	Interval	Klasifikasi	F	%
1	$25 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$19 < X \leq 25$	Tinggi	13	52%
3	$13 < X \leq 19$	Sedang	12	48%
4	$7 < X \leq 13$	Rendah	0	0%
5	$X \leq 7$	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			25	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tenis tampak pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga UMKT Tentang Permainan Tenis

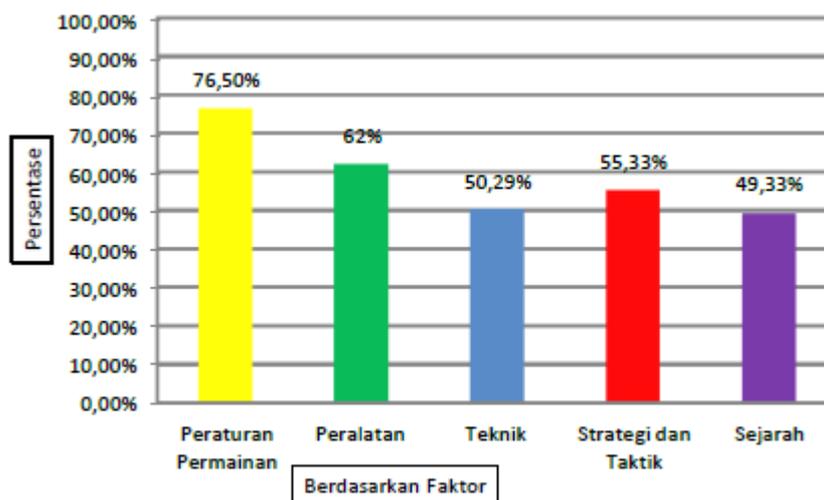
Berdasarkan tabel 3 dan gambar 1, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tonnis berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 orang), kategori “rendah” sebesar 0% (0 orang), kategori “sedang” sebesar 48% (12 orang), kategori “tinggi” sebesar 52% (13 orang), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 orang). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 19,40, tingkat pengetahuan mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tonnis dalam kategori “sedang”.

Rincian mengenai tingkat pengetahuan mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tonnis berdasarkan faktor, dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Persentase Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga UMKT Terhadap Permainan Tonnis Berdasarkan Faktor

Faktor	Skor Riil	Skor Maks	%	Kategori
Peraturan Permainan	153	200	76,5%	Tinggi
Peralatan	124	200	62%	Tinggi
Teknik	88	175	50,29%	Sedang
Strategi dan Taktik	83	150	55,33%	Sedang
Sejarah	37	75	49,33%	Sedang

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, maka data tingkat pengetahuan mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tonnis berdasarkan faktor, pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga UMKT terhadap Permainan Tonnis

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 2 menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tonnis berdasarkan faktor peraturan permainan dengan persentase sebesar 76,50% masuk kategori “tinggi”, faktor peralatan persentase sebesar 62% masuk kategori “tinggi”, faktor teknik persentase sebesar 50,29% masuk dalam kategori “sedang”, faktor startegi dan taktik persentase sebesar 53,33% masuk kategori “sedang”, dan faktor sejarah persentase sebesar 49,33% masuk dalam kategori “sedang”.

Sikap Terhadap Permainan Tonnis

Dari analisis data sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tonnis diperoleh skor terendah (*minimum*) 65,0, skor tertinggi (*maksimum*) 84,0, rerata (*mean*) 72,6, nilai tengah (*median*) 72,0, nilai yang sering muncul

(mode) 72,0, standar deviasi (SD) 3,82. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Deskripsi Statistik Sikap terhadap Permainan Tennis

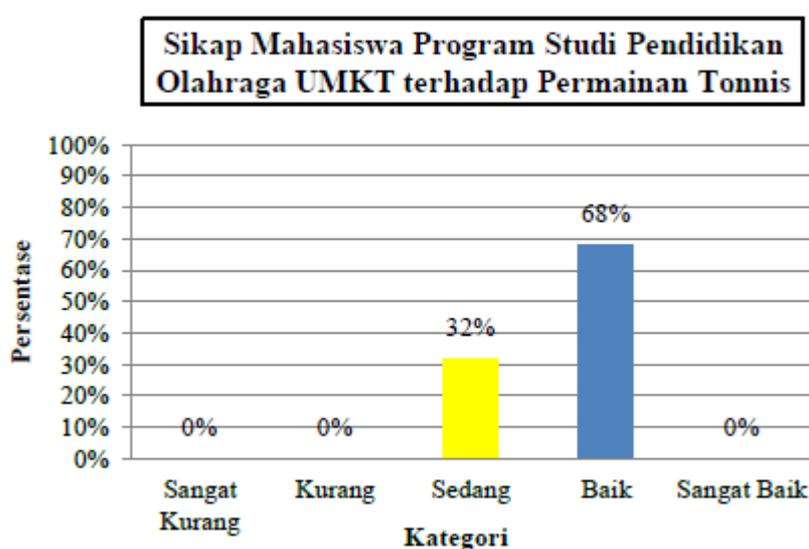
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	72.6000
<i>Median</i>	72.0000
<i>Mode</i>	72.00
<i>Std, Deviation</i>	3.81881
<i>Minimum</i>	65.00
<i>Maximum</i>	84.00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data sikap pe mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tennis, pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Sikap Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga UMKT Terhadap Permainan Tennis

No	Interval	Klasifikasi	F	%
1	86 < X	Sangat Baik	0	0%
2	71 < X ≤ 86	Baik	17	68%
3	56 < X ≤ 71	Sedang	8	32%
4	41 < X ≤ 56	Kurang	0	0%
5	X ≤ 41	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			25	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tennis tampak pada gambar 8 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Sikap Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga UMKT Terhadap Permainan Tennis

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 3, menunjukkan bahwa sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tennis berada pada kategori "sangat

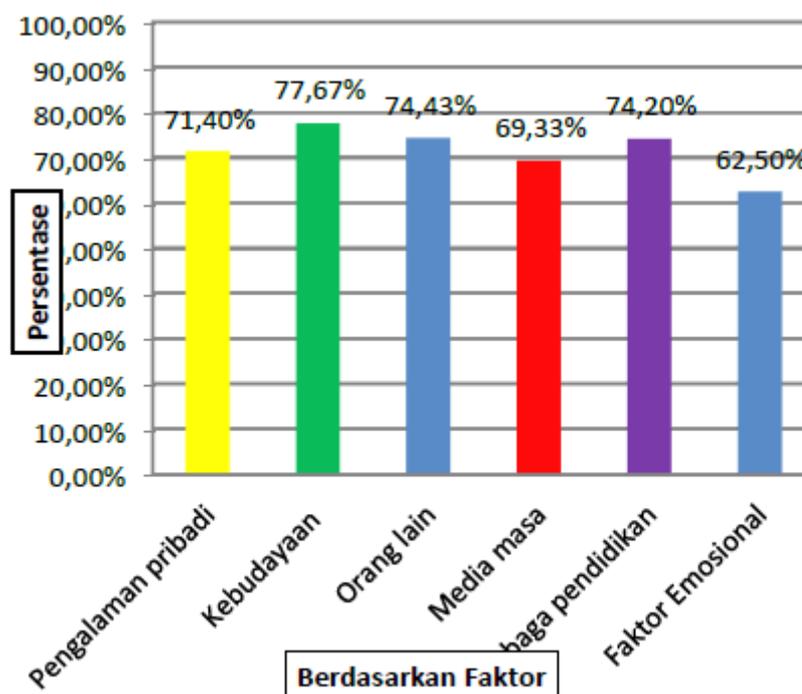
kurang” sebesar 0% (0 orang), kategori “kurang” sebesar 0% (0 orang), kategori “sedang” sebesar 32% (8 orang), kategori “baik” sebesar 68% (17 orang), dan kategori “sangat baik” sebesar 0% (0 orang). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 72,60, sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT tentang permainan tennis dalam kategori “baik”.

Rincian mengenai sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tennis berdasarkan faktor, dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Persentase Sikap mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga UMKT terhadap Permainan Tennis Berdasarkan Faktor

Faktor	Skor Riil	Skor Maks	%	Kategori
Pengalaman pribadi	357	500	71,40%	Baik
Kebudayaan	233	300	77,67%	Baik
Orang lain	521	700	74,43%	Baik
Media masa	208	300	69,33%	Baik
Lembaga pendidikan	371	500	74,20%	Baik
Faktor Emosional	125	200	62,50%	Baik

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, maka data sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tennis berdasarkan faktor, pada gambar 9 sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Sikap Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga UMKT Tentang Permainan Tennis

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 4, menunjukkan bahwa sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tennis berdasarkan faktor pengalaman pribadi dengan persentase sebesar 71,40% masuk kategori “baik”, faktor kebudayaan persentase sebesar 77,67% masuk kategori “baik”, faktor orang lain persentase sebesar 74,43% masuk dalam kategori “baik”, faktor media masa persentase sebesar 69,33% masuk kategori “baik”, faktor lembaga pendidikan persentase sebesar 74,20% masuk dalam

kategori “baik”, dan faktor emosional persentase sebesar 62,50% masuk dalam kategori “baik”.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tonnis. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa:

Tingkat pengetahuan mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tonnis berada pada kategori “sedang”. Analisis secara keseluruhan menunjukkan bahwa paling tinggi yaitu sebesar 52% atau 13 orang dari 25 orang mempunyai tingkat pengetahuan yang tinggi terhadap permainan tonnis. Sisanya sebesar 48% atau 12 orang dari 25 orang sudah mempunyai pengetahuan yang cukup terhadap permainan tonnis. Kenyataan yang terjadi mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT masih kurang memahami peraturan dalam olahraga tonnis. Karena permainan tonnis masih bisa dibilang olahraga yang masih baru berkembang untuk disosialisasikan bagi sebagian orang. Pada saat latihan berlangsung, pelatih juga kurang menerangkan dengan jelas kepada orang tentang permainan ini.

Mini tenis adalah permainan tenis yang dimainkan pada sebuah lapangan yang berukuran kecil dan dibuat di atas permukaan yang datar (Ngatman, 2007: 1). Jenis raket yang dipergunakan sebenarnya tidak menjadi masalah, asalkan tidak terlalu berat dan grip atau pegangan tidak terlalu besar. Sebuah kayu, hardboard, riplek dapat dipakai. Dapat juga dimainkan dengan menggunakan raket plastik atau raket aluminium. Permainan ini juga dapat digunakan sebagai sarana rekreasi yang menyenangkan dan merupakan cara alami sebagai tempat untuk melihat perilaku Mahasiswa dalam permainan dan dapat juga dipergunakan untuk mengidentifikasi bakat Mahasiswa secara efektif.

Tujuan pelatih olahraga dalam permainan mini tenis adalah: (1) Memberi kesempatan sebanyak mungkin kepada orang untuk melakukan aktivitas gerak yang menyenangkan, (2) Melatih mahasiswa tentang teknik dasar permainan tenis, bagaimana menscorenya, dan beberapa sopan santun (etika) dalam tenis, (3) Memudahkan bagi mahasiswa untuk menguasai teknik dasar permainan tenis sebelum menuju kepermainan tenis yang sesungguhnya, (4) Membantu karakter mahasiswa untuk gemar melakukan olahraga

Sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT tentang permainan tonnis berada pada kategori “baik”. Analisis secara keseluruhan menunjukkan bahwa paling tinggi yaitu sebesar 68% atau 17 orang dari 25 orang mempunyai sikap yang baik terhadap permainan tonnis, sisanya sebesar 32% atau 8 orang dari 25 orang mempunyai sikap yang sedang terhadap permainan tonnis. Sikap pada awalnya diartikan sebagai suatu syarat untuk munculnya suatu tindakan. Fenomena sikap adalah mekanisme mental yang mengevaluasi, membentuk pandangan, mewarnai perasaan, dan akan ikut menentukan kecenderungan perilaku kita terhadap manusia atau sesuatu yang kita hadapi, bahkan terhadap diri kita sendiri. Pandangan dan perasaan kita terpengaruh oleh ingatan akan masa lalu, oleh apa yang kita ketahui dan kesan kita terhadap apa yang sedang kita hadapi saat ini (Saifudin Azwar, 2005).

SIMPULAN

Tingkat pengetahuan mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT terhadap permainan tonnis berada pada kategori “sedang”. Analisis secara keseluruhan menunjukkan bahwa paling tinggi yaitu sebesar 52% atau 13 orang dari 25 orang mempunyai tingkat pengetahuan yang tinggi terhadap permainan tonnis. Sisanya sebesar 48% atau 12 orang dari 25 orang sudah mempunyai pengetahuan yang cukup terhadap permainan tonnis. Kenyataan yang terjadi mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT masih kurang memahami peraturan dalam olahraga tonnis. Hal tersebut disebabkan permainan tonnis masih bisa dibilang olahraga yang masih baru berkembang untuk disosialisasikan bagi sebagian orang. Pada saat latihan berlangsung, pelatih juga kurang menerangkan dengan jelas kepada orang tentang permainan ini.

Sikap mahasiswa program studi pendidikan olahraga UMKT tentang permainan tennis berada pada kategori "baik". Analisis secara keseluruhan menunjukkan bahwa paling tinggi yaitu sebesar 68% atau 17 orang dari 25 orang mempunyai sikap yang baik terhadap permainan tennis, sisanya sebesar 32% atau 8 orang dari 25 orang mempunyai sikap yang sedang terhadap permainan tennis. Sikap pada awalnya diartikan sebagai suatu syarat untuk munculnya suatu tindakan. Fenomena sikap adalah mekanisme mental yang mengevaluasi, membentuk pandangan, mewarnai perasaan, dan akan ikut menentukan kecenderungan perilaku kita terhadap manusia atau sesuatu yang kita hadapi, bahkan terhadap diri kita sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Bloom. (1956:). Taksonomi bloom. Diakses dari <http://dhesiana.wordpress.com/2009/02/15/domain-pendidikan-menurut-%E2%80%9Cbenjamin-bloom%E2%80%9D/>. diunduh pada tanggal 9 Juli 2019 pada pukul 20.00 WIB.
- Griffin. (1997). *Tenis tingkat pemula*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hogg. (2004). Sikap. <http://www.untukmu-sahabatku.co.cc/2009/02/definisi-sikap.html>. pada tanggal 28 Januari 2019 pada pukul 12.30 WIB.
- Ngatman S. (2007). Mini Tennis. Yogyakarta: Makalah Pendidikan Pelatih "Nasional ITF Level 1".
- Poerwadarminto. (2002). *Kamus umum bahasa indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Soekidjo Notoatmodjo. (2007). *Promosi kesehatan dan ilmu perilaku*. Renika Cipta. Jakarta.
- Saifuddin Azwar. (2005). *Sikap manusia teori dan pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- _____. (2010). *Fungsi dan pengembangan pengukuran tes dan prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Singgih D. Gunarsa. (2008). *Psikologi Olahraga Prestasi*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Sri Rusmini. (1995). *Psikologi umum*. Yogyakarta: FIP IKIP Yogyakarta.
- Sugihartono. (2012). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.